

กิจกรรมสร้างสรรค์กับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา

Creative Activities with Higher Education Students

วาทัญญ นาวิเศษ¹

Watanyou Nawises¹

Received: 18 November 2024

Revised: 20 January 2025

Accepted: 30 January 2025

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์ที่สำคัญ 3 ประการ คือ (1) เพื่อให้ผู้อ่านได้รู้จักและทำความเข้าใจเกี่ยวกับขอบเขตและประโยชน์ของวิชากิจกรรมสร้างสรรค์ในสถาบันอุดมศึกษา (2) เพื่อให้ผู้อ่านได้เห็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนวิชากิจกรรมสร้างสรรค์แบบออนไลน์ และ (3) เพื่อให้ผู้อ่านได้เห็นการประยุกต์ใช้กิจกรรมในชีวิตประจำวันของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ซึ่งในบทความนี้ผู้เขียนใช้วิธีการสังเคราะห์ (synthesis) ตำรา หนังสือ และเอกสารทางวิชาการที่เกี่ยวกับทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ การจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ แบบออนไลน์ และการใช้ประโยชน์จากกิจกรรมสร้างสรรค์ ในตอนท้ายเป็นการสรุป ให้ข้อเสนอ และยกตัวอย่างผลงานจากวิชากิจกรรมสร้างสรรค์ของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

คำสำคัญ: กิจกรรมสร้างสรรค์, ระดับอุดมศึกษา

Abstract

This research has three main objectives: (1) to introduce readers to the scope and benefits of creative activity courses in higher education, (2) to present approaches to teaching creative activity courses online, and (3) to demonstrate how creative activities can be applied in the daily lives of university students. In this article, the author uses synthesis methods to integrate books, articles and academic documents related to creativity theories, components of creativity, online creative activity planning, and the benefits of creative activities. The conclusion provides recommendations, examples, and showcases of student work from creative activity courses in higher education.

Keywords: Creative Activities, Higher Education

¹ อาจารย์, คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา E-mail: watanyou@go.buu.ac.th

¹ Lecturer, Faculty of Education, Burapha University

บทนำ

การศึกษาระดับปริญญาตรีในสถาบันอุดมศึกษาแห่งหนึ่งจะมีวิชากิจกรรมสร้างสรรค์เป็นรายวิชาที่อยู่ในหมวดของวิชาศึกษาทั่วไปที่ให้ผู้เรียนทุกคนจะลงเรียนโดยมีวัตถุประสงค์ของรายวิชา ดังนี้ (1) เพื่อศึกษาทฤษฎีและองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ (2) เพื่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (3) เพื่อจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียน และ (4) เพื่อศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับความต้องการในยุคปัจจุบันอย่างยิ่งเพราะเป็นทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) โดยการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีจุดเน้นคือ สารวิชามีความสำคัญแต่ไม่เพียงพอสำหรับการเรียนรู้เพื่อมีชีวิตในโลกยุคศตวรรษที่ 21 (วิจารณ์ พานิช, 2555) ดังนั้นไม่ว่าจะเป็นสถาบันการศึกษาทุกระดับ ผู้สอน ผู้เรียน หรือผู้ปกครองจึงต้องตระหนักถึงทักษะทุกด้านควบคู่ไปกับการความรู้ หากมองย้อนไปจะพบว่าความพยายามของผู้สอนในการสร้างนิสัยในการคิดให้ผู้เรียนอยู่ในทุกช่วงชั้นตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงระดับอุดมศึกษา คือ การที่ครูใช้คำถาม ข้อสงสัย หรือสถานการณ์ปัญหา ผู้เรียนจะเป็นผู้ตอบคำถาม หาคำตอบ และจดบันทึก นั่นถือเป็นต้นทุนของความคิดสร้างสรรค์ แสดงให้เห็นว่าความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญต่อการพัฒนาคน พัฒนาชาติ และเป็นทักษะที่ควรให้ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการทำงานทางวิชาชีพของตนให้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุดมหาวิทยาลัยหลายแห่งจึงมีรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการคิด

ทฤษฎีและองค์ประกอบของ

ความคิดสร้างสรรค์

ในการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์กับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาผู้สอนต้องศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ที่มีนักจิตวิทยา นักการศึกษาหลายท่านได้ศึกษาไว้ซึ่งปัจจุบันก็ยังหยิบยกทฤษฎีเหล่านั้นมาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน งานวิจัย การเรียนการสอน การประกอบอาชีพอย่างมากถือเป็นประโยชน์ที่สามารถประยุกต์ทฤษฎีมาสู่การปฏิบัติได้และสอดคล้องกับการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 ทั้งนี้ได้นำทฤษฎีและองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์นำเสนอให้กับผู้เรียนเพื่อให้เข้าใจหลักการแนวคิด สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการทำกิจกรรมสร้างสรรค์ได้ ดังนี้

