

การใช้เทคนิคการสอน 6PM ต่อการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ในห้องเรียนแห่งอนาคต THE USE OF THE 6PM TEACHING TECHNIQUE TO STIMULATE CREATIVITY IN THE FUTURE CLASSROOM

วรพล ศรีเทพ^{1,*} และ เจษฎาภรณ์ แสงสุวรรณ²
Worapol Srithep^{1,*} and Jetsadaporn Saengsuwan²

(Received: 14 Jan., 2025; Revised: 25 Feb., 2025; Accepted: 7 Mar., 2025)

บทคัดย่อ

ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องพัฒนาให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนในห้องเรียนอนาคต และเป็นเรื่องที่ครูผู้สอนจะต้องให้ความสนใจจะต้องพัฒนาให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนทุกคน เนื่องจากเป็นข้อกำหนดหนึ่งที่ผู้เรียนจะต้องมีอยู่ในตัวสำหรับการศึกษาในศตวรรษที่ 21 และยังเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะก่อให้เกิดการขับเคลื่อนของประเทศไทยตามโมเดลไทยแลนด์ 4.0 ซึ่งการศึกษาในห้องเรียนแห่งอนาคตที่สอดคล้องกับความต้องการของสังคมและเศรษฐกิจที่เปลี่ยนแปลงไป จำเป็นต้องใช้วิธีการสอนและเทคนิคที่ช่วยเสริมสร้างทักษะและความคิดสร้างสรรค์ให้แก่ผู้เรียน โดยผู้เขียนบทความได้เสนอแนวคิดการใช้เทคนิค 6PM เป็นเครื่องมือหลักในการศึกษา ซึ่งกระบวนการ 6P ครอบคลุมถึงการสำรวจ การวางแผน การตั้งปัญหา การมีส่วนร่วม การเล่นเกม และการสร้างผลิตภัณฑ์ ทั้งนี้ช่วยให้นักเรียนสามารถถามคำถามท้าทาย สำรวจบทบาทต่างๆ และสร้างผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนความเข้าใจและความสามารถในการสอนแบบ 6M ประกอบด้วยการสร้างแรงบันดาลใจ ส่งเสริมการตื่นตัว สื่อสารสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมุ่งเน้นการเรียนรู้ตลอดชีวิต การมีส่วนร่วมอย่างแข็งขัน และการสะท้อนความคิดและประเมินตนเอง ทั้งนี้ช่วยเตรียมนักเรียนให้พร้อมเผชิญกับความท้าทายในอนาคตที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างไม่หยุดยั้ง และพัฒนาความสามารถในการปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ใหม่ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: ความคิดสร้างสรรค์, แนวคิดเทคนิค 6PM, เทคนิคกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์, ห้องเรียนแห่งอนาคต

¹ ผู้อำนวยการโรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๑๐๒ (บ้านเกาะเต่า) สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดตรัง ประเทศไทย

¹ Director of Thairath Wittaya 102 School (Ban Koh Tao), under the Office of the Basic Education Commission, Trang Province, Thailand

² ศึกษาพิเศษชำนาญการ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตรัง เขต 2 จังหวัดตรัง ประเทศไทย

² Professional Supervisor, Trang Primary Educational Service Area Office 2, Trang Province, Thailand

* Corresponding author. E-mail: worapol.sri@hotmail.com

Abstract

Creativity is a crucial and essential characteristic that must be developed in learners in the classroom of the future. It is a matter that teachers must pay attention to and develop in every student, as it is one of the requirements that students must possess for 21st-century education. Moreover, it is a vital tool that will drive Thailand according to the Thailand 4.0 model. The education in the future classroom, in line with the changing needs of society and the economy, requires teaching methods and techniques that enhance students' skills and creativity. The author of the article proposes the 6PM technique as the primary tool for education. The 6P process encompasses exploration, planning, problem setting, participation, role-playing, and product creation. These aspects allow students to ask challenging questions, explore various roles, and create products that reflect understanding and ability. Meanwhile, the 6M technique consists of inspiring motivation, promoting alertness, creative communication, and innovation creation, focusing on lifelong learning, robust participation, and self-assessment. This approach prepares students to face the challenges of a continuously changing future and develop the ability to adapt to new situations effectively.

Keywords: Creativity, 6PM Technique Concept, Stimulating Creative Thinking Technique, Future Classroom

บทนำ

ยุทธศาสตร์ชาติของประเทศไทย พ.ศ. 2561 - พ.ศ. 2580 มุ่งเน้นในการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์เป็นอย่างยิ่ง เพื่อตอบสนองต่อการพัฒนาประเทศในทุกมิติและเป็นการวางรากฐานสำคัญที่จะยกระดับประเทศไทยสู่การเป็นประเทศที่พัฒนาแล้ว แนวทางนี้เน้นการสร้างทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพสูง ซึ่งครอบคลุมตั้งแต่การพัฒนาทางด้านกายภาพ, จิตใจ, และสติปัญญา และยังรวมถึงการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เช่น ทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษและภาษาที่สาม รวมถึงการอนุรักษ์ภาษาท้องถิ่น ยุทธศาสตร์นี้ได้ให้ความสำคัญกับการปฏิรูปการเรียนรู้ในทุกระดับการศึกษา ตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงการศึกษาตลอดชีวิต เพื่อสร้างระบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความต้องการของยุคสมัย นอกจากนี้ยังมีการออกแบบระบบการเรียนรู้ใหม่ เช่น การเปลี่ยนบทบาทของครู การพัฒนาประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการ การศึกษา และการส่งเสริมระบบการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติและการสะท้อนความคิด การปรับเปลี่ยนนี้ยังรวมถึงการพัฒนาทักษะเชิงสหวิทยาการ ซึ่งรวมถึงความรู้ทางวิทยาศาสตร์ วิศวกรรม คณิตศาสตร์ ศิลปะ และการใช้เทคโนโลยี ทั้งนี้ ยุทธศาสตร์นี้ไม่เพียงแต่จะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการหาคำตอบสำหรับปัญหาต่างๆ เท่านั้น แต่ยังส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในการสร้างรายได้หลาย

ช่องทาง ทำให้พวกเขาสามารถปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงของโลกและตอบโจทยความต้องการของห้องเรียนแห่งอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ราชกิจจานุเบกษา, 2561)

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีความจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนแนวทางเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ที่ตอบโจทยการเปลี่ยนแปลงของโลก โดยจุดเน้นหลักอยู่ที่การพัฒนาคุณลักษณะที่จำเป็นและสำคัญในตัวผู้เรียน การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) จึงเป็นสิ่งที่ครูต้องให้ความสำคัญในการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในผู้เรียนสามารถทำได้โดยการใช้หลากหลายวิธีการสอนที่เน้นการเรียนรู้แบบร่วมมือ การแก้ปัญหา และการให้โอกาสในการคิดค้นและสำรวจด้วยตนเอง การปรับหลักสูตรและวิธีการสอนให้ส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความหมายและสามารถเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียน รวมถึงการสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้และการทดลองที่มีความท้าทายและสนับสนุนความคิดสร้างสรรค์นั้นมีความสำคัญอย่างยิ่ง (วิภาพรรณ พินลา, 2559) นอกจากนี้ การประเมินผลการเรียนรู้ควรมีความยืดหยุ่นและครอบคลุมหลายมิติ เพื่อที่จะตรวจสอบและประเมินผลผลิตที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนอย่างแท้จริง โดยการใช้เกณฑ์การประเมินที่ชัดเจนและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สิ่งนี้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถมองเห็นคุณค่าและผลลัพธ์ของการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างชัดเจนมากขึ้น การจัดการเรียนรู้ที่ดีในศตวรรษที่ 21 ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์เพื่อให้พวกเขาสามารถรับมือกับความท้าทายและการแข่งขันที่เพิ่มขึ้นในสังคมและโลกแห่งอนาคตได้สำเร็จ การสอนและการประเมินผลที่เน้นความคิดสร้างสรรค์จะช่วยเปิดประตูสู่การเรียนรู้ที่ไม่มีขีดจำกัดและนำไปสู่ความเจริญงอกงามในทุกๆ ด้าน (ชัยวัฒน์ แก้วพินงาม, 2559)

ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) คือ การคิดที่สามารถนำไปสู่การค้นคว้าและสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆ ได้ โดยมีลักษณะเด่นคือความสามารถในการมองเห็นความเชื่อมโยงที่ไม่ชัดเจนระหว่างสิ่งต่างๆ และสามารถนำเสนอแนวคิดใหม่ที่ไม่ซ้ำใครออกมาได้ ความคิดสร้างสรรค์ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงในห้องเรียนหรือสถาบันการศึกษาเท่านั้น แต่ยังรวมถึงสถานที่ทำงาน และในชีวิตประจำวัน การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในห้องเรียนอนาคตจึงเป็นการลงทุนที่สำคัญ การส่งเสริมความสามารถในการแข่งขันและการสร้างนวัตกรรมที่จะเป็นพลังขับเคลื่อนหลักตามนโยบาย Thailand 4.0 (เหนือดวง พูลเพิ่ม, 2560) ดังนั้น การเรียนการสอนที่เน้นการสร้างความคิดสร้างสรรค์จึงมีความสำคัญต่อห้องเรียนแห่งอนาคต จึงควรมีการส่งเสริมความเป็นอิสระในการคิดและการสำรวจ โดยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะในการคิดอย่างเป็นระบบและเชื่อมโยงข้อมูลต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณค่าและสามารถนำไปใช้ได้จริงในสังคมและตลาดงานในอนาคต

