



รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา Activities Models to Enhance Creative Thinking for Higher Educational Students

Received: October 17, 2019
Revised: December 2, 2019
Accepted: December 6, 2019

ประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ*
Prapansak Toungsuwan
ศิริณา จิตต์จรัส**
Sirina Jitcharat

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพและความต้องการ การจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา 2) พัฒนากิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ด้วยวิธีวิจัยและพัฒนา โดยใช้แบบสอบถามและการสัมภาษณ์สภาพและความต้องการกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา จากการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน ใช้แบบสอบถาม 400 คน จาก 4 มหาวิทยาลัย สัมภาษณ์ผู้บริหาร อาจารย์ เจ้าหน้าที่ และนักศึกษา 8 คน จาก 3 มหาวิทยาลัย คิดค่า IOC ของเครื่องมือ คือ 0.96 ทดลองกับกลุ่มตัวอย่างได้ค่า r เท่ากับ 0.99 ใช้สถิติเชิงพรรณนาวิเคราะห์เนื้อหาและพัฒนา รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ทดลองกับนักศึกษาครั้งที่ 1 จำนวน 4 คน ทดลองครั้งที่ 2 จำนวน 10 คน แล้วยืนยันรูปแบบ โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน

ผลการวิจัยพบว่า 1) สภาพและความต้องการด้านการบริหารและการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ มีภาพรวมอยู่ในระดับมาก ในรายด้านพบความสอดคล้องในระดับมาก ทั้งด้านความต้องการการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เนื้อหา วิธีการ และแนวทางการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 2) การวัดผล รูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้น 4 หน่วย คือ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ ความคิดกว้างไกลไม่มีกรอบ แก้ปัญหาด้วยความคิดสร้างสรรค์ และวางแผนกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน พบว่า มีค่าประสิทธิภาพ 100/93.43 ผลการทดสอบหลังกิจกรรมคะแนนสูงกว่าก่อนกิจกรรมและมีความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการยืนยันรูปแบบอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : รูปแบบกิจกรรม/ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์/ นักศึกษาระดับอุดมศึกษา

* นักศึกษาปริญญาศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาดูแลชีวิตและการพัฒนามนุษย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Doctor of Education Student Program in Lifelong Education and Human Development, Faculty of Education, Silpakorn University, Thailand

** อาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ ดร. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Advisor, Associate Professor Dr., Faculty of Education, Silpakorn University, Thailand

Corresponding Author E-mail Address: prabhansakdi@hotmail.com



Abstract

The purposes of this research address to: 1) Investigate the conditions and needs of creative activities in higher educational students 2) Develop creative activity for higher educational students. Qualitative research done via research and development method. Instruments used were 400 questionnaires Multi-Stage Random Sampling selected from 4 Universities and 8 interviewees selected from 3 Universities to collected conditions and needs of creative activity models for higher educational students. Sample selected from the Administrators, Lecturers, Student-Affairs officers and students. 0.96 level of IOC and 0.99 level of r-scale showed. Descriptive statistic and content analysis were used. First creative activity for students designed using for 4 students and developed for 10 students in second experimental. Data verified by 5 experts' connoisseurship.

Result overview 1) Conditions and needs were higher level followed the consisted needs of contents, methods and processes of creative activities. 2) The measurement of creative activity developed comprised 4 units “ Introduction to Creativity” “ Frameless Thinking” “ Problem solving” and “ Planning Creative-Based Activities” . Efficiency percentage of activity model level was 100/93.43 with post-test higher than pretest along with a highest level of satisfaction and connoisseurship.

Keywords : Activity Model/ Creative Enhancement/ Higher Educational Students

บทนำ

ยูเนสโก (UNESCO) ได้สรุปแนวทางการจัดการศึกษาสำหรับศตวรรษที่ 21 (UNESCO Education Sector) ในรายงาน “Learning: The Treasure Within” โดยกล่าวถึงการเรียนรู้ 4 ลักษณะ ได้แก่ เรียนเพื่อรู้ เรียนรู้เพื่อปฏิบัติจริง เรียนรู้เพื่อชีวิต และเรียนรู้เพื่อที่จะอยู่ร่วมกัน เรียกว่าสี่เสาหลักที่สำคัญทางการศึกษาตามที่ Krathwohl ได้กล่าวถึงการพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และคุณภาพชีวิตที่ดีจากการศึกษาตลอดช่วงชีวิตด้วยการพัฒนาความรู้ ทักษะ สมรรถนะ เพื่อศักยภาพสูงสุด ตามหลักการเรียนรู้ของบลูม (2001 Revised) ในมิติความรู้และปัญญาที่ว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือระดับสูงสุดของการเรียนรู้ในความสามารถสังเคราะห์ เชื่อมโยง กำหนดโครงสร้างความรู้ใหม่ที่เหมาะสมเพื่อใช้แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชีวิต (Krathwohl, 2002: 212-215)

“กิจการนักศึกษา” หรือ “Student Affairs” การประกันคุณภาพการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ได้กล่าวถึงการพัฒนาคุณภาพการบริหารจัดการและดำเนินกิจกรรมตามภารกิจของสถานศึกษาทุกระดับ รวมทั้งสร้างความมั่นใจให้ผู้รับบริการทางการศึกษาตามกรอบแผนอุดมศึกษา ระยะยาว 15 ปี ฉบับที่ 2 เมื่อสิ้นสุดแผนในปี 2565 สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (Office of the Higher Education Commission, 2007) สุจุฑา ศุภสมิต (Supamit, 2009: 18-20) ได้กล่าวว่า “ กิจการนักศึกษา ” เป็นกระบวนการที่ดำเนินการโดยคณะวิชาและองค์กรนักศึกษาที่มีหน้าที่ ส่งเสริม สนับสนุน อำนวยความสะดวก ให้สอดคล้องกับคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิแห่งชาติและทักษะทางปัญญา



.....