1. ทฤษฎีแบบจำลองโครงสร้างของสมรรถภาพทางสมอง (The structure of intellect mode) ของกิลฟอร์ด (Guilford, 1967) ได้ศึกษาเรื่องความคิดสร้างสรรค์ ความมีเหตุผลและการแก้ปัญหา โดยอธิบายเป็น 3 มิติ ดังนี้

1) มิติด้านเนื้อหา (contents) เป็นมิติที่แสดงลักษณะการทำงานของสมองมี 4 ลักษณะ ได้แก่ ภาพ สัญลักษณ์ ภาษา และพฤติกรรม 2) มิติด้านวิธีการคิด (operations) หมายถึง ลักษณะกระบวนการทำงานของสมองต่างๆ มี 5 ลักษณะ ได้แก่ ความรู้ความเข้าใจ ความจำ การคิดแบบเอกลัษณ์ ความคิดแบบอเนกนัย และการประเมินผล และ 3) มิติด้านผลผลิต (products) เป็นมิติที่แสดงถึงผลที่ได้จากการทำงาน การจัดกระทำ วิธีการคิดกับข้อมูลจากเนื้อหา มี 6 ลักษณะ ได้แก่ หน่วย (units) ประเภท (classes) ความสัมพันธ์ (relations) ระบบ (systems) การแปลงรูป (transformations) และการประยุกต์ (applications) กิลฟอร์ดได้อธิบายองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ว่ามี 4 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) ความคิดริเริ่ม หมายถึง ความคิดแปลกใหม่ไม่ซ้ำกันกับความคิดของคนอื่น

และแตกต่างจากความคิดธรรมดา 2) ความคิดคล่องแคล่ว หมายถึง ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน 3) ความคิดยืดหยุ่น ประเภท หรือแบบความคิด 4) ความคิดละเอียดลออ เป็นลักษณะของความพยายามในการใช้ความคิด และประสานความคิดต่างๆ เข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดความสำเร็จ ซึ่งความคิดสร้างสรรค์ตามคำอธิบายของกิลฟอร์ดเป็นลักษณะความคิดอเนกนัย (divergent thinking) คือ ความสามารถทางสมองของบุคคลที่จะคิดได้หลายทิศทางหลายทาง หรือคิดได้หลายคำตอบ และความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ โดยมีสิ่งเร้าเป็นตัวกระตุ้นทำให้เกิดความคิดใหม่ต่อเนื่องกันไป และความคิดสร้างสรรค์นี้อาจเป็นความคิดใหม่ผสมผสานกับประสบการณ์ก็ได้

2. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ (Torrance, 1971) ได้อธิบายถึงกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ว่ามี 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 การพบความจริง (fact-finding) ในขั้นนี้เริ่มตั้งแต่ความรู้สึกกังวล มีความสับสน วุ่นวายเกิดขึ้นในจิตใจ แต่ไม่สามารถบอกได้ว่าเป็นอะไร จากจุดนี้พยายามตั้งสติ และหาข้อมูลพิจารณาดูว่าความยุ่งยาก วุ่นวาย สับสน หรือสิ่งที่ทำให้กังวลใจนั้นคืออะไร ขั้นที่ 2 การค้นพบปัญหา (problem-finding) เมื่อได้พิจารณาโดยรอบคอบแล้วจึงเข้าใจและสรุปว่า ความสับสนวุ่นวายคือ การเกิดปัญหา ขั้นที่ 3 การตั้งสมมติฐาน (idea-finding) เมื่อรู้ว่ามีปัญหาเกิดขึ้นก็พยายามคิดหาคำตอบหรือตั้งสมมติฐานขึ้น และรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ขั้นที่ 4 การค้นพบปัญหา (solution-finding) พบคำตอบจากการทดสอบสมมติฐาน ขั้นที่ 5 การยอมรับผลจากการค้นพบ (acceptance-finding) เป็นการยอมรับคำตอบที่ได้จากการพิสูจน์เรียบร้อยแล้วจะแก้ปัญหาให้สำเร็จได้อย่างไร สิ่งที่ได้จากการค้นพบจะนำไปสู่แนวทางหรือแนวคิดใหม่ เรียกว่า New

Challenges โดยทอเรนซ์อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่เราสามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่มีมาประยุกต์และสร้างเป็นแนวคิดใหม่และสามารถแก้ไขภัย แก้ปัญหาได้

3. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์โมเดล AUTA ทฤษฎีนี้เป็นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นในตัวบุคคลที่เดวิด และซิลลิแวน (Davis, 1983) อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์นั้นมีอยู่ในมนุษย์ทุกคน และสามารถส่งเสริมพัฒนาให้สูงขึ้นได้ด้วยการส่งเสริมกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ประกอบด้วย 1) การตระหนัก (awareness) การตระหนักถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อตัวเอง สังคม ทั้งในปัจจุบันและอนาคต และตระหนักถึงความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในตนเองด้วย 2) ความเข้าใจ (understanding) มีความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องราวต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ 3) เทคนิควิธี (techniques) การรู้จักเทคนิควิธีในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทั้งที่เป็นเทคนิคส่วนบุคคลและเทคนิคที่เป็นมาตรฐาน 4) การตระหนักในความจริงของสิ่งต่างๆ (actualization) การรู้จักหรือตระหนักในตนเอง พอใจในตนเอง และพยายามใช้ตนเองและพยายามใช้ตนเองเต็มศักยภาพ องค์ประกอบทั้ง 4 นี้ จะผลักดันให้บุคคลสามารถดึงศักยภาพเชิงสร้างสรรค์ของตนเองออกมาใช้ได้

แนวทางการเรียนการสอนที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ของทุกคนมีอยู่แล้ว เพียงแต่นำออกมาใช้ช่วงเวลาใด หรือจะกล่าวกาล้างมือทำโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์นั้นในทางที่ถูกต้องหรือไม่ ดังนั้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นสิ่งที่ควรทำในทุกช่วงวัยเพื่อให้การทำงานของสมองได้ฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอและจะทำให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง ผู้อื่น ครอบครัว สังคม ประเทศ และโลกของเราเพราะวิธีคิดที่ถูกต้องเมื่อมีข้อมูลเข้ามาปะทะ

เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจที่เหมาะสมในทุกสถานการณ์ จะทำให้เราสามารถพัฒนาตนเองต่อไปได้อย่างไม่เสียเปรียบ ไม่ถูกหลอกง่าย และยังไม่ให้เกิดทักษะ สามารถคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ได้ ดังนั้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในมนุษย์จึงต้องศึกษากระบวนการคิดสร้างสรรค์ (creative process) ที่เป็นกระบวนการแก้ปัญหาทางสมองที่มีขั้นตอน โดยเริ่มจากการรับรู้ปัญหาที่ได้รับสมองจะพยายามรวบรวมข้อมูล ข้อสงสัยต่างๆ

เพื่อตั้งสมมติฐาน พิจารณาข้อมูล วิเคราะห์ และทดสอบสมมติฐาน จากนั้นจึงสรุปผลจากการทดสอบสมมติฐาน และรายงานความคิดที่ได้จากกระบวนการแก้ปัญหาจึงเกิดเป็นแนวคิดใหม่ขึ้น โดยมี 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นเตรียมการ (preparation) 2) ขั้นฟักตัว (incubation) 3) ขั้นค้นพบ (insight) 4) ขั้นนำไปใช้ (validation) โดยแนวทางการสร้างกระบวนการคิดสร้างสรรค์สามารถส่งเสริมให้เกิดขึ้นได้ในรูปแบบที่มีการใช้สถานการณ์ เทคนิควิธีการที่เหมาะสม ถูกต้อง ดังนี้

1. สอนวิธีการให้แสดงความคิดเห็นอย่างเปิดเผย
2. ฝึกอบรมให้มีการตัดสินใจร่วมกันทำงานเป็นทีม
3. สร้างบรรยากาศ จัดสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการคิด หรือหลักสูตรที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง
4. ให้อิสระในการเรียนรู้ ส่งเสริมให้มีความคิดสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง
5. ส่งเสริมการมีสุขภาพจิตที่ดี มีความปลอดภัยทางจิต (Rickards, 1997)

ซึ่งในการสอนวิชากิจกรรมสร้างสรรค์กับนิสิตปริญญาตรีผู้เขียนจึงได้ตระหนักถึงหลักการดังกล่าว เพื่อให้การสอนบรรลุตามวัตถุประสงค์ของรายวิชาให้มากที่สุด อีกทั้งการสอนวิชาดังกล่าวเป็นการเรียนออนไลน์ 100% ทำให้ผู้เรียนต้องหาวิธีสอน เทคนิคการสอน และการมอบ