ห้องเรียนแห่งอนาคต

ในยุคที่โลกกำลังเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทำให้ห้องเรียนแห่งอนาคตกลายเป็นหัวข้อที่ได้รับความสนใจอย่างมากในวงการการศึกษา ห้องเรียนแห่งอนาคตถูกออกแบบมาเพื่อตอบสนองความต้องการของยุคสมัยและมุ่งมั่นที่จะใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ๆ เป็นพื้นฐานในการส่งเสริมกระบวนการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพและเป็นปัจจุบัน (วนัฐย์ พุฒนา, 2560)

ห้องเรียนแห่งอนาคต หมายถึง รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม การศึกษาร่วมกับแนวทางการเรียนการสอนที่มีความยืดหยุ่นและเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยห้องเรียนนี้ออกแบบมาเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะที่สำคัญสำหรับศตวรรษที่ 21 เช่น ทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน และการใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาด นอกจากนี้ ห้องเรียนแห่งอนาคตยังเน้นการเรียนรู้แบบ Active Learning และการใช้พื้นที่การเรียนรู้ที่ออกแบบอย่างเหมาะสมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ (พิสุทธา อารีราษฎร์, 2559) โดยห้องเรียนแห่งอนาคตมีความสำคัญอย่างยิ่งในการเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนสำหรับการเข้าสู่ยุคข้อมูลและเทคโนโลยี โดยการที่ห้องเรียนถูกตั้งอยู่บนหลักการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ช่วยให้นักเรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลและทรัพยากรการเรียนรู้ได้อย่างง่ายดายและรวดเร็ว นอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีโอกาสในการฝึกฝนและพัฒนาทักษะที่สำคัญ เช่น ทักษะการวิเคราะห์ การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งในโลกปัจจุบันและอนาคต ความสำคัญของห้องเรียนแห่งอนาคตยังประกอบด้วยการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่น สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความต้องการและสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งนำไปสู่การส่งเสริมความเสมอภาคในการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนทุกคนมีโอกาสเข้าถึงเครื่องมือและทรัพยากรที่ทันสมัย ช่วยลดช่องว่างทางการเรียนรู้และเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงการศึกษาคุณภาพสูงสำหรับทุกคน

ด้วยเหตุผลเหล่านี้ ห้องเรียนแห่งอนาคตจึงถือเป็นส่วนสำคัญในการปรับปรุงระบบการศึกษาให้ เป็นไปตามความต้องการและความท้าทายของสังคมในศตวรรษที่ 21 และเป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ที่มีชีวิตชีวา และตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

สำหรับองค์ประกอบของห้องเรียนแห่งอนาคตนั้น การพัฒนาห้องเรียนอนาคตจำเป็นต้องมีการรวม องค์ประกอบหลักที่ชัดเจนเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับยุคสมัยและตอบสนองความต้องการของนักเรียนในอนาคต องค์ประกอบเหล่านี้รวมถึง (พิสุทธา อารีราษฎร์, 2559)

1. การบูรณาการเทคโนโลยีสมัยใหม่ เครื่องมือดิจิทัล การใช้แท็บเล็ต แล็ปท็อป และสมาร์ตบอร์ดเพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้แพลตฟอร์มการเรียนออนไลน์ การใช้ MOOCs (Massive Open Online Courses) และระบบการจัดการเรียนการสอน (LMS) เช่น Moodle หรือ Blackboard

2. การปรับเปลี่ยนและปรับแต่งการเรียนรู้ การเรียนรู้แบบปรับเปลี่ยน การใช้ซอฟต์แวร์ที่สามารถปรับเปลี่ยนเนื้อหาและความท้าทายของการเรียนรู้ตามความสามารถของนักเรียน การสร้างเนื้อหาส่วนบุคคล การเขียนโปรแกรมหรือการเตรียมการเรียนการสอนที่เน้นความสนใจและความต้องการเฉพาะของนักเรียน

3. การเรียนรู้แบบผสมผสาน การผสมระหว่างออนไลน์และออฟไลน์ การผสมผสานการเรียนในห้องเรียนแบบดั้งเดิมกับกิจกรรมออนไลน์ที่นักเรียนสามารถทำได้ที่บ้านหรือในสถานที่ต่างๆ การส่งเสริมการเรียนรู้ตนเอง การให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดเส้นทางการเรียนรู้ของตนเอง

4. การเรียนรู้ตามความสนใจและการใช้งานเกมมิฟิเคชัน การใช้เกมและซิมูเลชัน การนำเกมที่มีจุดประสงค์ทางการเรียนมาใช้ในห้องเรียนเพื่อการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีประสิทธิภาพ การให้รางวัลและตัวชี้วัด การใช้ระบบแต้มและเหรียญที่สะท้อนถึงความก้าวหน้าและความสำเร็จของนักเรียน

5. การพัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21 ทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และการแก้ปัญหา การส่งเสริมการใช้ทักษะเหล่านี้ผ่านโครงงานและการแก้ไขปัญหาในชีวิตจริง การสื่อสารและการทำงานร่วมกัน การออกแบบกิจกรรมที่ต้องการการทำงานเป็นทีมและการสื่อสารระหว่างนักเรียนในและต่างห้องเรียน

การปรับใช้องค์ประกอบเหล่านี้ในห้องเรียนอนาคตจะช่วยสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดึงดูดนักเรียน สนับสนุนให้พวกเขาเติบโตทั้งในแง่ของทักษะและความรู้ และเตรียมพวกเขาให้พร้อมสำหรับความท้าทายในอนาคตทั้งในด้านการศึกษาและการทำงาน

ทั้งนี้ รูปแบบของห้องเรียนแห่งอนาคตนั้น ถูกออกแบบมาเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนในยุคดิจิทัล โดยมีการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยี การเรียนรู้แบบปรับเปลี่ยนตามบุคคล และการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม รูปแบบหลักๆ ของห้องเรียนแห่งอนาคต (พันธิศ ลวเรืองโชค, 2560) ได้แก่

1. ห้องเรียนที่มีความยืดหยุ่น (Flexible Classrooms) การจัดเฟอร์นิเจอร์ เฟอร์นิเจอร์ในห้องเรียนสามารถเคลื่อนย้ายได้ง่าย เพื่อปรับเปลี่ยนเป็นห้องเรียนแบบกลุ่มย่อยหรือการเรียนรู้แบบส่วนตัว การใช้พื้นที่ พื้นที่ที่ถูกออกแบบให้สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามกิจกรรมการเรียนการสอน โดยเน้นการใช้พื้นที่แบบเปิดและการเข้าถึงทรัพยากรการเรียนรู้ได้ง่าย

2. ห้องเรียนที่มีการเชื่อมต่อ (Connected Classrooms) เทคโนโลยี การใช้สมาร์ตบอร์ด การเชื่อมต่อ WiFi ที่รวดเร็ว และการใช้แท็บเล็ตหรือแล็ปท็อปส่วนบุคคล การเรียนรู้ผ่านเครือข่าย ห้องเรียนที่เชื่อมต่อกับห้องเรียนอื่นๆ ทั่วโลกผ่านเทคโนโลยี เช่น การประชุมทางวิดีโอ

3. ห้องเรียนที่มีการเกมเป็นฐาน (Game-based learning) การเรียนรู้โดยการใช้เกมเป็นฐาน การนำเกมและกิจกรรมแบบเกมมาใช้ในการสอน เพื่อสร้างความสนุกสนานและการเรียนรู้ที่ไม่รู้สึกเหน็ดเหนื่อย ภาระบบรางวัล การมีระบบรางวัลและการแข่งขันเพื่อเพิ่มแรงจูงใจให้กับนักเรียน

4. ห้องเรียนที่มุ่งเน้นทักษะชีวิต (Life Skills-Oriented Classrooms) ทักษะศตวรรษที่ 21 การสอนทักษะเช่นการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานเป็นทีม การเรียนรู้ผ่านโครงงาน การจัดโครงงานที่ต้องใช้ทักษะหลายๆ ด้านและส่งเสริมการเรียนรู้แบบบูรณาการ

5. ห้องเรียนแบบเปิด (Open Classrooms) การเรียนรู้แบบเปิด ไม่มีการแบ่งห้องเรียนออกเป็นระดับชั้นหรือกลุ่มตามอายุอย่างเคร่งครัด แต่เป็นการเรียนรู้ตามความสนใจและความสามารถ การเรียนรู้ร่วมกัน การส่งเสริมให้นักเรียนทุกกลุ่มอายุเรียนรู้ร่วมกันและจากกันและกัน

กล่าวสรุป คือ การออกแบบและปรับปรุงห้องเรียนให้ตอบสนองต่อรูปแบบเหล่านี้จะช่วยเสริมสร้างความสามารถของนักเรียนในการเตรียมตัวสำหรับโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทั้งในด้านการศึกษาและอาชีพอนาคต

นอกจากนี้ การจัด “พื้นที่การเรียนรู้ (Learning space)” ในห้องเรียนแห่งอนาคตที่ได้กล่าวมานั้น นับเป็นการออกแบบที่ตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนในแง่ของการเรียนรู้แบบองค์รวม มีจุดเด่นดังนี้