สิริชัย ดีเลิศ (Dealers, 2015: 1341-1360) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการพิเศษของสมองมนุษย์ทำให้มองเห็นความเป็นไปได้และทางเลือกใหม่ ไม่กลัวความเปลี่ยนแปลง พร้อมเผชิญหน้ากับความยากลำบาก และมีความท้าทายต่อปัญหา ในการเปลี่ยนแปลงไปสู่ศตวรรษที่ 21 ที่เป็นการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และเป็นผลให้แนวทางการดำเนินชีวิตเปลี่ยนแปลงจากเดิม เกิดการเรียนรู้การออนไลน์ สามารถสร้างกิจกรรมร่วมกันบนมือถือ เปลี่ยนวิธีการใช้ชีวิต การพักผ่อน การใช้จ่าย กระทั่งความบันเทิง นอกจากนี้ นวัตกรรมจากความคิดสร้างสรรค์ยังถูกใช้เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตในการเตรียมความพร้อมให้แก่เยาวชนเพื่อเตรียมตัวก้าวเข้าสู่ชีวิตจริง สามารถรับมือกับความยากลำบาก ความท้าทาย การแก้ปัญหา การเปลี่ยนแปลง สร้างความโดดเด่นและได้รับการยอมรับ เชิดศักดิ์ ศุภโสภณ (Supasophon, 2010: 220-223) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์สามารถสร้างรายได้จากการทำธุรกิจที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์มาจัดการ จากการศึกษาเรื่อง “การพัฒนากิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา” ของประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ (Toungsuwan, 2017: 676) พบว่า นักศึกษาต้องการให้เชื่อมโยงหลักสูตรกับกิจกรรมนักศึกษาและความคิดสร้างสรรค์โดยมีข้อเสนอแนะว่า นักศึกษาต้องการให้บูรณาการการเรียน การสอนและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้เรียนรู้อย่างสนุกสนานด้วยรูปแบบและวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้เห็นประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ดังนั้น ความคิดสร้างสรรค์ จึงถือว่าเป็นรากฐานสำคัญของการจัดการนวัตกรรมการเรียน เพื่อเพิ่มความสามารถของมนุษย์สามารถแข่งขันในโลกาภิวัตน์ได้ ทำให้การเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยและการจัดกิจกรรมต้องปรับตัวเพื่อสนองต่อความต้องการดังกล่าว

จากความสำคัญในการส่งเสริมนักศึกษาให้เป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์เพื่อนำไปสู่การนำไปใช้ในการแก้ปัญหาทั้งในชีวิตจริงและเสริมสร้างความสามารถและทักษะการแก้ปัญหา โดยนำความรู้และพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์มาบูรณาการเป็นกิจกรรมนักศึกษา โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อเพิ่มคุณค่าให้ตรงกับปรัชญา แนวคิด ของการศึกษาตลอดชีวิตและศาสตร์การศึกษาผู้ใหญ่ รวมทั้งสร้างสรรค์กระบวนการในแนวทางของกิจกรรมนักศึกษา ที่มุ่งสู่การพัฒนาบัณฑิตโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อสร้างศักยภาพ พร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญต่อการพัฒนามนุษย์ จึงจำเป็นในการทำการศึกษาในเรื่อง “รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา” เพื่อเป็นแนวทางการจัดกิจกรรมนักศึกษาให้มีความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาตนเอง ชุมชน สังคม เพิ่มศักยภาพของความเป็นพลเมืองและพลโลกที่จะเป็นกำลังในการพัฒนาอย่างไม่สิ้นสุดต่อไป

คำถามการวิจัย

1. สภาพ ความต้องการ กิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาควรเป็นอย่างไร
2. รูปแบบกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาจะอย่างไร มีวิธีการและผลอย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพ ความต้องการกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา
2. เพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา



แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องได้ทบทวนวรรณกรรม ดังนี้ 1) แนวคิด ทฤษฎีด้านการพัฒนา นักศึกษาระดับอุดมศึกษา 2) แนวคิด ทฤษฎี การจัดกิจกรรมนักศึกษาระดับอุดมศึกษา 3) แนวคิด ทฤษฎีของ รูปแบบและการพัฒนารูปแบบ 4) แนวคิด ทฤษฎี ของการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 5) แนวคิด ทฤษฎี การเรียนรู้ รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศที่ศึกษาเกี่ยวกับ รูปแบบ ความคิดสร้างสรรค์ และกิจกรรมนักศึกษา โดยนำข้อมูลมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อค้นหาสภาพความต้องการ และพัฒนารูปแบบ กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาเพื่อให้ได้คำตอบของตัวแปรในงานวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัย “รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา” เป็นการวิจัย ตามระเบียบการวิจัยเชิงพัฒนา (Research and Development) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนการวิจัย 1 (Research 1: R₁) มีวัตถุประสงค์ย่อยเพื่อดำเนินการศึกษาวเคราะห์และสังเคราะห์ ข้อมูลเบื้องต้น โดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ 1) ดำเนินการศึกษา วิเคราะห์และสังเคราะห์เอกสาร แนวคิด ทฤษฎี ของผู้เชี่ยวชาญ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2) ศึกษาสภาพ ความต้องการกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

ขั้นตอนการวิจัย 2 (Development 1: D₁) มีวัตถุประสงค์ย่อยเพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์ โดยดำเนินการ 2 ขั้นตอน คือ 1) ร่างและพัฒนารูปแบบ 2) ตรวจสอบเพื่อพัฒนารูปแบบ กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา พร้อมกับพัฒนาเครื่องมือวัดผลรูปแบบ

ขั้นตอนการวิจัย 3 (Research 2: R₂) มีวัตถุประสงค์ย่อยเพื่อจัดกิจกรรมตามรูปแบบกิจกรรมส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์ โดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ 1) เตรียมการจัดกิจกรรม 2) ดำเนินการจัดกิจกรรมเพื่อหา ประสิทธิภาพของรูปแบบ 3) ประเมินผลจากแบบทดสอบ Pretest - Posttest

ขั้นตอนการวิจัย 4 (Development 2: D₂) มีวัตถุประสงค์ย่อยเพื่อประเมินความพึงพอใจและตรวจสอบ โดยผู้เชี่ยวชาญพร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม โดยดำเนินการ 2 ขั้นตอน คือ 1) ประเมินความพึงพอใจ 2) ยืนยันความสอดคล้องของรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) แล้วปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการสอบถามสภาพและความต้องการจากการใช้แบบสอบถามและการสัมภาษณ์เพื่อ สอบถามสภาพและความต้องการในการวิจัยนี้ คือ สถาบันอุดมศึกษาที่สังกัดทบวงมหาวิทยาลัยเดิม 21 แห่ง ผู้ให้ ข้อมูลคือ ผู้บริหาร อาจารย์ เจ้าหน้าที่กิจการนักศึกษา และนักศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้แบบสอบถาม ได้จากการ สุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Sampling) ดังนี้ 1) สุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยการ จับสลากการแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) ได้ 4 มหาวิทยาลัย คือ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จากนั้นจับสลากสุ่มคณะวิชา เทียบคำร้อยละตามอัตราส่วน แล้วกำหนดจำนวนผู้ให้ข้อมูล