หมายงานที่อยู่ภายใต้บริบทที่เป็นอยู่โดยใช้หลัก การวางแผน การออกแบบการสอน การจัด กิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดประเมินผลตามแนวคิด Active learning ที่จะทำให้นักเรียนมีความ น่าตื่นเต้น น่าติดตาม ผู้เรียนใส่ใจในการปฏิบัติ กิจกรรมการเรียนรู้ของตนเอง มีความกระตือรือร้น เมื่อได้ทำการสอนในครั้งแรกพบว่า การเรียนออนไลน์ในวิชากิจกรรมสร้างสรรค์ทั้งผู้สอนและผู้เรียนมีการปรับตัวในการเรียนรู้ เพราะเนื้อหาวิชาเน้นส่งเสริมการปฏิบัติเพื่อให้เกิดทักษะต่างๆ การเรียนออนไลน์ส่งผลให้เกิดปัญหาและอุปสรรค ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ แต่ผู้สอนยังคง ตั้งมั่นว่าผู้เรียนต้องได้รับความรู้ความเข้าใจที่ถูก ต้องพร้อมทั้งได้ฝึกทักษะ กระบวนการเรียนรู้ ต่างๆ ที่เป็นพื้นฐานการคิดได้ด้วยตนเอง โดยมี ผู้สอนคอยชี้แนะซึ่งดำเนินปรับพฤติกรรมของ ผู้เรียนแบบไม่เร่งรีบ และกดดัน ซึ่งการสอนแบบออนไลน์ทำให้พบอุปสรรคระหว่างการสอน นอกเหนือจากการจัดกิจกรรม เช่น การไม่เปิดกล้อง ระหว่างเรียน ระบบอินเทอร์เน็ตไม่เสถียร อุปกรณ์ที่ใช้เรียนประสิทธิภาพไม่เพียงพอ ปฏิสัมพันธ์ใน ชั้นเรียนระหว่างผู้เรียนด้วยกัน และระหว่างผู้เรียน กับผู้สอนค่อนข้างน้อย หรือความสนใจและสมาธิ ในการเรียนมีไม่มากเท่าที่ควร ผู้เขียนจึงต้อง วางแผนการสอนด้วยวิธีสอนที่หลากหลาย พร้อม ใช้เทคนิคการสอนสำหรับการเรียนคนเดียวและ การทำงานกลุ่ม รวมถึงการมอบหมายงานที่ต้อง ชัดเจน และเป็นข้อตกลงร่วมกันระหว่างผู้สอนกับ ผู้เรียนเพื่อรับฟังข้อจำกัดของผู้เรียน ทั้งการ กำหนดเวลาในการส่งงาน รูปแบบการส่งงาน การ จัดกลุ่ม (จำนวนคน) เพราะบางกลุ่มเรียนมีหลาย คนจะเรียนร่วมกัน ผู้สอนต้องจัดการหาวิธีสอน และเทคนิคการสอนให้เหมาะสมกับเนื้อหาใน แต่ละสัปดาห์ เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากที่สุด เช่น การชวนข้อผู้เข้าเรียนในสัปดาห์แรก ผู้สอน จะใช้เวลาผู้เรียนทุกคน 10 นาที ในการคิดคำใหม่

จากตัวอักษรตัวแรกของชื่อและนามสกุลของตนเอง จุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนตื่นตัว มีส่วนร่วมในการเรียน เพื่อนในชั้นเรียนสนใจฟังคำตอบของคนอื่น และผู้เรียนทุกคน ผู้เรียนต้องพยายามคิดภายในข้อกำหนดที่จำกัดด้วยเวลา และตัวอักษรของตนเอง เน้นใช้จินตนาการ แม้สิ่งของนั้นที่ผู้เรียนคิดคำตอบอาจจะไม่มีอยู่จริงในเวลานี้ แต่อาจเป็นแนวคิดให้กับตนเอง หรือผู้อื่นในอนาคตได้ ซึ่งสอดคล้องกับความคิดหลักของความคิดสร้างสรรค์อีกทางหนึ่ง ทุกครั้งของการสอน ผู้เขียนมักใช้คำถามในชั้นเรียนออนไลน์วิชา กิจกรรมสร้างสรรค์ทุกครั้งคือ การใช้คำถามร่วมกับการใช้สื่อ เช่น คลิป รูปภาพ เกม ข่าว สถานการณ์ Mentimeter เพราะเป็นวิธีการที่นำเข้าสู่บทเรียน หรือสามารถประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ง่ายที่สุด โดยเฉพาะด้านความรู้และความคิดของผู้เรียน วิธีการนี้จึงเป็นวิธีการที่ผู้เขียนมักใช้ในการจัดการเรียนรู้ ดังนั้นการใช้คำถามที่มีประสิทธิภาพจึงเป็นสิ่งสำคัญ วิธีการฝึกสร้างคำถามให้มีประสิทธิภาพ 5 วิธี ได้แก่ 1) ให้คำตอบที่เป็นไปได้หลากหลาย โดยเปลี่ยนการถามแบบความจำให้เป็นคำถามที่ต้องใช้การคิด ตัดสอนใจว่าคำตอบใดถูก หรือใกล้เคียงที่สุด เพราะเหตุใด และที่ไม่ถูกต้องเพราะเหตุใด 2) เปลี่ยนคำถามประเภทความจำให้เป็นคำถามประเภทที่ผู้เรียนต้องแสดงความคิดเห็นพร้อมเหตุผล การใช้วิธีนี้จะต้องให้ผู้เรียนได้อภิปรายกัน ผู้เรียนต้องใช้การคิดที่สูงขึ้นกว่าวิธีแรก เพราะผู้เรียนจะต้องยกตัวอย่างสนับสนุนความเห็นของตนเอง การฝึกด้วยวิธีการนี้บ่อย ๆ จะเป็นการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ฟังที่ดี มีจิตใจเปิดกว้างพร้อมรับฟัง และเปลี่ยนแปลงความคิดเห็นโดยผ่านกระบวนการอภิปราย 3) หาสิ่งตรงข้ามกัน โดยหาสิ่งที่ใช่/ถูก สิ่งที่ไม่ใช่/ผิด วิธีการนี้ใช้ได้ดีกับเนื้อหาที่เป็นข้อเท็จจริง และช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิดและ

อภิปรายมากกว่าเพียงการถามว่าทำไม โดยไม่มีการเปรียบเทียบกัน 4) ให้คำตอบประเด็นสรุปแล้วตามด้วยคำถามให้คิด เป็นการให้ผู้เรียนต้องอธิบายขยายความเพิ่มเติม 5) ตั้งคำถามจากจุดยืนที่เห็นต่าง เป็นวิธีที่ต้องใช้ความสามารถมากทั้งผู้สอนและผู้เรียน เพราะมีประเด็นที่ต้องอภิปรายโต้แย้งเชิงลึก ในช่วงแรกของการการใช้คำถามในชั้นเรียนออนไลน์ คือ ไม่มีคนตอบ ผู้เขียนต้องค่อยๆ อธิบายเกริ่นนำ ชวนพูดคุย สร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้ผ่อนคลาย และการเลือกคำถามเป็นแบบการแสดงความคิดเห็นไม่เป็นข้อเท็จจริงมากนัก และพยายามหาคำถามที่ตรงกับความสนใจตามวัยของผู้เรียนหลายครั้งใช้วิธีการหมุนวงล้อสุ่ม Mentimeter เพื่อนเรียกชื่อเพื่อน หรือพิมพ์คำตอบในช่องแชท เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและรู้สึกมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

ในส่วนของการสอนเนื้อหาของรายวิชา กิจกรรมสร้างสรรค์ได้ให้ความรู้เกี่ยวกับการทำงานของสมอง ความหมาย ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ขั้นตอนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ แรงจูงใจ ลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ องค์ประกอบที่ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ลักษณะของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ ในแต่ละสัปดาห์จะมีการสอดแทรกกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา เช่น 30 Circles Challenge, Torrance Tests of Creative Thinking, แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด ประกอบด้วย

- 1) ความคล่องแคล่วในการใช้คำ
- 2) ความคล่องแคล่วทางความคิด
- 3) ความคล่องแคล่วด้านการเชื่อมโยง
- 4) ความคล่องแคล่วในการแสดงออก
- 5) การใช้ประโยชน์ กิจกรรมดังกล่าวให้นักศึกษาพิมพ์ตอบในช่องแชท และประเมินคะแนนในภาพรวมของชั้นเรียนตามเกณฑ์ของกิลฟอร์ด

30 CIRCLES TEST



The Torrance Tests of Creative Thinking - TTCT

	Starting Shapes	Complete Drawing
Use		
Combine		
Complete		

ภาพที่ 1 ตัวอย่างผลงานของผู้เรียน

เพื่อส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน การสอนเกี่ยวกับเทคนิค การคิดสร้างสรรค์ ผู้สอนได้จัดกิจกรรมโดยให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อทำงานร่วมกัน เช่น เทคนิค การระดมสมอง (brain storming) มีขั้นตอนการสอน ดังนี้

1) ชี้แจงการทำกิจกรรมให้ผู้เรียนทั้งชั้น เข้าใจตรงกัน คือ ผู้สอนกำหนดรูปภาพ 6 รูป ให้ทุกกลุ่มเขียนเรื่องราวจากรูปภาพที่กำหนด อย่างน้อย 20-30 ประโยค ในระยะเวลา 20 นาที หรือหากมีข้อสงสัยเพิ่มเติมให้ถามได้ในช่วงนี้

2) ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม ละ 5-6 คน โดยวิธีการสุ่ม และกำหนดระยะเวลา ในการปิดกลุ่มย่อยจาก Google meet

3) ผู้สอนเข้าไปสังเกตการทำงานของแต่ละกลุ่ม หรือตอบข้อสงสัยเพิ่มเติม

4) เมื่อครบกำหนดให้ทุกกลุ่มนำเสนอ ผลงานของกลุ่ม พร้อมบอกปัญหา อุปสรรคที่พบ ระหว่างการทำงานกลุ่ม

5) ผู้สอนบรรยายถึงที่มาของเทคนิค การระดมสมอง จุดเน้นของการระดมสมอง กฎ ของการระดมสมอง และความล้มเหลวของการ ระดมสมอง

6) ผู้เรียนและผู้สอนอภิปรายถึงการใช้ เทคนิคการระดมสมองในชีวิตประจำวันร่วมกัน เช่น การประชุมสาขา การทำโครงการ การทัศนศึกษา เป็นต้น