1. Central Space – พื้นที่ส่วนกลางร่วมกัน การมีพื้นที่กลางที่เปิดโล่งเป็นส่วนสำคัญในการสร้างความร่วมมือและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น พื้นที่นี้สามารถใช้สำหรับการทำกิจกรรมกลุ่ม การสนทนา แบบไม่เป็นทางการ หรือแม้กระทั่งการนำเสนอโครงงาน ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่เป็นปฏิสัมพันธ์และเน้นการเรียนรู้จากกันและกัน

2. Library & Research Space – พื้นที่เรียนรู้นอกบทเรียน การจัดมุมหนังสือและคอมพิวเตอร์ ที่เอื้อต่อการค้นคว้าและการเรียนรู้อิสระเป็นสิ่งสำคัญ นักเรียนสามารถใช้พื้นที่นี้เพื่อสำรวจความสนใจส่วนตัว หรือต่อยอดจากเนื้อหาในห้องเรียน บอร์ดเกมหรือของเล่นเสริมพัฒนาการยังช่วยส่งเสริมทักษะสังคมและความคิดเชิงกลยุทธ์

3. News & Knowledge Board – พื้นที่สร้างการเรียนรู้รอบตัว บอร์ดภายในห้องเรียนที่นักเรียนร่วมกันอัปเดตข่าวสารและความรู้เป็นการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ต่อเนื่องและเป็นปฏิสัมพันธ์ การทำงานกลุ่มในการจัดการบอร์ดช่วยให้เกิดทักษะการทำงานเป็นทีมและการสื่อสาร

4. Safe Space – พื้นที่ปลอดภัยต่อใจเด็ก การจัดพื้นที่ที่เด็กสามารถใช้เวลาอยู่กับตนเองหรือจัดการกับอารมณ์ได้นับว่าเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้ห้องเรียนเป็นมิตรกับทุกความต้องการทางอารมณ์ของเด็ก ซึ่งส่งเสริมให้เด็กมีสุขภาพจิตที่ดีและพร้อมเรียนรู้

การจัดห้องเรียนด้วยความคิดสร้างสรรค์เช่นนี้ ช่วยให้เกิดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเติบโตและการพัฒนาของนักเรียนในด้านต่างๆ ทั้งด้านความรู้ ทักษะชีวิต และความสามารถทางสังคม การมีพื้นที่ที่หลากหลายภายในห้องเรียนที่ตอบสนองต่อการเรียนรู้ในแบบต่างๆ จึงเป็นหนทางสำคัญในการจัดการศึกษาที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพ

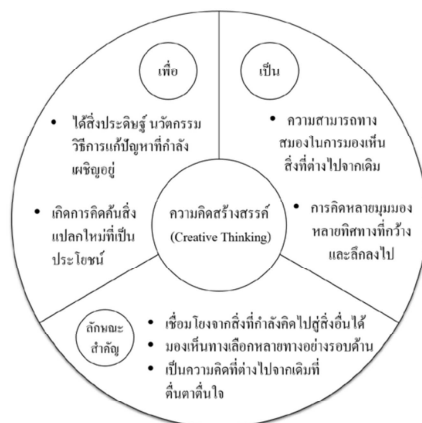
แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

“ความคิดสร้างสรรค์” เป็นความสามารถทางสมองที่สำคัญยิ่งในการดำรงชีวิตและแก้ไขปัญหาในยุคปัจจุบัน นักจิตวิทยาหลายท่านได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้อย่างน่าสนใจ Guilford (1967) มองว่าความคิดสร้างสรรค์คือความสามารถในการคิดแบบอนาโลยี ซึ่งประกอบด้วยความคิดริเริ่ม ความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความคิดละเอียดลออ ส่วน Wallach และ Kogan (Wallach and Kogan, 1965) เห็นว่าเป็นความสามารถในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่างๆ Torrance (1962) มองว่าเป็นความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ผลิตผลหรือสิ่งแปลกใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน และ De Bono (1993) เห็นว่าเป็นความสามารถในการคิดนอกกรอบเพื่อเปิดความคิดใหม่ในการแก้ปัญหาได้หลากหลายทิศทาง

นอกจากนี้ยังมีนักจิตวิทยาและนักการศึกษาของไทยที่สนใจในเรื่อง “ความคิดสร้างสรรค์” ได้ให้ความหมายเอาไว้พอสรุปได้แก่ ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา (2545) มองว่าความคิดสร้างสรรค์คือความคิดที่มุ่งแก้ปัญหาหรือประดิษฐ์คิดค้นในแนวทางใหม่แปลกแตกต่างจากเดิม และมีคุณค่าเป็นประโยชน์ เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2556) เห็นว่าเป็นการสร้างสรรสิ่งใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม ใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม

และเป็นความคิดริเริ่มใหม่ๆ ที่ทำให้รู้สึกแปลกใหม่ตื่นตาตื่นใจ ส่วน ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ (2548) อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของสมองในการคิดได้กว้างไกลหลายแง่มุม ทำให้เกิดความคิดใหม่ๆ ที่แตกต่างจากเดิม เป็นความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ รอบตัว เกิดการเรียนรู้จนเกิดปฏิกิริยาตอบสนองให้เกิดความคิดหรือคิดค้นสิ่งแปลกใหม่ หรือเพื่อการแก้ไขปัญหา ซึ่งต้องอาศัยการบูรณาการจากประสบการณ์และความรู้ทั้งหมดที่ผ่านมา

จากความหมายของความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ที่นักจิตวิทยาและนักวิชาการทั้งหลายได้กล่าวเอาไว้ ผู้เขียนขอสรุปความคิดสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน ดังแผนภาพต่อไปนี้



รูปที่ 1 นิยามความคิดสร้างสรรค์

ที่มา: วาสนา สาระจันทร์, 2561

ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถพิเศษของมนุษย์ที่สำคัญยิ่งในการดำรงชีวิตและแก้ไขปัญหาต่างๆ ความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นความสามารถทางสมองในการมองเห็นสิ่งต่างๆ ด้วยมุมมองและทิศทางที่หลากหลาย ทั้งในแนวกว้างและแนวลึก แตกต่างไปจากเดิมที่เคยมองเห็น นอกจากนี้ ความคิดสร้างสรรค์ยังเป็นความสามารถในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์จากสิ่งที่กำลังคิดอยู่ไปสู่สิ่งอื่นๆ ได้อย่างรอบด้านและหลากหลายทางเลือก เป็นการมองเห็นทางออกจากปัญหาได้หลายแนวทาง ด้วยการคิดอย่างบูรณาการ ผสมผสานกับความสามารถในการคิดสิ่งใหม่ๆ ที่แปลกตา แตกต่างจากเดิมอย่างน่าประหลาดใจและตื่นเต้น ความคิดสร้างสรรค์จะนำไปสู่ผลลัพธ์ที่สำคัญ คือการคิดค้นสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ นวัตกรรมต่างๆ รวมถึงการได้วิธีการแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ชีวิตมนุษย์มีความสุขสบายและก้าวหน้ายิ่งขึ้น (วาสนา สาระจันทร์, 2561) ด้วยเหตุนี้ ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นสิ่งจำเป็นที่ควรได้รับการส่งเสริมและพัฒนาอย่างจริงจังในระบบการศึกษา เพื่อเตรียมความพร้อมให้เยาวชนมีความคิดสร้างสรรค์ที่จะเผชิญกับสถานการณ์ต่างๆ และสร้างสิ่งใหม่ๆ ให้กับโลกในอนาคต

ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง

ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ภายในห้องเรียนโดยใช้ ดังที่ได้กล่าวไป การอ้างอิงถึงต้นแบบทฤษฎีหรือแนวคิดที่เกี่ยวข้องอาจช่วยเสริมความเข้าใจและให้คำแนะนำในการนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมี

ประสิทธิภาพ ทฤษฎีและแนวคิดหลักที่สามารถใช้เป็นรากฐานในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (กฤษณา วาทยโธ และสุมาลี ชัยเจริญ, 2562) มีดังนี้

1. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (Constructivist Learning Theory): ทฤษฎีนี้เน้นการเรียนรู้ผ่านการสำรวจและการสร้างความเข้าใจโดยตรงจากประสบการณ์ โดยนักเรียนเป็นผู้ริเริ่มในการเรียนรู้ มีการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม และครูเป็นผู้ช่วยเหลือในกระบวนการนี้ ครูสามารถใช้เทคนิคการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง เช่น การใช้วิธีการสอนแบบโครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) ที่นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านโครงงานที่มีความหมายกับพวกเขา นอกจากนี้ ครูสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการสัมผัสประสบการณ์จริง เช่น การไปเยี่ยมชมสถานที่ต่างๆ หรือการเชิญผู้เชี่ยวชาญมาบรรยาย