.....
คือ ผู้บริหาร อาจารย์ เจ้าหน้าที่กิจการนักศึกษา และนักศึกษา รวม 400 คน ในส่วนของกลุ่มตัวอย่างที่สัมภาษณ์ได้จากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ประกอบด้วยผู้บริหาร อาจารย์ เจ้าหน้าที่กิจการนักศึกษา และนักศึกษา รวม 8 คน จาก 3 มหาวิทยาลัย ได้แก่ คณะเภสัชศาสตร์และคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ สำนักวิชาเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ และคณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ในส่วนของกลุ่มทดลอง เพื่อใช้ทดลองรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาที่พัฒนาขึ้น จากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จากสถาบันอุดมศึกษาที่สังกัดทบวงมหาวิทยาลัยเดิม 21 แห่ง โดยคัดเลือกจาก มหาวิทยาลัยที่มีวิสัยทัศน์ที่โดดเด่นในด้านการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มีความโดดเด่นในการประสานศาสตร์และศิลป์ มีที่ตั้งทั้งในกรุงเทพฯ และปริมณฑล 1 แห่ง และเลือกจากคณะวิชาที่มีวิสัยทัศน์ในการประสานศาสตร์และศิลป์ ร่วมกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ คือ คณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยกำหนดกลุ่มนักศึกษาจำนวน 10 คน เป็นตัวแทนจากตัวแทนนักศึกษาแต่ละชั้นปีและสโมสรนักศึกษาเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ใช้เป็นกลุ่มทดลอง

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาของรูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษานี้ ได้มาจากการวิเคราะห์ สังเคราะห์ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ดังนี้ ด้านสภาพและความต้องการในด้านสภาพ ได้แก่ 1) การบริหาร 2) การจัดกิจกรรมนักศึกษา ส่วนของความต้องการ ได้แก่ 1) การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ 2) เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 3) วิธีการและแนวทางการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 3 วิธีการ ได้แก่ จัดกิจกรรมนักศึกษาด้วยตนเอง แบบเพื่อนช่วยเพื่อน ด้วยกระบวนการกลุ่มที่หลากหลาย และ 4) ผลของกิจกรรมนักศึกษาที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนักศึกษาต่อไป

รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เริ่มจากแบบทดสอบเนื้อหาก่อนกิจกรรม จากนั้นจึงเริ่มกิจกรรมทั้ง 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) Introduction to ความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้นักศึกษาทราบความหมาย ความสำคัญ และประโยชน์ของความคิดสร้างสรรค์ คุณลักษณะของคนที่สร้างสรรค์ และวิธีทำให้เกิดการสร้างสรรค์ 2) Frameless Thinking เพื่อให้นักศึกษาสามารถคิดได้หลายวิธี หลายทิศทาง ได้มากกว่าหนึ่งคำตอบ ไม่ตัดสินคำตอบว่าถูกหรือผิด ออกจากกรอบความคิดเดิม 3) Problem-solving เพื่อให้นักศึกษามองเห็นสิ่งที่ขาดหายไปจากการรวบรวมความคิด ค้นหาแนวทาง วิธีแก้ปัญหา 4) Planning Creative-based Activities เพื่อให้นักศึกษาวางแผนการจัดกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยใช้เนื้อหากิจกรรมจากความต้องการที่ได้จากแบบสอบถามและการสัมภาษณ์ คือ สร้างสรรค์แผนการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ดำเนินการประเมินเนื้อหาโดยแบบทดสอบหลังกิจกรรม การประเมินความพึงพอใจ แล้วจึงส่งข้อมูลให้แก่ผู้เชี่ยวชาญยืนยันความสอดคล้องของรูปแบบและให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงให้เหมาะสมในการนำไปใช้จริง



เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

“รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษา” มีเครื่องมือการวิจัย ดังนี้

1. แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ ด้านสภาพและความต้องการ

แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์สภาพและความต้องการได้มาจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แบ่งเป็น 3 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 สภาพและความต้องการการจัดกิจกรรมนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา แยกเป็นด้านการบริหาร การจัดกิจกรรมนักศึกษา การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ วิธีการและแนวทางการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ผลของกิจกรรมนักศึกษาที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ตอนที่ 3 คือความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ จากนั้นนำแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ไปตรวจสอบคุณภาพ โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ดังนี้ 1) ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา 2) รองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา 3) อาจารย์ 4) นักกิจการนักศึกษา 5) ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาตลอดชีวิตและการพัฒนามนุษย์ ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความเหมาะสมของภาษา และความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) มีค่า 0.96 นำไปใช้กับกลุ่มที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน พบว่าค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ (Reliability: r) เท่ากับ 0.99 แล้วจึงปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้จริง

2. รูปแบบกิจกรรมนักศึกษา Creative Activities: 4 วิธี we can

หลังจากสรุปข้อมูลสภาพและความต้องการจากแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์แล้ว จึงดำเนินการสร้างรูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา กำหนดวัตถุประสงค์หลัก และวัตถุประสงค์ย่อย จากนั้นดำเนินการพัฒนารูปแบบตามหลักการ แนวคิด ทฤษฎี ของการจัดทำรูปแบบการจัดกิจกรรม โดยมีเงื่อนไขของกิจกรรมที่ให้นักศึกษาได้ใช้ศักยภาพในการคิดสร้างสรรค์ทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ระดมความคิด การร่วมมือกันเรียนรู้จากกิจกรรม โดยใช้ประสบการณ์เดิมมาบูรณาการกิจกรรมบนฐานความคิดสร้างสรรค์