ภาพที่ 2 ตัวอย่างรูปภาพที่ให้ผู้เรียนทำกิจกรรม ระดมสมอง

จากการสอนดังกล่าว พบว่า ผู้เรียน ทุกคนให้ความสนใจและมีข้อซักถามเกี่ยวกับกิจกรรม ในขั้นตอนที่ 1 เช่น แต่งเป็นนิทานหรือเรื่องเล่า รูปต่างๆ มีความหมายอย่างไร ซึ่งผู้สอนได้ชี้แจง เพิ่มเติมว่ารูป 6 รูปที่กำหนดให้ ขึ้นอยู่กับความคิด เห็นของกลุ่มไม่มีคำตอบที่เป็นข้อเท็จจริง ผู้เรียนสามารถพลิกแพลง เปลี่ยนวิธีใช้ ปรับจาก ของเดิม ตัดทอนคุณสมบัติ ผสมผสานตาม จินตนาการ เมื่อถึงขั้นตอนของการทำงานกลุ่มจะมีผู้เรียนที่นำเพื่อนในกลุ่มเพื่อปรึกษาถึงวิธีการ ทำงานเนื่องจากมีการจับเวลา จะพบการทำงาน ทั้งแบบพูดแล้วมีคนจด แบบพิมพ์ในช่องแชทต่อกันเป็นเรื่องราว ผลงานที่ออกมามีทั้งตั้งชื่อเรื่อง ตั้งชื่อตัวละคร เป็นเรื่องราวที่อยู่ในโลกจินตนาการ เช่น การหลุดไปในหุบเขาที่มีแต่สนามฟุตบอลเพื่อ ฝึกซ้อมแต่สามารถสั่งอาหารโดยมีสัตว์ป่าเป็นผู้ส่ง อาหาร ส่วนอุปสรรคที่พบระหว่างการทำงานกลุ่ม จะเป็นเวลาที่น้อยเกินไปเนื่องจากบางกลุ่ม เสียเวลาไปกับการมอบหมายงาน หรือไม่มีผู้นำที่จะ แสดงความคิดเห็นออกมาเพราะผู้เรียนไม่ได้รู้จัก กันมาก่อน การถกเถียงกันถึงความหมายของ แต่ละรูปภาพ การหาตัวแทนนำเสนอในชั้นเรียน เมื่อทุกกลุ่มนำเสนอครบถ้วนแล้ว ผู้สอนบรรยาย ถึงการระดมสมอง และรายการตรวจสอบของ ออสบอร์น (Osborn's checklist) 9 ข้อ สรุปสาระ สำคัญ ดังนี้ การระดมสมองร่วมกันเป็นกลุ่ม เพื่อ

ให้เกิดชุดความคิดใหม่ๆ โดยการเปิดกว้างอย่างอิสระในการเสนอความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมระดมสมอง ไม่ว่าจะเป็นแนวคิดที่ดูเป็นไปได้หรือไม่ หรือดูแปลกไปจากความเป็นจริงก็ตาม หลังจากนั้นจึงนำชุดความคิดดังกล่าวมาวิเคราะห์ เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการแก้ปัญหา โดยทุกคนที่ร่วมระดมสมองจะต้องคำนึงถึงกฎการระดมสมอง ดังนี้

1. เปิดโอกาสให้ทุกคนได้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ปริมาณยิ่งมากยิ่งดี
2. ความคิดเห็นสามารถออกนอกกลุ่มนอกทางได้ยังไม่จำเป็นต้องดูข้อเท็จจริงและเหตุผล
3. ห้ามวิจารณ์ในระหว่างที่มีการแสดงความคิดเห็น
4. หลีกเลี่ยงการปะทะคารม
5. เมื่อได้ผลแล้ว ทำการรวบรวมเพื่อนำไปปฏิบัติ

การดำเนินการระดมสมองผู้บริหารหรือผู้จัดประชุมต้องกำหนดเป้าหมายให้มีความกระชับเฉพาะเจาะจง และชัดเจนที่สุดว่าระดมสมองเพื่ออะไรและต้องทำให้สมาชิกเข้าใจ และเห็นด้วยกับเป้าหมายนั้น กำหนดกลุ่มจะมีจำนวนเท่าไร ใครบ้าง แบ่งหน้าที่ให้ชัดเจน และกำหนดเวลาให้มีความชัดเจนและเหมาะสม ส่วนความล้มเหลวของการระดมสมอง คือ

1. แก้ไม่ถูกจุด
2. ปัญหาจากพฤติกรรมของบุคคล
3. ขาดการเอาใจใส่ต่อกระบวนการ

รายการตรวจสอบของออสบอร์น (Osborn's checklist) 9 ข้อ รายละเอียด ดังนี้

1. เปลี่ยนวิธีใช้ (ผลิตภัณฑ์ตัวเดิมของคุณนี้สามารถจะมีวิธีใช้งานแบบอื่นๆ ได้อีกไหม และทำได้อย่างไรบ้าง)
2. ปรับจากของเดิม (ศึกษาดูว่าผลิตภัณฑ์ที่คล้ายคลึงกันซึ่งมีอยู่แล้วในท้องตลาด สามารถจะนำมาปรับปรุงเดิมความใหม่บางอย่างเข้าไปได้