2. ทฤษฎีการแก้ปัญหาแบบสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving): ทฤษฎีนี้พัฒนาโดย Alex Osborn และ Sid Parnes ซึ่งเป็นกระบวนการที่ประกอบด้วยขั้นตอนในการระบุปัญหา การสร้างไอเดีย และการพัฒนาและทดสอบโซลูชัน กระบวนการนี้สนับสนุนให้นักเรียนคิดอย่างมีสร้างสรรค์และวิเคราะห์ปัญหาอย่างเป็นระบบ ในส่วนของการแก้ปัญหา การจัดการเรียนการสอนที่ใช้กระบวนการคิดเชิงวิพากษ์และการคิดเชิงสร้างสรรค์สำคัญมาก ครูสามารถสร้างสถานการณ์หรือจำลองปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสังคมเพื่อให้นักเรียนได้วิเคราะห์และคิดหาวิธีแก้ไข ซึ่งอาจรวมถึงการใช้เทคโนโลยีหรือแหล่งข้อมูลอื่นๆ เพื่อช่วยในการค้นคว้าและการพัฒนาโซลูชัน

3. ทฤษฎีหลายปัญญา (Multiple Intelligences Theory): ทฤษฎีที่พัฒนาโดย Howard Gardner นี้ช่วยให้เราเข้าใจว่านักเรียนแต่ละคนมีจุดแข็งที่ต่างกันในด้านต่างๆ เช่น ปัญญาทางภาษา ปัญญาทางตรรกะ-คณิตศาสตร์ ปัญญาทางพื้นที่ ฯลฯ การใช้ทฤษฎีนี้ในห้องเรียนช่วยให้ครูสามารถออกแบบกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการเฉพาะตัวของนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น การใช้ทฤษฎีปัญญามากในห้องเรียนอาจรวมถึงการแบ่งกลุ่มนักเรียนตามจุดแข็งและความสนใจของพวกเขา เช่น การจัดกลุ่มนักเรียนที่มีความสามารถในด้านศิลปะได้ทำงานร่วมกับการออกแบบภาพประกอบหรือการสร้างโมเดล นอกจากนี้ กิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการเคลื่อนไหว ดนตรี หรือการเล่นเกมก็สามารถช่วยให้นักเรียนที่มีปัญญาด้านนี้ได้พัฒนาความสามารถของตน

4. การเรียนรู้แบบพลวัต (Dynamic Learning): แนวคิดนี้เน้นการเรียนรู้ที่ปรับเปลี่ยนและพัฒนาต่อเนื่อง ตามบริบทและสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป การใช้แนวคิดนี้ในห้องเรียนจะทำให้กระบวนการเรียนรู้มีความยืดหยุ่นและตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น การใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบพลวัตอาจหมายถึงการทำให้ห้องเรียนเป็นสภาพแวดล้อมที่เป็นที่ยอมรับการเรียนรู้ที่หลากหลาย และครูพร้อมที่จะปรับเปลี่ยนวิธีการสอนตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น การส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในห้องเรียนเพื่อการเรียนรู้ที่รวดเร็วและเข้าถึงได้ง่าย (สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2558) รวมทั้งการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยให้นักเรียนได้ทดลองและสำรวจความรู้ใหม่ๆ อย่างอิสระจะช่วยกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ที่แท้จริง

5.เกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning Spiral) เป็นโมเดลการออกแบบการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นธรรมชาติ สนุกสนาน และเน้น

การลงมือทำ โมเดลนี้ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลัก ดังนี้ จินตนาการ (Imagine) ผู้เรียนกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ คิดนอกกรอบ brainstorm ไอเดียใหม่ๆ โดยไม่มีคำตอบที่ตายตัว สร้าง (Create) ผู้เรียนลงมือสร้างผลงานจากไอเดียที่จินตนาการไว้ อาจจะเป็นงานวาดรูป ประติมากรรม เขียนเรื่องราว แต่งเพลง ฯลฯ เล่น (Play) ผู้เรียนสนุกกับผลงานที่สร้างสรรค์ เล่นอย่างอิสระ คิดนอกกรอบ ค้นพบสิ่งใหม่ๆ แบ่งปัน (Share) ผู้เรียนนำเสนอผลงานของตนเอง แบ่งปันประสบการณ์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น สะท้อนการเรียนรู้ (Reflect) ผู้เรียนทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้ วิเคราะห์ผลงาน คิดถึงจุดแข็ง จุดอ่อน และหาแนวทางพัฒนาต่อไป เกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ไม่มีรูปแบบที่ตายตัว ครูผู้สอนสามารถปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบท เนื้อหา และกลุ่มผู้เรียน (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, 2556)

กล่าวสรุป คือ การประยุกต์ใช้ในห้องเรียนตามต้นแบบทฤษฎีเหล่านี้จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและการพัฒนาทักษะที่สำคัญสำหรับนักเรียนในอนาคตได้อย่างดีเยี่ยม ซึ่งการใช้วิธีการเหล่านี้ในการสอนไม่เพียงแต่ช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์เท่านั้น แต่ยังช่วยให้พวกเขาพร้อมสำหรับการเรียนรู้และการทำงานในอนาคตที่ต้องเผชิญกับปัญหาที่ซับซ้อนและหลากหลายได้อีกด้วย

องค์ประกอบในการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นกระบวนการที่ส่งเสริมความสามารถในการคิดและสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียนโดยอาศัยองค์ประกอบที่เสริมสร้างการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ (กมล โพธิ์เย็น, 2562) ดังนี้

1. บรรยากาศการเรียนรู้ การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ที่ปลอดภัยและเป็นกันเอง เป็นสิ่งจำเป็นที่จะช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกว่าพวกเขามีความอิสระในการแสดงออกและเสี่ยงทดลองกับไอเดียใหม่ๆ โดยไม่ต้องกังวลกับความผิดพลาด ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์
2. ครูผู้สอน บทบาทของครูในรูปแบบนี้คือการเป็นผู้อำนวยความสะดวก ซึ่งจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ ตั้งคำถาม และแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ ครูควรมีทักษะในการนำเสนอคำถามที่เปิดกว้างและการสร้างสภาพแวดล้อมที่รวมทุกเสียงในห้องเรียน
3. กิจกรรมการเรียนรู้ การออกแบบกิจกรรมที่ไม่เพียงแต่ท้าทายความคิดเชิงตรรกะและจินตนาการเท่านั้น แต่ยังต้องส่งเสริมการทำงานเป็นกลุ่ม การระดมสมอง และการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นนวัตกรรมใหม่ ซึ่งทำให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะการทำงานร่วมกันและคิดค้นอย่างเสรี
4. การประเมินผลการเรียนรู้ ใช้วิธีการประเมินที่หลากหลายและมุ่งเน้นการประเมินกระบวนการและผลงานสร้างสรรค์มากกว่าการตอบสนองคำตอบที่ถูกต้องแบบสำเร็จรูป การให้ข้อมูลป้อนกลับอย่างสม่ำเสมอจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถปรับปรุงและพัฒนาการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง

กล่าวสรุป คือ การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จึงเป็นแนวทางที่ช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และความสามารถในการริเริ่มที่สร้างสรรค์ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นต่อการพัฒนาความรู้และทักษะในศตวรรษที่ 21

เทคนิคกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ในห้องเรียนแห่งอนาคต – “6PM”

ในยุคที่โลกก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็วและเทคโนโลยีกำลังเปลี่ยนแปลงแนวทางการดำเนินชีวิตและการทำงานของเร ห้องเรียนแห่งอนาคตจำเป็นต้องปรับตัวให้สอดคล้องกับความต้องการของสังคมและเศรษฐกิจที่เปลี่ยนไป การศึกษาจึงไม่ควรจำกัดอยู่แค่การถ่ายทอดความรู้เชิงทฤษฎีอีกต่อไป แต่ควรมุ่งเน้นที่การพัฒนาทักษะและความคิดสร้างสรรค์ ที่จะช่วยให้นักเรียนสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันและในอาชีพที่อาจยังไม่เกิดขึ้นในปัจจุบัน

กระบวนการ 6P

เป็นแนวทางที่ออกแบบมาเพื่อกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาทักษะที่สำคัญสำหรับนักเรียนในศตวรรษที่ 21 โดยมีหลักการที่ครอบคลุมและสามารถปรับใช้ได้กับการเรียนการสอนหลายรูปแบบ ดังนี้



รูปที่ 2 โมเดลกระบวนการ 6P

1. การสืบเสาะ (Probing) ขั้นตอนนี้เน้นการให้นักเรียนดำเนินการสำรวจหัวข้อที่พวกเขาสนใจอย่างลึกซึ้ง โดยใช้วิธีการวิจัยและการค้นคว้าข้อมูล ซึ่งช่วยเพิ่มทักษะในการสืบค้นและการวิเคราะห์ข้อมูล ครูควรสนับสนุนให้นักเรียนตั้งคำถามที่ท้าทายและหาคำตอบผ่านการค้นคว้าอย่างเป็นระบบ การส่งเสริมให้นักเรียนทำการสำรวจหัวข้อที่สนใจด้วยวิธีการวิจัยและการค้นคว้าข้อมูลนั้น ช่วยเพิ่มทักษะในการสืบค้นและการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ตลอดชีวิต

2. การวางแผน (Planning) การวางแผนการสอนที่มีความยืดหยุ่น เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดเนื้อหาและวิธีการเรียนรู้ จะช่วยให้นักเรียนรู้สึกเป็นเจ้าของกระบวนการเรียนรู้ และสามารถทำให้พวกเขาเข้าใจในสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น การออกแบบการสอนที่ยืดหยุ่นและเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดเนื้อหาและวิธีการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนรู้สึกว่าพวกเขาเป็นเจ้าของกระบวนการเรียนรู้และสามารถเข้าใจในสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