เมื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมนักศึกษา “Creative Activities: 4 วิธี we can” เรียบร้อยแล้ว โดยการจัดกิจกรรมแบ่งเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) Introduction to ความคิดสร้างสรรค์ มีเนื้อหาด้านความหมาย ความสำคัญ และประโยชน์ของความคิดสร้างสรรค์ คุณลักษณะของคนที่สร้างสรรค์ และวิธีการทำให้เกิดการสร้างสรรค์ นำเสนอโดยการบรรยายและสไลด์ 2) Frameless Thinking เพื่อให้ นักศึกษาสามารถคิดได้หลายวิธี หลายทิศทาง ได้มากกว่าหนึ่งคำตอบ ไม่ตัดสินคำตอบว่าถูกหรือผิด ออกจากกรอบความคิดเดิม นำเสนอโดยการบรรยาย สไลด์ และกิจกรรมระดมความคิด 3) Problem-solving เพื่อให้ นักศึกษามองเห็นสิ่งที่ขาดหายไปจากการรวบรวมความคิด ค้นหาแนวทาง และค้นหาวิธีการแก้ปัญหา นำเสนอโดยการบรรยาย สไลด์ และกิจกรรมระดมความคิด 4) Planning Creative-based Activities เพื่อให้ นักศึกษาระดมความคิดวางแผนการจัดกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน แล้วจึงตรวจสอบรูปแบบที่พัฒนาขึ้น โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ได้แก่ ดังนี้ 1) ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา 2) รองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา 3) อาจารย์ 4) นักกิจการนักศึกษา 5) ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาตลอดชีวิตและการพัฒนามนุษย์ เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และความเหมาะสมของภาษา เพื่อหาความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) แล้วปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญให้นำไปทดลองใช้กับนักศึกษาในกลุ่มที่ใกล้เคียงกับกลุ่มทดลอง 4 คน ผลการทดลองที่ได้ คือ ผลต่างของการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ความรู้ ทักษะ ความพึงพอใจ รวมทั้ง



ค่าประสิทธิภาพของรูปแบบกิจกรรมนักศึกษา (E_1/E_2) กำหนดค่ามาตรฐาน 80/80 ได้ค่า 100/61.88 ยังไม่ถึงค่ามาตรฐาน แล้วดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะเพื่อใช้กับกลุ่มทดลองจริง 10 คน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลตามระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา 4 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนการวิจัย 1 (R_1 : Research1) ศึกษาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารเพื่อสำรวจสภาพและความต้องการกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยแบบสอบถาม 400 ฉบับและการสัมภาษณ์ 8 คน สรุปข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการพัฒนารูปแบบ ขั้นตอนการวิจัย 2 (D_1 : Development1) พัฒนารูปแบบและเครื่องมือวัดผลกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา นำไปใช้กับกลุ่มที่ใกล้เคียงกับกลุ่มทดลอง ดำเนินการปรับปรุงให้เหมาะสม ขั้นตอนการวิจัย 3 (R_2 : Research2) จัดกิจกรรมและประเมินผลตามรูปแบบกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษากับกลุ่มทดลอง 10 คน โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินกิจกรรม สรุปผลการจัดกิจกรรม ขั้นตอนการวิจัย 4 (D_2 : Development2) คัดค่าประสิทธิภาพกระบวนการต่อค่าประสิทธิภาพผลลัพธ์ของรูปแบบ ($E_1:E_2$) ยืนยันความสอดคล้องของรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) 5 คน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ ด้านสภาพและความต้องการ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม 400 ฉบับ และการสัมภาษณ์ 8 คน ในด้านการบริหาร สรุปผลได้ว่า การจัดกิจกรรมนักศึกษาเป็นไปตามแผนหรือนโยบายของมหาวิทยาลัย ที่ส่งเสริมและสนับสนุนให้จัดขึ้น และเข้าร่วมตามความสนใจเพื่อพัฒนานักศึกษา มีทั้งกิจกรรมที่จัดขึ้นตามที่หลักสูตรและกิจกรรมที่นักศึกษารวมกลุ่มตามความสนใจ นอกจากนี้ กิจกรรมนักศึกษาควรให้อิสระแก่นักศึกษาในการพัฒนาความคิดความสามารถ ศักยภาพในการทำงาน การแสดงออก รวมทั้งส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ให้เป็นไปตามคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์ โดยมีอาจารย์คอยดูแล เอาใจใส่ มีการอำนวยความสะดวกจากเจ้าหน้าที่ มีสถานที่งบประมาณ มีเวทีให้แสดงออกหรือแข่งขัน ทั้งนี้ เพื่อสร้างความเจริญงอกงามให้กับนักศึกษาในด้านทักษะการใช้ชีวิต ทั้งในขณะที่กำลังศึกษาอยู่ และหลังจากสำเร็จการศึกษาออกไปอยู่ในสังคม ให้เป็นคนดี สู้งาน พัฒนาตนเอง และผู้อื่นได้อย่างมีศักยภาพ ด้านการจัดกิจกรรมนักศึกษา พบว่ากิจกรรมควรกระตุ้นให้นักศึกษาพัฒนาตนเองทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและบุคลิกภาพ โดยมหาวิทยาลัยควรจัดสวัสดิการที่จำเป็นเพื่ออำนวยความสะดวกและส่งเสริมพัฒนานักศึกษาทั้งทางร่างกาย จิตใจ โดยมีรูปแบบกิจกรรมที่ต่างกัน เช่น บำเพ็ญประโยชน์ ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม เสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม ส่งเสริมสุขภาพ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และป้องกันปัญหาต่างๆ โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์มาพัฒนาเป็นรูปแบบกิจกรรมนักศึกษา โดยผู้บริหารและคณาจารย์ควรเข้าใจและให้การสนับสนุนการจัดกิจกรรมสำหรับนักศึกษาตามวิสัยทัศน์และนโยบายที่ตั้งไว้ ด้านความต้องการของกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เพื่อตอบสนองความต้องการ ความสนใจ ส่งเสริมประสบการณ์เพิ่มทักษะชีวิต สร้างพัฒนาการด้านสติปัญญา อารมณ์ สังคม ร่างกายและจิตใจ และเสริมพลังสร้างสรรค์ของนักศึกษาได้อย่างเหมาะสม ด้านเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์พบว่า วัตถุประสงค์ของกิจกรรมควรพัฒนานักศึกษาในด้านความคิด สติปัญญา ความสามารถ ประสบการณ์ และความแข็งแรง และปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม โดยส่งเสริมการนำความรู้ไปพัฒนากิจกรรมนักศึกษาที่จัดขึ้นด้วยความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสร้างคุณค่า สร้างจุดเด่น และเพิ่มความสามารถให้มีคุณลักษณะเด่นที่เป็นตัวเอง ด้านวิธีการ และในด้านการบริหารจัดการกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ควรกระตุ้นให้เกิดความสนุกสนาน มีอารมณ์แจ่มใส