หรือไม่)

3. ดัดแปลงจากเดิม (วิเคราะห์รูปแบบผลิตภัณฑ์เดิมที่สามารถจะดัดแปลงให้แตกต่างออกไปได้อีก เช่น รูปร่าง รูปทรง รส กลิ่น สี สัมผัส ฯลฯ)

4. เพิ่มคุณสมบัติ (สามารถจะเพิ่มคุณสมบัติใหม่ลงไปผลิตภัณฑ์ตัวเดิมได้อีกหรือไม่ เช่น เวลา ความคงทน ความถี่ ความแข็งแรง ขนาด ความยาว ความหนา คุณค่า ส่วนผสม ฯลฯ)

5. ตัดทอนคุณสมบัติ (การตัดทอนและลดคุณลักษณะที่เกินจำเป็นออกไปได้อีก เช่น ขนาด ความสั้น ความเตี้ย ความแคบ ความผอม ความเบา ความบาง ฯลฯ)

6. แทนที่ด้วยสิ่งใหม่ (การแทนที่องค์ประกอบหรือรูปแบบเดิมด้วยสิ่งใหม่ เช่น การแทนที่วัสดุ ขั้นตอน สถานที่แหล่งพลังงาน วิธีการ เวลา อารมณ์ความรู้สึก เสียง ฯลฯ)

7. เปลี่ยนการจัดลำดับ (เปลี่ยนรูปแบบการจัดลำดับบางสิ่งบางอย่างในตัวผลิตภัณฑ์ หรือบริการเดิมนั้นได้อีกไหม อาทิ การสลับการจัดวางองค์ประกอบ การลำดับตำแหน่ง การกำหนดวิธีใช้งานก่อนหลัง ฯลฯ)

8. พลิก สลับ กลับข้าง (เปลี่ยนสิ่งที่เป็นอยู่เดิมให้กลายเป็นสิ่งที่ตรงกันข้ามไปเลย อย่าง เช่น กลับหัว-กลับหาง ข้างนอก-ข้างใน พลิกบทบาท-หน้าที่ ฯลฯ)

9. ผสมผสาน (การผสมผสานระหว่างวัสดุ สี รูปทรง ลักษณะพื้นผิว ทิศทาง การจัดวาง) (Osborn, 1957)

เมื่อนำเสนอความคิดสร้างสรรค์ตามทฤษฎี แนวคิดของนักการศึกษาแล้ว ผู้สอนให้ผู้เรียนได้ทราบถึงวิธีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่สามารถทำได้ด้วยตนเองเพราะจินตนาการและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่ไม่สามารถสอนกันได้ แต่การกระตุ้นด้วยวิธีต่างๆ จะช่วยให้คนเราค้นพบศักยภาพได้ผู้สอนใช้วิธีนำเสนอวิธีการ

พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และฝึกทำในชั้นเรียน บางวิธี เปิดโอกาสให้ผู้เรียนอภิปรายและแสดงความคิดเห็นร่วมกัน ซึ่งจะมีผู้เรียนร่วมอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แบ่งปันประสบการณ์ที่ตนเองใช้ได้ผล หรือแนะนำสถานที่ที่ใช้พักผ่อนในการคิดงาน เป็นการสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนที่ดีทางหนึ่งด้วย ผู้เขียนขอยกตัวอย่างวิธีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1) การจำกัดตัวเลือก หมายถึง การมีตัวเลือกจำกัดช่วยกระตุ้นความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะการที่มีตัวเลือกมากเกินไปย่อมทำให้มีหลายทางเลือกจะเกิดความสับสน และตัดสินใจได้ยากว่าจะไปทิศทางใด ในทางกลับกันหากมีตัวเลือกไม่มากธรรมชาติจะผลักดันให้สมองทำงานมากขึ้น สิ่งนี้จะทำให้สามารถกำหนดขั้นตอนหรือกระบวนการทางความคิดได้ง่ายขึ้น และจะพบกับคำตอบที่ต้องการ