3. การตั้งปัญหา (Problem-posing) การใช้คำถามเปิดกว้างหรือโจทย์ที่ท้าทายจะกระตุ้นให้นักเรียนคิดอย่างวิเคราะห์และสร้างสรรค์ ครูควรสนับสนุนให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นและเสนอแนวทางแก้ไขปัญหามุมมองใหม่ๆ การใช้คำถามเปิดกว้างและการท้าทายนักเรียนด้วยโจทย์ต่างๆ ช่วยกระตุ้นให้

พวกเขาคิดอย่างวิเคราะห์และสร้างสรรค์ สนับสนุนให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นและเสนอแนวทางแก้ไข ปัญหาในมุมมองใหม่ๆ

4. การมีส่วนร่วม (Participation) กระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ อย่างหลากหลาย ทั้งการทำงานเป็นกลุ่ม การนำเสนอ และการสำรวจข้อมูล การมีส่วนร่วมที่กระตือรือร้นจะช่วย พัฒนาทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่นและการสื่อสาร การกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ อย่างหลากหลายนั้น จะช่วยพัฒนาทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่นและการสื่อสาร

5. การเล่นบทบาท (Role-Play) ช่วยให้นักเรียนได้ทดลองเล่นบทบาทต่างๆ และพัฒนามุมมอง ใหม่ๆ ที่อาจจะไม่ได้มีโอกาสสัมผัสในชีวิตประจำวัน การเล่นบทบาทสามารถเป็นเครื่องมือที่มีพลังในการ เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ การเล่นบทบาทช่วยให้นักเรียนได้ทดลองเล่นบทบาทต่างๆ และพัฒนามุมมองใหม่ๆ ที่อาจจะไม่ได้มีโอกาสสัมผัสในชีวิตประจำวัน

6. การพัฒนาผลิตภัณฑ์ (Product Development) ในกระบวนการเรียนรู้นั้นเป็นวิธีที่ยอด เยี่ยมในการเสริมสร้างการเรียนรู้ที่แข็งแกร่งและยั่งยืน โดยที่นักเรียนไม่เพียงแต่เรียนรู้เนื้อหาจากตำราเท่านั้น แต่ยังได้นำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงผ่านการสร้างผลิตภัณฑ์ที่มีรูปธรรม นี่คือการเรียนรู้แบบ สัมผัสได้ (tangible learning) ที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจลึกซึ้งและยั่งยืนมากขึ้น

การนำกระบวนการ 6P มาใช้ในห้องเรียนนับเป็นการลงทุนที่สำคัญต่อการพัฒนาทักษะและ ความสามารถของนักเรียนในการเตรียมตัวสู่อนาคต ที่จะต้องมีการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและการปรับตัวกับการ เปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของโลกใบนี้

วิธีการสอน 6M

วิธีการสอน 6M เป็นสิ่งที่กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และยกระดับคุณภาพการศึกษาในห้องเรียน อนาคต โดยประกอบด้วย 6 องค์ประกอบหลัก ดังนี้



รูปที่ 3 โมเดลวิธีการสอน 6M

1. การสร้างแรงบันดาลใจ (Making Motivations) สร้างบรรยากาศที่กระตุ้นแรงบันดาลใจให้ อยากเรียนรู้และคิดสร้างสรรค์ ใช้สื่อการสอนน่าสนใจ เช่น วิดีโอ เกม สถานการณ์จำลอง เพื่อดึงดูดความ

สนใจ เชื่อมโยงเนื้อหากับประสบการณ์จริงและสิ่งที่นักเรียนสนใจ สร้างแรงจูงใจภายในให้นักเรียนผ่านการตั้งคำถามท้าทาย การให้รางวัล และการเสริมแรงบวก (จิรพัฒน์ พวงจำปา, 2562)

1.1 การใช้คำถามท้าทาย กระตุ้นให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ หาคำตอบ และแสดงความคิดเห็น

1.2 การให้รางวัล เสริมแรงพฤติกรรมที่ดี กระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้

1.3 การเสริมแรงบวก ชื่นชมผลงานของนักเรียน สร้างความมั่นใจ และส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาตนเอง

1.4 การสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัย ให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็น โดยไม่ต้องกลัวการถูกตัดสิน

1.5 การให้เกียรติและเคารพนักเรียน สร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูกับนักเรียน ให้นักเรียนรู้สึกอบอุ่น ปลอดภัย และอยากเรียนรู้

ตัวอย่างกรอบแนวคิดการเรียนรู้

1) การเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Learning) เริ่มด้วยการเชื่อมโยงหัวข้อการเรียนรู้กับประสบการณ์จริงเพื่อกระตุ้นความสนใจ จากนั้นสอนเนื้อหาที่เกี่ยวข้องให้ผู้เรียนเข้าใจและนำไปใช้ได้จริง สรุปด้วยการสะท้อนความคิดเห็นของนักเรียนและประเมินด้วยการสังเกตและเครื่องมือวัด หากจำเป็น ครูจะจัดกิจกรรมเสริมเพื่อทบทวน

2) การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Engaged Learning) เริ่มด้วยการสร้างสถานการณ์ท้าทายที่ดึงดูดความสนใจ สอนโดยใช้กิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการวิเคราะห์ สรุปด้วยการอภิปรายและเสนอแนวทางเพิ่มเติม ประเมินการมีส่วนร่วมและผลงานจริง หากขาดความเข้าใจ ครูจะจัดกิจกรรมเสริมเพื่อพัฒนาทักษะ

3) การเรียนรู้แบบโครงการ (Project-Based Learning) เริ่มด้วยการนำเสนอปัญหาให้ทำงานเป็นกลุ่ม ครูให้คำแนะนำระหว่างทำงานและปล่อยให้เด็กนักเรียนคิดเอง สรุปด้วยการนำเสนอผลงานและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประเมินจากกระบวนการและผลงาน หากพบข้อบกพร่อง ครูจะให้คำแนะนำเพิ่มเติม

4) การเรียนรู้แบบค้นพบ (Discovery Learning) เริ่มด้วยการตั้งคำถามหรือปัญหาท้าทายให้นักเรียนสำรวจ ครูให้แนวทางและสนับสนุนระหว่างการค้นคว้า สรุปด้วยการสะท้อนและอภิปรายในชั้น ประเมินจากการคิดวิเคราะห์และเสนอแนวทาง หากนักเรียนยังขาดความเข้าใจ ครูจะให้คำแนะนำเพิ่มเติม

5) การเรียนรู้แบบเกม (Gamified Learning) เริ่มด้วยการใช้กลไกเกมที่น่าสนใจเชื่อมโยงกับเนื้อหา สอนผ่านการเล่นเกมที่เสริมความรู้ สรุปด้วยการอภิปรายผลจากการเล่น ประเมินจากคะแนนและการมีส่วนร่วม หากยังขาดความเข้าใจ ครูจะปรับกิจกรรมเกมให้ท้าทายยิ่งขึ้นเพื่อเสริมทักษะ

2. การเรียนรู้แบบตื่นตัว (Mindful Learning) ส่งเสริมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติและทดลองด้วยตนเอง กิจกรรมฝึกการมีสมาธิจดจ่อ การสังเกตละเอียดลึกซึ้ง เปิดโอกาสให้นักเรียนสำรวจ ตั้งคำถามและค้นพบความรู้ด้วยตนเอง ผ่านกระบวนการ "สังเกต-คิด-ปฏิบัติ-สะท้อนผล" เพื่อสร้างความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง (วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา, 2558) โดยมีเทคนิคการส่งเสริมดังนี้

- 2.1 กิจกรรมฝึกการมีสมาธิ ฝึกให้นักเรียนมีสมาธิจดจ่อ อยู่กับปัจจุบัน ลดความฟุ้งซ่าน
- 2.2 กิจกรรมฝึกการสังเกต ฝึกให้นักเรียนสังเกตสิ่งต่างๆ รอบตัว อย่างละเอียดลึกซึ้ง
- 2.3 กิจกรรมฝึกการตั้งคำถาม กระตุ้นให้นักเรียนตั้งคำถาม คิดวิเคราะห์ หาคำตอบ
- 2.4 กิจกรรมฝึกการคิดวิเคราะห์ ฝึกให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ แยกแยะ เปรียบเทียบ หา

ข้อสรุป

- 2.5 กิจกรรมฝึกการแก้ปัญหา ฝึกให้นักเรียนแก้ปัญหา คิดหาวิธี วางแผน ลงมือปฏิบัติ
- 2.6 กิจกรรมฝึกการสะท้อนผล ฝึกให้นักเรียนคิดทบทวน วิเคราะห์ เรียนรู้ จากประสบการณ์ ตัวอย่างกรอบแนวคิดการเรียนรู้

1) การเรียนรู้แบบค้นพบ (Discovery Learning) เริ่มด้วยการตั้งคำถามหรือปัญหาเพื่อกระตุ้นความอยากรู้ นักเรียนค้นหาคำตอบด้วยตัวเอง ครูให้คำแนะนำเท่าที่จำเป็น สรุปบทเรียนด้วยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น วัดประเมินจากการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา หากจำเป็นจะเสริมกิจกรรมเพิ่มเติมเพื่อแก้จุดบกพร่อง