.....
มีบรรยากาศการจัดกิจกรรมที่ดี ยอมรับคุณค่าของคน เชื่อมั่นในตนเอง เปิดใจกว้าง ยอมรับสิ่งใหม่ สามารถเชื่อมโยง มีการเสริมแรงทางบวก มีการจัดกิจกรรมเป็นกลุ่ม กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เช่น ฝึกทักษะการคิด การแก้ปัญหา สร้างจินตนาการ การระดมสมอง โดยให้อิสระในการคิด การปฏิบัติงาน สร้างแรงจูงใจภายใน ได้แก่ ความอยากรู้อยากเห็น ความเชื่อมั่นในตนเอง และความกล้าแสดงออก ด้านผลของกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ พบว่า กิจกรรมควรพัฒนาศักยภาพด้านการคิด จินตนาการ เสริมสร้างเจตคติที่เหมาะสม มีความกระตือรือร้น ตีความและเข้าใจในงานที่รับผิดชอบ สามารถคิดนอกกรอบ คิดแก้ปัญหา พัฒนากิจกรรมใหม่โดยใช้ความรู้เดิมมาเชื่อมโยง และคิดอย่างเป็นระบบ

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากรูปแบบกิจกรรมนักศึกษา Creative Activities: 4 วิธี we can

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากรูปแบบกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ที่ปรับปรุงแก้ไขตามความเห็นผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้ว นำไปใช้กับกลุ่มทดลองจำนวน 10 คน จากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจงจากสโมสรนักศึกษาและตัวแทนชั้นปี จากคณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จากนั้นนำผลการทดลองให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ได้แก่ 1) ผู้บริหารมหาวิทยาลัยและคณะวิชา 2) ผู้อำนวยการกองกิจการนักศึกษา 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาตลอดชีวิต 4) ผู้เชี่ยวชาญด้านการบริหารและการพัฒนาทรัพยากรบุคคล และ 5) อาจารย์ที่ปรึกษาการจัดกิจกรรมนักศึกษา เพื่อยืนยันรูปแบบ (Connoisseurship) แล้วดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

หลังจากจัดกิจกรรมเรียบร้อยแล้ว พบว่า รูปแบบกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา “Creative Activities: 4 วิธี We can” ทดลองกับนักศึกษา 10 คน ในเวลา 300 นาที พบว่าคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนเฉลี่ย 11.1 คะแนน แบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยเต็ม 15 คะแนน สรุปว่านักศึกษาได้คะแนนจากแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าแบบทดสอบก่อนเรียนและค่าเฉลี่ยความพึงพอใจรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาจาก 5 ระดับ มีค่า 4.76 หมายถึง นักศึกษามีความพึงพอใจในกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับมากที่สุด ผลการยืนยันความสอดคล้องของรูปแบบ (Connoisseurship) มีค่าเฉลี่ยของความสอดคล้องและเหมาะสมเฉลี่ย 4.92 จาก 5 ระดับ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเฉลี่ย 0.16 หมายถึง “ยืนยันความสอดคล้องและเหมาะสมในระดับมากที่สุด”

สรุปผลการวิจัย

ผลการศึกษาสภาพ ความต้องการ กิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ตามวัตถุประสงค์การวิจัย ข้อที่ 1 จากแบบสอบถามและการสัมภาษณ์ พบว่ามีสภาพการบริหารและการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในระดับมาก รวมทั้งต้องการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และต้องการเนื้อหากิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ความต้องการผลของกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ทั้งหมดอยู่ในระดับมากเช่นกัน

ผลการพัฒนารูปแบบกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2 พบว่า จากการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรม “Creative Activities: 4 วิธี We can” นักศึกษากลุ่มทดลอง 10 คน ได้คะแนนจากแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าแบบทดสอบก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาในระดับมากที่สุด ยืนยันความสอดคล้องของรูปแบบ (Connoisseurship) โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน พบว่ามีค่าเฉลี่ยความสอดคล้องเหมาะสม 4.92 จาก 5 ระดับ และมีค่าเฉลี่ยเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.16 หมายถึง ยืนยันความสอดคล้องในระดับมากที่สุด



อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย ด้านสภาพและความต้องการจากแบบสอบถามและการสัมภาษณ์พบว่า มีสภาพการบริหารอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.67/ S.D.=0.91$) คะแนนสูงสุด ได้แก่ นักศึกษาเห็นประโยชน์ของกิจกรรมเพื่อพัฒนาตนเองและเข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสมัครใจ สอดคล้องกับ Howard, Stephen and Culley (2008) ที่กล่าวถึงการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ไว้ว่า การเรียนรู้ที่เกิดจากผู้เรียนเห็นประโยชน์และต้องการนำความรู้ไปใช้โดยเร็วที่สุด จะมีความต้องการและความสนใจในการเรียนรู้สูง ซึ่งประเด็นดังกล่าวสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Zhang, Sun, Jiang and Zhang, 2019: 62-73 ที่พบว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลคือ ประสิทธิภาพในตนเอง เขวี้ยงทางจิต และเขวี้ยงทางอารมณ์ สภาพรองลงมาคือ กิจกรรมสร้างพื้นที่สังคมแห่งการเรียนรู้ ซึ่งประเด็นดังกล่าวสอดคล้องกับสุวัฒน์ วัฒนวงศ์ (Wattanawong, 2004: 342-345) ที่ได้ศึกษา “ภารกิจเชิงพัฒนาการ” (Development task) ของผู้ใหญ่ตอนต้น ที่แสวงหากลุ่มเพื่อการเรียนรู้ทางสังคม สอดคล้องกับผลการวิจัยของสิริชัย ดีเลิศ (Dealers, 2015: 1341-1360) ที่พบว่าบุคลิกและความชอบจะส่งผลกระทบต่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Directed Learning) ส่วนสภาพของการจัดกิจกรรมนักศึกษา มีภาพรวมอยู่ในระดับมาก คะแนนสูงสุด ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์มีประโยชน์อย่างยิ่งต่อการจัดกิจกรรมนักศึกษา สอดคล้องกับที่สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (Office of the Higher Education Commission, 2007: 15-16) ว่าการจัดกิจกรรมนักศึกษาในสถานศึกษานั้น จะก่อให้เกิดประโยชน์ในการพัฒนานักศึกษา ทั้งการพัฒนาตนเอง การมีส่วนร่วมในการใช้ชีวิตอยู่ในสังคม สอดคล้องกับชลลนัย สุวรรณรอด (Suwanrod, 2012: 540-547) พบว่า การเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษาทำให้เห็นคุณค่าของตัวเอง ได้รับการยอมรับ มีประสบการณ์ นำความรู้ที่ได้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ส่วนรวม รองลงมาคือ มีบรรยากาศกิจกรรมที่สนุกสนาน สามารถตีความได้ ทำเรื่องยากให้เข้าใจง่าย สอดคล้องกับประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ (Toungsuwan, 2017: 668-679) ที่ว่า กิจกรรมนักศึกษาทำให้เปลี่ยนบรรยากาศ ผ่อนคลายความตึงเครียด มีทัศนคติที่ดี และเป็นแหล่งกำเนิดของความคิดสร้างสรรค์ และเป็นประเด็นที่สอดคล้องกับ (Rhoads and Dehaan, 2011: 175-195) ที่ว่า กิจกรรมนักศึกษาจะช่วยสร้างทัศนคติที่ดี ซึ่งเป็นส่วนให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองและการประสบความสำเร็จ

