

บทบรรณาธิการ



การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผู้เรียน
ในศตวรรษที่ 21

ตามที่รัฐบาลได้มีการจัดทำแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ
ฉบับที่ 11 โดยมุ่งเน้นการพัฒนาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ (Creative Economy)
ซึ่งก็คือการดำเนินการทางเศรษฐกิจที่เป็นการเพิ่มมูลค่าเพิ่ม (Value Added) ให้กับ
สินค้าและบริการ โดยการบูรณาการทุนทางสังคม ทุนทางวัฒนธรรม ทุนทางปัญญา
และอัตลักษณ์ทางสังคมเข้าไปในสินค้าและบริการ จะทำให้ได้มูลค่าของสินค้า

เพิ่มขึ้นมากกว่าเดิมหลายเท่า ซึ่งแนวคิดทางธุรกิจที่น่าจะเข้ามาเกี่ยวข้องก็คือ เรื่องของความแตกต่าง
(Differentiate) ซึ่งสอดคล้องกับคำว่าสร้างสรรค์ก็คือสิ่งแปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร และมีแนวโน้มเป็นที่ยอมรับ
ทางสังคม ซึ่งการดำเนินการตามทางเศรษฐกิจอุตสาหกรรมในอดีตที่ผ่านมา เริ่มมาถึงจุดที่เป็นทางตัน เนื่องจาก
กระแสโลกาภิวัตน์ได้ทำให้มีการใช้เทคโนโลยีขั้นสูงในกระบวนการผลิต ไม่ก่อให้เกิดความแตกต่างในด้าน
ต้นทุนและผลผลิต และแน่นอนว่าการผลิตตามแนวทางนี้ย่อมแข่งขันกับประเทศมหาอำนาจไม่ได้อย่างแน่นอน
แต่สิ่งที่จะทำให้สามารถแข่งขันได้ก็คือ “นวัตกรรม (Innovation)” ซึ่งเป็นกระบวนการหรือผลิตภัณฑ์ที่ได้
จากการสร้างสรรค์ เพราะฉะนั้นการเรียนรู้หรือการประกอบอาชีพของมนุษย์ย่อมต้องเปลี่ยนแปลงไป
โดยเทคโนโลยีนับว่ามีบทบาทสำคัญยิ่งในการสร้างสรรค์เศรษฐกิจปัจจุบัน ซึ่งอาจจะเรียกว่าเป็นเศรษฐกิจ
ยุคดิจิทัล (Digital Economy) โดยประเทศต้นแบบที่สามารถเห็นได้ชัดเจนเกี่ยวกับการดำเนินการตามแนวทาง
เศรษฐกิจแบบดังกล่าว ได้แก่ ประเทศเกาหลี ประเทศญี่ปุ่น เป็นต้น ที่สามารถสร้างรายได้เข้าประเทศจาก
เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ แต่การจะผลิตสินค้าและบริการเชิงสร้างสรรค์ได้ ตัวทรัพยากรมนุษย์ถือเป็นปัจจัย
สำคัญที่จะก่อให้เกิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจแบบนั้นได้ โดยจะต้องเป็น “ทรัพยากรมนุษย์ที่สร้างสรรค์”
ซึ่งจะต้องมีกระบวนการหล่อหลอมและพัฒนาด้วยเครื่องมือที่สำคัญอย่างยิ่งก็คือ “การศึกษาอย่างต่อเนื่อง
ทั้งในระบบและนอกระบบ” โดยการศึกษาจะต้องเป็นการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งอาจจะต้องมีหลักสูตรเชิง
สร้างสรรค์หรือการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้นับว่าเป็นหัวใจสำคัญในการ
ขับเคลื่อนเศรษฐกิจดังกล่าว สำหรับการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ควรจะมีลักษณะ
สอดคล้องกับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งจะประกอบไปด้วย ทักษะการเรียนรู้และ
นวัตกรรม หรือ 3R และ 4C ซึ่งมีองค์ประกอบ ดังนี้ ซึ่ง 3R ได้แก่ การอ่าน (Reading) การเขียน (Writing)
และคณิตศาสตร์ (Arithmetic) ส่วน 4C ประกอบด้วย การคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) การสื่อสาร
(Communication) การร่วมมือ (Collaboration) และความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) โดยมีทักษะชีวิต
และอาชีพและทักษะทางด้านด้านสารสนเทศและเทคโนโลยีเป็นทักษะที่จำเป็นที่เป็นเครื่องมือสำคัญของมนุษย์
ในศตวรรษที่ 21 หรืออาจจะเรียกว่าเป็นทักษะยุคดิจิทัล (Digital Literacy) สำหรับการเรียนรู้ในสังคม
ที่หลากหลาย ในส่วนของการวิจัยเชิงสร้างสรรค์นั้นก็จะต้องประกอบไปด้วย 2 ส่วนคือ การวิจัยกับ

การสร้างสรรค ซึ่งคุณลักษณะการสร้างสรรคควรจะต้องประกอบไปด้วย การคิดหรือทำอย่างมีจินตนาการ (Imagination) ใช้จินตนาการอย่างมีจุดมุ่งหมาย (Purposeful) ทำให้เกิดสิ่งใหม่ (Originality) และผลลัพธ์ มีคุณค่า เมื่อนำไปใช้ในการเรียนการสอน ควรจะมีเป้าหมายต่อไปนี้ ได้แก่ Creative Teaching, Creative Learning, Creative Classroom และ Creative and Innovative in Teaching and Learning ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเป็นกระบวนการที่ก่อให้เกิด Creative Thinking ทำให้สามารถเกิดการพัฒนาประเทศได้อย่างสร้างสรรค์ เพื่อเตรียมพร้อมทรัพยากรมนุษย์เพื่อการเสริมสร้างศักยภาพของการแข่งขันของประเทศไทย ซึ่งบทความวิจัยในวารสารฉบับนี้ส่วนใหญ่เนื้อหาจะเป็นการวิจัยเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ทางการเรียนการสอน กระบวนการคิด กระบวนการเรียนรู้ การพัฒนาสังคมชุมชนจากฐานภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อการสร้างสรรค์ และการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นสิ่งท้าทายสำหรับสังคมไทยเป็นอย่างมาก

พบกันใหม่ฉบับหน้า

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีรศักดิ์ อุ๋นอารมย์เลิศ
บรรณาธิการ