2) การเรียนรู้แบบโครงการ (Project-Based Learning) เริ่มด้วยการกำหนดโครงการที่ต้องแก้ปัญหาเป็นทีม ครูให้คำแนะนำระหว่างการทำงาน นักเรียนสรุปผลงานผ่านการนำเสนอ วัดผลจากกระบวนการทำงานและผลงานที่ได้ จัดกิจกรรมเสริมสำหรับการพัฒนาทักษะเพิ่มเติมหากจำเป็น

3) การเรียนรู้แบบปัญหา (Problem-Based Learning) เริ่มด้วยปัญหาจริงให้นักเรียนแก้ไข ครูให้แนวทางค้นคว้า นักเรียนวิเคราะห์และสรุปแนวทางแก้ไข สรุปโดยการแบ่งปันแนวคิด วัดผลจากการวิเคราะห์และการนำเสนอ ครูเสริมกิจกรรมเพื่อฝึกทักษะหากจำเป็น

4) การเรียนรู้แบบประสบการณ์ (Experiential Learning) เริ่มด้วยการจัดประสบการณ์ที่เชื่อมโยงกับเนื้อหา ครูสอนผ่านการปฏิบัติจริง สรุปโดยให้นักเรียนสะท้อนความคิด วัดผลจากการตอบสนองต่อประสบการณ์และการประยุกต์ใช้ จัดกิจกรรมเสริมเพื่อพัฒนาการใช้งานจริง

3. การสื่อสารสร้างสรรค์ (Meaningful Communication) ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการนำเสนออย่างสร้างสรรค์ จัดกิจกรรมกลุ่ม การระดมสมอง การอภิปรายแบบเปิดกว้าง เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกการสื่อสารและถ่ายทอดความคิดอย่างหลากหลายรูปแบบ สร้างบรรยากาศให้กล้าแสดงความคิดเห็น รับฟังความคิดเห็นที่แตกต่าง (มงคล สุขอำพันวงศ์, 2562) โดยมีเทคนิคการส่งเสริมดังนี้

3.1 กิจกรรมกลุ่ม จัดกิจกรรมกลุ่มให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ระดมความคิด และนำเสนอผลงาน

3.2 กิจกรรมการอภิปราย จัดกิจกรรมการอภิปรายแบบเปิดกว้าง ให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนมุมมอง และรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่าง

3.3 กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ ให้นักเรียนแสดงบทบาทสมมติ ฝึกการสื่อสาร การนำเสนอ และการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ

3.4 กิจกรรมการนำเสนอให้นักเรียนนำเสนอผลงาน โครงการงาน หรือความคิดของตนเอง ฝึกการสื่อสาร ถ่ายทอดความคิด และตอบคำถาม

3.5 การสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัย ให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็น โดยไม่ต้องกลัวการถูกตัดสิน

3.6 การให้เกียรติและเคารพนักเรียน สร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูกับนักเรียน ให้นักเรียนรู้สึกอบอุ่น ปลอดภัย และอยากเรียนรู้

ตัวอย่างกรอบแนวคิดการเรียนรู้

1) การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เริ่มด้วยการแบ่งกลุ่มนักเรียนและกำหนดเป้าหมายการทำงาน ครูสอนแนวทางการทำงานร่วมกัน นักเรียนทำงานเป็นทีมและแลกเปลี่ยนความคิด สรุปผลด้วยการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และประเมินการมีส่วนร่วม หากจำเป็น ครูจะเสริมกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม

2) การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Engaged Learning) เริ่มด้วยการนำเสนอคำถามท้าทายและดึงดูดความสนใจ สอนผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดและการมีส่วนร่วม สรุปเนื้อหาด้วยการอภิปรายและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประเมินจากการสังเกตและผลงาน หากจำเป็น ครูจะเสริมกิจกรรมเพิ่มเติม

3) การเรียนรู้แบบฐานปัญหา (Problem-Based Learning) เริ่มด้วยการนำเสนอปัญหาจริงให้แก้ไข นักเรียนค้นคว้าและวิเคราะห์ปัญหา ครูสนับสนุนด้วยคำถามกระตุ้นคิด สรุปด้วยการนำเสนอและอภิปรายผล ประเมินจากการแก้ปัญหาและการวิเคราะห์ หากจำเป็น ครูจะเสริมการฝึกทักษะเพิ่มเติม

4) การเรียนรู้แบบฐานโครงการ (Project-Based Learning) เริ่มด้วยการกำหนดปัญหาหรือเป้าหมายกลุ่ม ครูสอนแนวทางการทำงานและปล่อยให้ให้นักเรียนทำงานร่วมกัน สรุปด้วยการนำเสนอผลงาน และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประเมินจากการทำงานกลุ่มและผลลัพธ์ หากจำเป็น ครูจะเสริมกิจกรรมพัฒนาทักษะเพิ่มเติม

4. การประดิษฐ์ผลงาน (Making Invention) ให้นักเรียนได้สร้างผลงานนวัตกรรม หรือชิ้นงาน จากความคิดสร้างสรรค์ ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ช่วยในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน ส่งเสริมการสร้างต้นแบบ ทดสอบ และปรับปรุงพัฒนางานอย่างต่อเนื่อง แสดงผลงานสร้างสรรค์ แลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น และใช้ข้อมูลป้อนกลับเพื่อการพัฒนา (รัตนะ บัวสนธ์, 2564) โดยมีเทคนิคการส่งเสริมดังนี้

4.1 จัดหาพื้นที่และอุปกรณ์ที่เหมาะสม ให้นักเรียนมีพื้นที่ในการคิด ออกแบบ สร้าง และทดสอบผลงาน

4.2 สนับสนุนการใช้เทคโนโลยี สนับสนุนให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการออกแบบ และสร้างสรรค์ผลงาน

4.3 ส่งเสริมการคิดอย่างสร้างสรรค์ กระตุ้นให้นักเรียนคิดนอกกรอบ กล้าคิด กล้าลอง กล้าผิดพลาด

4.4 ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน ให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่ม แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ระดมความคิด และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

4.5 ส่งเสริมการเรียนรู้จากประสบการณ์ ให้นักเรียนเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ ทดลอง และปรับปรุงพัฒนางานอย่างต่อเนื่อง

4.6 ส่งเสริมการนำเสนอผลงาน ให้นักเรียนนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ แลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น และใช้ข้อมูลป้อนกลับเพื่อการพัฒนา

ตัวอย่างกรอบแนวคิดการเรียนรู้

1) การเรียนรู้แบบโครงการ (Project-Based Learning) เริ่มด้วยการนำเสนอปัญหาหรือเป้าหมายให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่ม ครูสอนการวางแผนและการทำงานร่วมกัน นักเรียนลงมือทำและวิเคราะห์ สรุปด้วยการนำเสนอผลงาน วัดผลจากการทำงานทีมและผลลัพธ์ หากจำเป็น ครูเสริมกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะ

2) การเรียนรู้แบบค้นพบ (Discovery Learning) เริ่มด้วยคำถามหรือปัญหาให้ค้นหา นักเรียนค้นคว้าด้วยตนเอง ครูให้คำแนะนำ สรุปด้วยการสะท้อนและแลกเปลี่ยนผลลัพธ์ วัดผลจากการวิเคราะห์และการนำเสนอ หากจำเป็น ครูเสริมกิจกรรมย้ำความเข้าใจ

3) การเรียนรู้แบบปัญหา (Problem-Based Learning) เริ่มด้วยปัญหาจริงให้นักเรียนแก้ไข นักเรียนวิเคราะห์และค้นหาข้อมูล ครูสนับสนุนและสรุปด้วยการนำเสนอและอภิปราย วัดผลจากกระบวนการคิดและการแก้ปัญหา หากจำเป็น ครูเสริมการฝึกทักษะเพิ่มเติม

4) การเรียนรู้แบบออกแบบ (Design Thinking) เริ่มด้วยปัญหาให้นักเรียนออกแบบและทดสอบแนวทางแก้ไข ครูสอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์ นักเรียนทำและปรับปรุงผลงาน สรุปด้วยการสะท้อนและปรับปรุงผลงาน วัดผลจากการคิดและผลลัพธ์ หากจำเป็น ครูเสริมการทดสอบเพิ่มเติม

5. การบูรณาการข้ามสาขาวิชา (Multidisciplinary Integration) เป็นการเชื่อมโยงและบูรณาการเนื้อหาการเรียนรู้จากหลายสาขาวิชาและศาสตร์เข้าด้วยกัน ช่วยให้นักเรียนเห็นภาพรวมและความสัมพันธ์ของความรู้ต่างๆ อย่างเป็นองค์รวม สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาหรือพัฒนานวัตกรรมใหม่ๆ ได้อย่างสร้างสรรค์ โดยมีเทคนิคการส่งเสริมดังนี้

5.1 จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการศาสตร์ต่างๆ เช่น การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ต้องใช้ความรู้ทั้งด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรม ศิลปะ และการตลาด

5.2 ใช้โครงงานหรือปัญหาจริงในชีวิตประจำวันเป็นหัวข้อในการเรียนรู้ กระตุ้นให้นักเรียนต้องนำความรู้จากหลายสาขามาบูรณาการเพื่อหาวิธีแก้ปัญหา

5.3 เชิญวิทยากรจากหลากหลายสาขาอาชีพมาบรรยายให้ความรู้ ช่วยให้นักเรียนเห็นมุมมองและบูรณาการความรู้ได้หลากหลายมิติ