ด้านความต้องการ การจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มีภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.91/ S.D.=0.86$) ความต้องการในอันดับแรกคือ มีอารมณ์ขัน ซึ่งสอดคล้องกับสิริชัย ดีเลิศ (Dealers, 2015: 1341-1360) ที่กล่าวว่า คุณลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ประการหนึ่ง คือ เป็นผู้ที่มีอารมณ์ขัน และสอดคล้องกับงานวิจัยของสุจุฑา ศุภสมิต (Supamit, 2009: 18-20) ที่พบว่า กิจกรรมจะช่วยให้นักศึกษาคลายเครียด และเป็นแรงบันดาลใจในการแสดงความสามารถพิเศษของตนเอง รองลงมาคือชอบในสิ่งแปลกใหม่และแตกต่าง ประเด็นดังกล่าวสอดคล้องกับ (Guiford, 2012) ที่ว่า หนึ่งในองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์คือ ลักษณะของความคิดแปลกใหม่ ไม่ซ้ำกับความคิดที่มีอยู่ทั่วไป ซึ่งเป็นประเด็นที่สอดคล้องกับงานวิจัยของวิเชียร เนียมน้อม (Nearmnorn, 2007: 176-187) ที่พบว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นแรงจูงใจในการพัฒนากิจกรรมที่โดดเด่น สามารถนำไปใช้จริงได้ รองลงมาคือต้องการความสามารถคิดแก้ปัญหา ประเด็นดังกล่าวสอดคล้องกับ (Peltier, 2014: 7-11) ที่ว่า วัยรุ่นตอนปลายจะพบกับปัญหาชีวิตแบบใหม่ และถูกคาดหวังให้พร้อมเผชิญปัญหาต่าง ๆ สามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมใหม่ได้ด้วยตนเอง และเป็นประเด็นที่สอดคล้องกับ Zhang, Sun, Jiang and Zhang, 2019: 62-73 ที่พบว่ากิจกรรมนักศึกษามีการคาดการณ์ถึงอนาคต มีมุมมองและความสามารถในการป้องกันปัญหาที่จะเกิดขึ้น สามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้ ส่วนความต้องการในด้านเนื้อหาของ



กิจกรรม ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.89/ S.D.=0.87$) ซึ่งประเด็นดังกล่าวสอดคล้องกับจตุรวัฒน์ ฝนิกรมัย (Phanugram, 2014: 13-15) ที่พบว่า ทักษะความคิดสร้างสรรค์ สัมพันธ์กับเขาวนปัญญาทางอารมณ์ มีความพร้อมในการเผชิญกับปัญหาจริง เนื้อหาของกิจกรรมที่ต้องการสามอันดับแรก คือ การท่องเที่ยว การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และการวางแผนในอนาคต ซึ่งประเด็นดังกล่าวสอดคล้องกับ (Guilford, 2012) ที่ว่า เนื้อหาที่หลากหลายและยืดหยุ่นจะช่วยสร้างพลังบวกและเกิดปัญญา ความรู้สึกเสียสละ เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม มีความรับผิดชอบพัฒนาประเทศชาติ ความต้องการด้านวิธีการและแนวทางการจัดกิจกรรมในระดับมาก ($\bar{X}=3.93/ S.D.=0.86$) คือ การจัดกิจกรรมด้วยกระบวนการกลุ่มที่หลากหลาย ซึ่งประเด็นดังกล่าวสอดคล้องกับ (Gundy, 2004) ที่ว่า ควรเปิดโอกาสให้นักศึกษาทำงานเป็นกลุ่ม เสนอความคิดเห็น แลกเปลี่ยนและเสริมสร้างความสามัคคีสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น เคารพการตัดสินใจร่วมกันอย่างมีเหตุผล เป็นประเด็นที่สอดคล้องกับ (Javis, 1983: 12-19) ที่ว่า นักศึกษาอยู่ในวัยผู้ใหญ่ตอนต้น มีความเชื่อมั่นในการรับรู้และเรียนรู้ จึงควรสนับสนุนให้ใช้ศักยภาพในการเรียนรู้อย่างเต็มที่ด้วยการทำงานเป็นกลุ่มมากกว่าการแข่งขัน ประเด็นดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของรุ่งฟ้า ล้อมในเมือง (Lomnaimuang, 2009: 121-127) ที่พบว่า กิจกรรมกลุ่มจะช่วยเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น สร้างคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่ดีงามแก่นักศึกษา ด้านความต้องการผลของกิจกรรม ภาพรวมพบว่ามีความต้องการอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.91/ S.D.=0.86$) ได้แก่ บรรยาภาศกิจกรรมที่มีชีวิตชีวา มีขนาดของกลุ่มที่เหมาะสม มีสถานภาพทางเพศที่หลากหลาย รวมทั้งมีคะแนนเฉลี่ยที่หลากหลาย สอดคล้องกับผลการวิจัยของ เชิดศักดิ์ ศุภโสภณ (Supasopon, 2010: 220 - 223) ที่กล่าวว่าปัจจัยหลักของกิจกรรมนักศึกษา คือ ส่งเสริมการบริหารทรัพยากร สร้างความมีส่วนร่วมในกลุ่มที่มีความสนใจเดียวกัน โดยไม่คำนึงถึงความแตกต่างในด้านเพศ เชื้อชาติ ศาสนาหรือการเมือง จะช่วยเพิ่มความสามารถและเปลี่ยนแปลงไปสู่ความสำเร็จได้

คะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ค่าประสิทธิภาพกระบวนการ: ค่าประสิทธิภาพผลลัพธ์

การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน รวมทั้งค่าประสิทธิภาพกระบวนการ: ค่าประสิทธิภาพผลลัพธ์ พบว่าค่าเฉลี่ยคะแนนสอบหลังเรียนมีค่าสูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนสอบก่อนเรียน (15: 11.10) สอดคล้องกับคณะกรรมการการอุดมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (Office of the Higher Education Commission, 2007: 15-16) ที่กล่าวถึงผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ว่า เป็นคุณลักษณะและความสามารถของบุคคลอันเกิดจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้จากการสอน การฝึกอบรม หรือการเข้าร่วมกิจกรรมซึ่งประเด็นดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของจตุรวัฒน์ ฝนิกรมัย (Phanugram, 2014: 13-15) ที่พบว่า การประมวลผลข้อมูลที่เป็นระบบจะส่งผลต่อความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลในด้านบวก ส่วนผลของค่าประสิทธิภาพกระบวนการ: ค่าประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E1/E2) มีค่า 100/ 93.43 อธิบายได้ว่า รูปแบบกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งประเด็นดังกล่าวสอดคล้องกับชัยยงค์ พรหมวงศ์ (Brahmawong, 2013: 7-20) ที่กล่าวว่า เกณฑ์ประสิทธิภาพคือ ระดับประสิทธิภาพของกระบวนการที่ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในระดับที่พึงพอใจ เมื่อผลที่ได้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้แสดงว่ามีคุณค่าเพื่อนำไปใช้และคุ้มกับการลงทุน

ความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาและการยืนยันรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship)

ความพึงพอใจโดยรวมต่อรูปแบบกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา มีค่า 4.76 จาก 5 ระดับ หมายความว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาในระดับมากที่สุด ซึ่งประเด็นดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ จตุรวัฒน์ ฝนิกรมัย (Phanugram, 2014: 13-15) ที่พบว่า นักศึกษาพึงพอใจในการเข้า



.....
ร่วมกิจกรรมเพราะเห็นว่าได้ประโยชน์และเป็นประเด็นที่สอดคล้องกับ (Mynbayevaa, 2016: 11557-11567) ที่พบว่า การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการออกแบบหลักสูตรการเรียนการสอนได้ ส่วนการยืนยันรูปแบบกิจกรรมนักศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน พบว่า Creative Activities: 4 วิธี we can มีค่าเฉลี่ยของความสอดคล้องและเหมาะสมมีค่า 4.92 จาก 5 ระดับ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเฉลี่ย 0.16 หมายความว่า ผู้เชี่ยวชาญยืนยันความสอดคล้องและเหมาะสมในระดับมากที่สุด โดยกิจกรรม Orientation และแนะนำตัว มีคะแนนสูงสุด ($\bar{X}=4.98$, $S.D.=0.17$) ซึ่งประเด็นดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ (Peltier, 2014) ที่ว่าการทำความเข้าใจ สร้างความคุ้นเคย และทราบนโยบายจะส่งผลดีต่อความสัมพันธ์และความร่วมมือ คณะรองลงมา คือ การทดสอบหลังเรียน เท่ากับวิธีการวัดความพึงพอใจ ความประทับใจ ($\bar{X}=4.97$, $S.D.=0.07$) และคะแนนการสรุปกิจกรรมเพื่อถอดบทเรียน ($\bar{X}=4.96$, $S.D.=0.10$) สอดคล้องกับ (Rhoads and Dehaan, 2011: 175-195) ที่ว่าปฏิสัมพันธ์ทางบวกจะส่งผลต่อแรงบันดาลใจ แรงจูงใจ ทศนคติ ผลสำเร็จของนักศึกษา

ในการถอดบทเรียนนักศึกษาเห็นว่รูปแบบกิจกรรม “Creative Activities: 4 วิธี We can” สามารถนำไปเป็นข้อมูลเสนอเพื่อช่วยกำหนดแผนและนโยบายการจัดกิจกรรมในระดับอุดมศึกษา เพื่อส่งเสริมความคิดของนักศึกษาให้มีคุณลักษณะของคนสร้างสรรค์ ตลอดจนเป็นฐานคิดในการประกอบอาชีพ พัฒนาคุณภาพชีวิต มีวิถีคิดที่หลากหลาย ไม่ติดกรอบความคิดเดิม สามารถค้นหาแนวทาง และวิธีการแก้ปัญหา วางแผนชีวิตโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน และเป็นผู้นำทางความคิดของสังคม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. การจัดกิจกรรมนักศึกษาควรคำนึงถึง นโยบาย วิสัยทัศน์ พันธกิจ การดำเนินงาน คุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์ บูรณาการร่วมกับสภาพและความต้องการ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์การฝึกทักษะและประสบการณ์ในการนำไปใช้ในชีวิตจริงอย่างกลมกลืน
2. สถาบันอุดมศึกษาทั้งรัฐบาลและเอกชน ควรมีนโยบายในการจัดกิจกรรมส่งเสริมความสามารถด้านคิดสร้างสรรค์เพื่อเป็นฐานของการนำไปใช้ในการทำงานหรือการดำรงชีวิต
3. องค์กรภาครัฐบาล เอกชน และชุมชนควรให้ความสำคัญในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้สมาชิกสามารถนำไปประยุกต์ใช้แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในองค์กรได้อย่างเหมาะสมและมีคุณค่า
4. กิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์จะส่งผลให้นักศึกษาใช้การสร้างสรรค์เป็นฐานในการประกอบอาชีพ การพัฒนาคุณภาพชีวิต นำไปต่อยอดกับกลุ่มเป้าหมายอื่น เช่น นักเรียน วัยทำงาน ผู้สูงอายุ กลุ่มวิชาชีพ เพื่อหาแนวทางแก้ปัญหาและพัฒนาสร้างความสามัคคีและความภาคภูมิใจร่วมกัน

ข้อเสนอแนะในการนำรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาไปใช้

1. การนำรูปแบบกิจกรรม “Creative Activities: 4 วิธี We can” ไปใช้ มีข้อควรพิจารณาดังนี้
 - 1.1 ควรศึกษานโยบาย วิสัยทัศน์ พันธกิจของมหาวิทยาลัย และความสนใจของนักศึกษารวมทั้งบรรยากาศของกิจกรรมเพื่อความสำเร็จในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้มีความสอดคล้องกัน
 - 1.2 ผู้ใช้รูปแบบกิจกรรมนักศึกษานี้ควรทำความเข้าใจรายละเอียดของความคิดสร้างสรรค์ทั้งวิถีคิด นอกกรอบ ไม่ตัดสินความคิดว่าถูกหรือผิด วิถีระดมความคิด การคิดแก้ปัญหา รวมทั้งกระตุ้นให้นักศึกษาสร้างผลงานด้วยความคิดสร้างสรรค์



1.3 วิทยากรหรือผู้นำกิจกรรม ควรเข้าใจธรรมชาติของนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม และปฏิบัติต่อความหลากหลายของนักศึกษาด้วยความเข้าใจ

1.4 ควรจัดกิจกรรมนอกสถานที่ท่ามกลางธรรมชาติ มีกิจกรรมหลายรูปแบบ เพื่อกระตุ้นความสามารถด้านความคิดให้แก่นักศึกษา

1.5 วิทยากรหรือผู้นำกิจกรรม ควรทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) และกระตุ้นให้นักศึกษาร่วมกิจกรรมหรือกำหนดปัญหาขึ้นเอง เชื่อมโยงปัญหาเข้าด้วยกันแล้วหาวิธีแก้ปัญหา โดยใช้สถานการณ์ใกล้เคียงแล้วนำแนวคิดมาสร้างสรรค์กิจกรรม

1.6 ควรส่งเสริมให้นักศึกษาเป็นผู้ดำเนินการถอดบทเรียนด้วยการสร้างคำถามที่สามารถร่วมกันคิด เช่น เราต้องการอะไรจากกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ หรือเราได้อะไรจากการสร้างสรรค์ในด้านความรู้ (Knowledge) ด้านทัศนคติ (Attitude) และการปฏิบัติ (Practice)

1.7 ควรนำผลคะแนนทดสอบหลังเรียน (Post-test) เปรียบเทียบกับคะแนนทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) เพื่อตรวจสอบความเข้าใจ และใช้พิจารณาการเกิดความคิดสร้างสรรค์เป็นรายบุคคล

2. นำรูปแบบกิจกรรมนี้ไปใช้วางแผนการจัดกิจกรรมนักศึกษา โดยคำนึงถึงความเหมาะสมตามขั้นตอนและระยะเวลาของแต่ละช่วง โดยยืดหยุ่นตามวัตถุประสงค์ของเนื้อหา

3. ควรสอนให้นักศึกษานำความคิดสร้างสรรค์ไปเป็นฐานในการประกอบอาชีพ การพัฒนาคุณภาพชีวิต รวมทั้งเป็นผู้นำทางความคิดของสังคมได้ในอนาคต

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของรายวิชากับกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
2. ควรมีการวิจัยเพื่อสร้างองค์ความรู้ต้นแบบที่ประสบความสำเร็จในการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์
3. ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาองค์ประกอบที่ส่งผลต่อการพัฒนากิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามกรอบการพัฒนาประเทศ

4. ควรมีการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อพัฒนาวิธีการ ในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่กลุ่มเฉพาะเพื่อรองรับนโยบายของรัฐบาลตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้เป็นอย่างสำคัญในการพัฒนาประเทศต่อไป

References

Brahmawong, C. (2013). "Developmental Testing of Media and Instructional Package".

Silpakorn Educational Research Journal 5(1): 7-20. (in Thai)

Deelers, S. (2015). "Creative Thinking Development Process in the Creative Higher Education Institute". *Veridian Journal, Silpakorn University* 8 (2): 1341-1360. (in Thai)

Guilford, J.P. (2012). *Transparency 21st Century*. [Online]. Retrieved July 10, 2019. from <https://www.pinterest.com/pin/38562140535056394/>.

Gundy, B.V. (2004). *101 Activities for Teaching Creativity and Problem Solving*. United States of America: John Wiley & Sons.



- Howard, T.J., Stephen, J. and Culley, E.D. (2008). “Describing the Creative Design Process by the Integration of Engineering Design and Cognitive Psychology literature”. **Design Studies** 29(2): 160–180.
- Jarvis, P. (1983). **Adult and Continuing Education: Theory and Practice**. Kent: Croom Helm Co., Ltd.
- Knowles, M.S. (1972). **The Modern Practice of Adult Education: Andragogy Versus Pedagogy**. New York: Association Press.
- Krathwohl, D R. (2002). **A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives**. New York: Longman, 212- 215.
- Lomnaimuang, R. (2009). “The Development of Moral, Ethics, and Values-Based Activity Model and Sustainable Network for Youth in Maha Sarakham”. **Rajabhat Maha Sarakham University Journal** 3(3): 121-127. (in Thai)
- Mynbayeva, A. (2016). “Experimental Study of Developing Creativity of University Students”. **International Journal of Environmental & Science Education** 11(18): 11557-11567.
- Nearmnom, W. (2007). **The Research and Development of Student Governance Administration Model of Punyaphiwat Techno Business School**. Master of Educational Thesis Program in Educational Administration Faculty of Education Suan Sunandha Rajabhat University. (in Thai)
- Office of the Higher Education Commission Ministry of Education. (2007). **Training Course for the Assurance Quality in Higher Educational Students**. Bangkok: Bangkok Ministry of Education’s Public Notification. 15-16. (in Thai)
- Office of the Higher Education Commission. (2007). **Higher Education Standard**. Bangkok: Author. (in Thai)
- Peltier, M. (2014). “The Impact of Faculty Perception of Student Affairs Personnel on Collaborative Initiatives: A Case Study”. **Educational Administration: Theses, Dissertations, and Student Research**. May 2014: 7-11. [Online]. Retrieved July 15, 2019, from <https://digitalcommons.unl.edu/cehsedaddiss/172/>.
- Phanugram, J. (2014). **Undergraduate students' Participation in Activities at Suranaree University of Technology 2013. Student Affairs' Department**. Suranaree University of Technology. (in Thai)
- Rhoads, K. and Dehaan, J. (2011). “Enhancing Student Self-study Attitude and Activity with Motivational Techniques”. **Shizuoka Japan : Studies in Self-Access Learning Journal** 4(3): 175-195.



- Supamit, S. (2009). **Factors Affecting Motivation to Participate in Student Activities of The Fourth Level, Secondary Grades 4 –6 Students at Patumwan Demonstration School of Srinakharinwirot University In Patumwan District, Bangkok.** Master of Education Thesis Program in Educational Psychology Faculty of Education Srinakharinwirot University. (in Thai)
- Supasopon, C. (2010). **Model Developed to Change Management for the Excellence of Basic Education Schools.** Bangkok : Chulalongkorn University Printing House. (in Thai)
- Suwanrod, D. (2012). **Factors that Influenced The Decision Making of Public High School Students in Bangkok to Study in Bachelor’s Degree, International Program.** Chiang Mai: Faculty of Economics Chiang Mai University. (in Thai)
- Toungsuwan, P. (2017). “Creativity: The Thing which Missing in Higher Education”. **Christian University Journal** 233(4): 668-679. (in Thai)
- Wattanawong, S. (2004). **Psychology for Training Adult.** Bangkok: Chulalongkorn University Printing House. (in Thai)
- Zhang, W., Sun, S. L., Jiang, Y. and Zhang, W. (2019). “Openness to Experience and Team Creativity: Effects of Knowledge Sharing and Transformational Leadership”. **Creativity Research Journal.** 31(1): 62–73.