5.4 จัดทัศนศึกษานอกสถานที่เพื่อสังเกตและเรียนรู้จากสถานการณ์จริง แล้วนำกลับมาวิเคราะห์และบูรณาการความรู้จากหลายสาขาวิชา

5.5 ใช้สื่อการสอนแบบมัลติมีเดีย งานนำเสนอ คลิปวิดีโอที่มีการผสมผสานความรู้จากหลายสาขาวิชา

ตัวอย่างกรอบแนวคิดการเรียนรู้แบบบูรณาการข้ามสาขาวิชา

1) การเรียนรู้แบบสหวิทยาการ (Interdisciplinary Learning) เริ่มด้วยการนำเสนอหัวข้อที่เชื่อมโยงหลายวิชา ครูสอนโดยผสมผสานความรู้จากหลายด้าน นักเรียนทำกิจกรรมและสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ ประเมินการเชื่อมโยงความรู้ หากจำเป็นเสริมกิจกรรมเพิ่มความเข้าใจ ตัวอย่าง: โครงการวิเคราะห์ปัญหาขยะพลาสติกที่ใช้ความรู้วิทยาศาสตร์ สังคม และคณิตศาสตร์

2) การเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Learning) เริ่มด้วยหัวข้อที่ผสมเนื้อหาหลายวิชา ครูสอนให้เห็นความเชื่อมโยง นักเรียนทำกิจกรรมและสรุปเนื้อหาที่เรียนรู้ ประเมินการเชื่อมโยงและเข้าใจ หากจำเป็น เสริมกิจกรรมเพิ่มเติม ตัวอย่าง: การสร้างเมนูอาหารสุขภาพและคำนวณแคลอรีในชั้นเรียนวิทยาศาสตร์และสุขศึกษา

3) การเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning) เริ่มด้วยการนำเสนอโครงการที่ต้องใช้ความรู้หลากหลาย ครูให้คำแนะนำ นักเรียนทำงานเป็นทีม สรุปด้วยการนำเสนอผลงาน ประเมินจากกระบวนการทำงานและผลลัพธ์ หากจำเป็น เสริมกิจกรรมเพิ่มเติม ตัวอย่าง: โครงการแผนธุรกิจขายของที่ระลึกโรงเรียน ใช้ความรู้คณิตศาสตร์และการตลาด

4) การเรียนรู้ตามบริบท (Contextual Learning) เริ่มด้วยปัญหาจากสถานการณ์จริง ครูสอนเชื่อมโยงเนื้อหากับบริบท นักเรียนทำกิจกรรมและสรุปผลที่ได้เรียนรู้ ประเมินการใช้ความรู้ในบริบทจริง หากจำเป็น เสริมการสอนเพิ่มเติม ตัวอย่าง: การวางแผนรับมือน้ำท่วมโดยใช้ความรู้ภูมิศาสตร์และวิทยาศาสตร์ การบูรณาการข้ามสาขาวิชาช่วยให้นักเรียนมีมุมมองที่กว้างขวางและเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างศาสตร์ต่างๆ สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพมากขึ้น

6. การสะท้อนความคิดและประเมินตนเอง (Mastering Reflection & Self-Evaluation) เป็นกระบวนการที่สำคัญที่ส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจถึงความคิดและการกระทำของตนเองได้ดียิ่งขึ้น พัฒนาทักษะการวิเคราะห์และการวิพากษ์วิจารณ์ผลงานของตนเอง ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

6.1 การใช้คำถามนำทาง (Guiding Questions) ให้คำถามที่เปิดกว้างและนำไปสู่การคิดวิเคราะห์ เช่น “คุณพบอุปสรรคอะไรในกิจกรรมนี้และคุณจัดการกับมันอย่างไร?” หรือ “อะไรคือสิ่งที่คุณภาคภูมิใจที่สุดในโครงการนี้และทำไม?”

6.2 การใช้รูปแบบการสะท้อนความคิด (Models of Reflection) ใช้รูปแบบการสะท้อนความคิดเช่น รูปแบบของ Gibbs (1988) ที่ประกอบด้วยขั้นตอนต่างๆ ได้แก่ คำอธิบาย ความรู้สึก การประเมิน การวิเคราะห์ สรุป และการวางแผนการดำเนินการ

6.3 การใช้แฟ้มสะสมผลงาน (Portfolios) ให้นักเรียนสร้างแฟ้มสะสมผลงานเพื่อแสดงผลงานและการสะท้อนความคิดของตนเองตลอดหลักสูตรการศึกษา ซึ่งช่วยให้พวกเขาสามารถเห็นการพัฒนาและการเรียนรู้ของตนเองอย่างชัดเจน

6.4 การใช้รูบรีคสำหรับการประเมินตนเอง (Self-assessment Rubrics) พัฒนารูบรีคที่ชัดเจนเพื่อให้นักเรียนสามารถประเมินผลงานของตนเองได้ รูบรีคควรประกอบด้วยเกณฑ์ที่มีความหมายชัดเจนและมีระดับการประเมินที่หลากหลาย

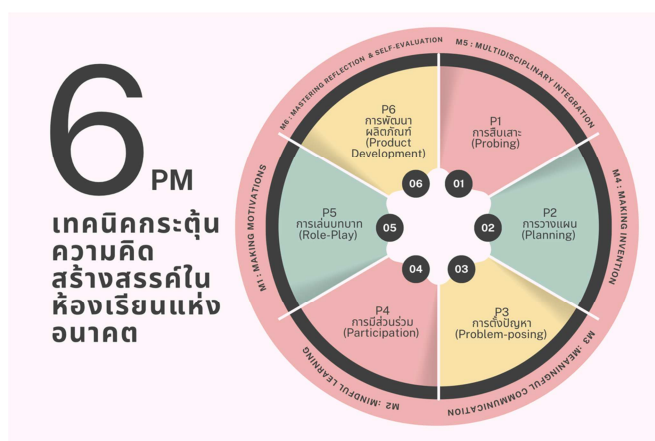
6.5 การประชุมสะท้อนความคิดกับนักการศึกษา (Reflective Meetings with Educators) จัดการประชุมระหว่างผู้สอนและนักเรียนเป็นประจำเพื่อพูดคุยเกี่ยวกับการสะท้อนความคิดและการประเมินตนเอง ให้โอกาสนักเรียนแสดงความคิดและข้อกังวล และเสนอแนะการพัฒนาต่อไป

ตัวอย่างกรอบแนวคิดการเรียนรู้สะท้อนความคิดและประเมินตนเอง

1) การเขียนบันทึกสะท้อนความคิด (Reflective Journaling) เริ่มด้วยการแนะนำความสำคัญของการเขียนบันทึก ครูสอนวิธีการสะท้อนความคิด นักเรียนเขียนและแบ่งปัน สรุปด้วยการแลกเปลี่ยนข้อคิดประเมินจากการวิเคราะห์ในบันทึก หากจำเป็น เสริมด้วยการฝึกเขียนเพิ่มเติม

2) การประเมินตนเองด้วยแบบสอบถามเริ่มด้วยการอธิบายแนวคิดการประเมินตนเอง ครูสอนการใช้แบบสอบถาม นักเรียนทำและวิเคราะห์ผล สรุปด้วยการอภิปรายผลการประเมิน ประเมินจากความแม่นยำในการวิเคราะห์ตนเอง หากจำเป็น เสริมการสอนเทคนิคเพิ่มเติม

3) การวิเคราะห์ผลงานผ่านรูปแบบวิดีโอ เริ่มด้วยการแนะนำการใช้วิดีโอวิเคราะห์ตนเอง ครูสอนการดูและวิเคราะห์วิดีโอ นักเรียนวิเคราะห์และสรุปสิ่งที่พบ ประเมินจากการวิเคราะห์ที่ทำ หากจำเป็น เสริมด้วยเทคนิคการวิเคราะห์เพิ่มเติม



รูปที่ 4 สรุปเทคนิคกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ในห้องเรียนแห่งอนาคต 6PM

จะเห็นว่า เทคนิค 6PM นี้เน้นการสร้างแรงบันดาลใจและบรรยากาศแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ อย่างตื่นตัว การสื่อสารแลกเปลี่ยนความคิดอย่างสร้างสรรค์ และการสร้างผลงานจากจินตนาการของนักเรียน ช่วยฝึกทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร การร่วมมือ และการสร้างสรรค์นวัตกรรม พร้อมทั้งปลูกฝังแนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันของนักเรียน

ซึ่งจะส่งเสริมให้นักเรียนมีศักยภาพที่จะเผชิญกับความท้าทายและโอกาสต่างๆ ในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ภายในห้องเรียนแห่งอนาคตของบทความนี้ ผู้เขียนได้เสนอแนวคิดการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ในห้องเรียนแห่งอนาคตด้วยเทคนิค 6PM ที่อ้างอิงถึงต้นแบบทฤษฎีหรือแนวคิดที่เกี่ยวข้องอาจช่วยเสริมความเข้าใจและให้คำแนะนำในการนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (Constructivist Learning Theory) ทฤษฎีการแก้ปัญหาแบบสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving) ทฤษฎีหลายปัญญา (Multiple Intelligences Theory) การเรียนรู้แบบพลวัต (Dynamic Learning) และเกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning Spiral) ผู้เขียนใช้ทฤษฎีและแนวคิดหลักที่สามารถใช้เป็นรากฐานในการต่อยอดเทคนิค 6PM ซึ่งมีรูปแบบ ดังสรุปในรูปที่ 4

บทสรุป

การศึกษาในห้องเรียนแห่งอนาคตต้องอาศัยวิธีการสอนและเทคนิคที่สอดคล้องกับความต้องการของสังคมและเศรษฐกิจที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้นักเรียนต้องมีทักษะและความคิดสร้างสรรค์เพื่อปรับตัวและแก้ไขปัญหในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้เทคนิค 6PM เป็นเครื่องมือหลักในการศึกษา ซึ่งเทคนิค 6P เป็นแนวทางที่ครอบคลุมการสำรวจ วางแผน ตั้งปัญหา มีส่วนร่วม เล่นบทบาท และสร้างผลิตภัณฑ์ โดยแต่ละขั้นตอนช่วยให้นักเรียนสามารถดำดิ่งลงไปในตัวข้อที่สนใจ กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ ถามคำถามท้าทาย มีส่วนร่วมและร่วมมือกับผู้อื่น สำรวจบทบาทต่างๆ และสร้างผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนความเข้าใจและความสามารถในการใช้ความรู้ได้จริง และการสอนแบบ 6M ประกอบด้วยการสร้างแรงบันดาลใจ ส่งเสริมการตื่นตัว สื่อสารสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์ผลงาน ทุกองค์ประกอบช่วยกระตุ้นและยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ ตั้งแต่การให้นักเรียนมีโอกาสในการคิดค้นและทดลองอย่างอิสระ การเรียนรู้อย่างมีสมาธิและการคิดอย่างเป็นระบบ การสื่อสารและแลกเปลี่ยนความคิดอย่างเปิดกว้าง การสร้างและนำเสนอผลงานที่เป็นนวัตกรรม การบูรณาการข้ามสาขาวิชา ไปจนถึงการสะท้อนความคิดและประเมินตนเอง โดยการนำเสนอแนวทางการสอนเหล่านี้ในห้องเรียนแห่งอนาคตจะช่วยเตรียมนักเรียนให้พร้อมเผชิญกับความท้าทายในอนาคตที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างไม่หยุดยั้ง และให้พวกเขามีศักยภาพในการสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานที่สามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผล นอกจากนี้ยังเน้นที่การเรียนรู้ตลอดชีวิตและการมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันของนักเรียน ส่งเสริมให้พวกเขาพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่องและมีความสามารถในการปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ใหม่ๆ ได้ดีที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1) ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้ การประยุกต์ใช้วิธีการเรียนรู้เหล่านี้ควรได้รับการนำไปใช้โดยครูผู้สอนในทุกระดับการศึกษา เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ที่หลากหลายและพัฒนาการคิดวิเคราะห์ การสะท้อนความคิด และการแก้ปัญหา ครูควรนำ การเขียนบันทึกสะท้อนความคิด (Reflective Journaling) มาใช้ในการส่งเสริมให้นักเรียนสะท้อนประสบการณ์และการเรียนรู้ของตนเอง เนื่องจากเป็นวิธีที่ช่วยพัฒนาทักษะการคิดและการแสดงออกทางความคิด นอกจากนี้ การประเมินตนเองด้วยแบบสอบถาม ควรถูกนำมาใช้

ในชั้นเรียนเพื่อให้นักเรียนได้สำรวจและตระหนักถึงจุดแข็งและจุดอ่อนของตนเอง ซึ่งจะช่วยให้ นักเรียนสามารถปรับปรุงและพัฒนาตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ การวิเคราะห์ผลงานผ่านรูปแบบวิดีโอ เหมาะสมอย่างยิ่งสำหรับครูที่ต้องการให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการสื่อสารและการประเมินตนเอง โดยใช้การมองเห็นภาพของตนเองเพื่อการเรียนรู้ที่ชัดเจนและลึกซึ้งขึ้น

2) ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัย นักวิชาการด้านการศึกษานักวิจัยด้านการสอน ควรทำวิจัยเกี่ยวกับประสิทธิภาพและผลกระทบของวิธีการเรียนรู้เหล่านี้ต่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียน เช่น การวิจัยเปรียบเทียบการใช้การเขียนบันทึกสะท้อนความคิด กับวิธีการเรียนรู้อื่นๆ ว่ามีผลต่อการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการสะท้อนตนเองอย่างไร อีกทั้งควรวิจัยเรื่อง ผลกระทบของการประเมินตนเองด้วยแบบสอบถาม ต่อการสร้างความมั่นใจและการปรับปรุงตนเองของนักเรียน เพื่อยืนยันความมีประสิทธิภาพ และแสดงถึงข้อดีข้อเสียของการใช้วิธีนี้ การวิเคราะห์ผลงานผ่านรูปแบบวิดีโอ เป็นอีกหัวข้อที่น่าสนใจในการวิจัย โดยเฉพาะในการศึกษาผลกระทบต่อทักษะการสื่อสารและการประเมินตนเอง การวิจัยควรทำในกลุ่มนักเรียนต่างระดับการศึกษาเพื่อตรวจสอบว่ามีผลเช่นเดียวกันหรือแตกต่างกันอย่างไร

เอกสารอ้างอิง

- กมล โพธิเย็น. (2562). ความคิดสร้างสรรค์: พรสวรรค์ที่ครูควรสรรค์สร้างให้ผู้เรียน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 17(1), 9 - 27.
- กฤษณา วาทยธธา และสุมาลี ชัยเจริญ. (2562). ความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนที่เรียนด้วยสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้มีผลดีมีเดียร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง ตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เรื่อง การสร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยกระบวนการเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2. *วารสารวิชาการ Veridian E-Journal มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, 12(2), 501 - 502.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2556). *การศึกษาเพื่อพัฒนากระบวนการคิด*. กรุงเทพฯ: บริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ.
- จิรพัฒน์ พวงจำปา. (2562). *การประยุกต์ใช้ ACTIVE LEARNING ในการเรียนการสอน*. สืบค้นเมื่อวันที่ 22 ธันวาคม 2567 จาก <https://blog.nsr.u.ac.th/60111806048/5616>
- ชัยวัฒน์ แก้วพินางาม. (2559). เทคโนโลยีเพื่อการประเมินการเรียนรู้ภาษาสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21. *วารสารวิชาการ Veridian E-Journal มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, 9(3), 436 - 452.
- ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. (2548). *ความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2556). *การพัฒนากระบวนการคิด*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา. (2545). *การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- พันธวิศ ลวเรืองโชค. (2560). *ห้องเรียนแห่งอนาคต พื้นที่แสดงความคิดของคนรุ่นใหม่*. สืบค้นเมื่อวันที่ 19 ธันวาคม 2567 จาก <https://www.okmd.or.th/okmd-opportunity/FutureLearningPlatform/1138/>

- พิสุทธา อารีราษฎร์. (2559). การศึกษาแนวโน้มห้องเรียนในอนาคต. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 27(2), 94 - 112.
- มงคล ศุภอำพันวงศ์. (2562). การออกแบบบอร์ดเกมส่งเสริมปลูกฝังการอนุรักษ์สัตว์ป่าสงวน. [จุลินพนธ์ ปรินญาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสยาม].
- รัตน์ บัณฑิต. (2564). การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราชกิจจานุเบกษา. (2561). ประกาศ เรื่อง ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580). เล่มที่ 135 ตอนที่ 82 ก. 1 - 71. 13 ตุลาคม 2561.
- วณัฐย์ พุฒนา. (2560). การศึกษาแห่งอนาคต 7 เทรนด์การเรียนรู้ยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก. สืบค้นเมื่อวันที่ 23 ธันวาคม 2567 จาก <https://thematter.co/social/7-trend-in-education/40365>
- วาสนา สารจันทร์. (2561). การจัดการเรียนรู้วิชาดนตรีตามแนวคิดของคาร์ล ออร์ฟ ร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหาเพื่อพัฒนาทักษะการปฏิบัติทางดนตรี และทักษะความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และนวัตกรรมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. [วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต].
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา. (2558). กระบวนทัศน์การโค้ช เพื่อเสริมสร้างทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม. กรุงเทพฯ: จรัสสินทวงศ์การพิมพ์.
- วิภาพรรณ พินลา. (2559). แนวทางการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาเพื่อการอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรมสำหรับครูในยุคศตวรรษที่ 21. วารสารวิชาการ Veridian E-Journal มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 9(1), 1440 - 1457.
- สุรางค์ ไคว้ตระกูล. (2558). การจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษาแนวใหม่. วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ., 8(2), 13 - 22.
- เหนือดวง พูลเพิ่ม. (2560). การจัดการเรียนรู้วิชาดนตรีตามแนวคิดของซูซูกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อพัฒนาทักษะการขับร้อง และความสามารถในการทำงานเป็นทีม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. [วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต].
- De Bono, E. (1993). *Serious Creativity: Using the Power of Lateral Thinking to Create New Ideas*. London: HarperCollins.
- Gibbs, G. (1988). *Learning by Doing: a Guide to Teaching and Learning Methods*. Oxford: Further Education Unit.
- Guilford, J. P. (1967). *The Nature of Human Intelligence*. New York: McGraw-Hill.
- Wallach, M. A. and Kogan, N. (1965). *Modes of thinking in young children*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Torrance, E.P. (1962). *Guiding Creative Talent*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.