2) การเข้าใจปัญหาสำคัญมากกว่าการหาคำตอบ คือ การเริ่มต้นทำงานขึ้นหนึ่ง หรือพบปัญหาให้วิเคราะห์ ค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานที่ได้รับ หรือปัญหาที่พบให้ถี่ถ้วนรอบด้านถึงจะใช้เวลามากก็ตาม เพราะคำตอบจะได้มาไม่ยาก เพราะเราเข้าใจปัญหาได้อย่างถ่องแท้ ผู้เขียนเองได้ใช้เทคนิคหมวกหกใบของ Edward de Bono ให้ผู้เรียนปฏิบัติในชั้นเรียนเพื่อให้สามารถมองเห็นปัญหาได้ครบถ้วนทุกด้านและสามารถเลือกหรือตัดสินใจได้อย่างมีเหตุผล หัวข้อที่ใช้ในการทำกิจกรรมหมวกหกใบ เช่น การเรียนออนไลน์ การศึกษาต่อในระดับปริญญาโทหรือทำงาน เป็นต้น ทั้งนี้ได้เพิ่มเติมถึงประโยชน์ของการใช้เทคนิคหมวกหกใบเพื่อให้ผู้เรียนได้นำไปปรับใช้ในชีวิตจริง เช่น การประชุมสาขา การเลือกซื้อของ ฯลฯ

3) การกำหนดสิ่งที่เป็นไปไม่ได้เพื่อกระตุ้นความคิด คือ การตั้งโจทย์ให้กับตนเองเพื่อให้สมองฝึกคิดอย่างสม่ำเสมอ แม้ความคิดนั้นจะเป็นเพียงจินตนาการที่ไม่สามารถทำได้จริงก็ไม่

ควรลดทอนสิ่งนั้น โดยผู้สอนได้เสนอวิวัฒนาการของสิ่งต่างๆ รอบตัว เช่น คอมพิวเตอร์ โน้ตบุค โทรศัพท์มือถือ ลำโพง หม้อหุงข้าว เครื่องดูดฝุ่น ช่องทางการติดต่อสื่อสาร คอนเสิร์ต เสื้อผ้า เครื่องสำอาง เป็นต้น เพื่อให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงความสำคัญของการคิดสร้างสรรค์ว่าหากไม่มีความคิดสร้างสรรค์โลกของเราจะไม่เกิดการเปลี่ยนแปลง ซึ่งผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนออกแบบชิ้นงานที่พัฒนาจากสิ่งของรอบตัว ตัวอย่างผลงานบางส่วนดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 ตัวอย่างผลงานการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

4) การจัดสรรเวลาหน้าจอ ในข้อนี้สอดคล้องกับความเป็นพลเมืองดิจิทัล (digital citizenship) ด้านทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (screen time management) คือ สามารถบริหารเวลาที่ใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล มีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตในการบริหารจัดการ ควบคุมกำกับตน รู้ผิดรู้ถูก และรู้เท่าทัน เป็นบรรทัดฐานในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม มีความรับผิดชอบ เรียนรู้ที่จะใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาด และปลอดภัย (สรานนท์ อินทนนท์, 2563) โดยไม่ถูกสื่อครอบงำ หรือจำกัดความคิด ซึ่งการจัดสรรเวลาหน้าจอที่เหมาะสมจะทำให้มีเวลาในการมองโลกภายนอกและจินตนาการเรื่องที่สนใจจะทำให้เกิดการสร้างสรรค์ได้ง่ายมากกว่า ซึ่ง

สอดคล้องกับแนวความคิดของ Samberg (1971, 119 อ้างถึงในสำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน, 2559) ที่กล่าวว่าอุปสรรคที่ขัดขวางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลมี 3 ประการคือ

1) อุปสรรคด้านการรับรู้ (perceptual block) การที่คนเราไม่สามารถมองเห็นปัญหาที่แท้จริงได้เป็นเหตุให้การแก้ปัญหาที่ดำเนินไปโดยปราศจากเป้าหมายที่ชัดเจนและแน่นอน

2) อุปสรรคด้านวัฒนธรรม (cultural block) เป็นผลมาจากกฎเกณฑ์ของสังคมซึ่งกำหนดให้บุคคลต้องมีพฤติกรรมอยู่ในระเบียบแบบแผน ทำให้มีผลต่อการสกัดกั้นความท้าทายต่อการคิดค้นและความเปลี่ยนแปลง เช่น บุคคลทั่วไปไม่ยอมรับฟังจินตนาการ หรือความคิดฝันในสิ่งที่แปลกใหม่ โดยเห็นว่าเป็นเรื่องเพ้อฝันไร้สาระ ซึ่งความจริงแล้วสิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรม สิ่งอำนวยความสะดวกที่มีในปัจจุบันมาจากการคิดค้นมาก่อนทั้งสิ้น

3) อุปสรรคด้านอารมณ์ (emotional block) อารมณ์ของบุคคล ได้แก่ ความโกรธ ความกลัว ความรักและความเกลียด นับว่ามีผลต่อปัญหาและเหตุผล ถ้ามีอารมณ์เกิดขึ้นความสามารถทางปัญญาและเหตุผลจะต่ำลง อารมณ์จึงเป็นตัวสกัดกั้นความคิดสร้างสรรค์และเหตุผลของบุคคลได้ที่สำคัญผู้สอนได้สอดแทรกด้านดีของความคิดสร้างสรรค์ไปในการสอน เช่น การใช้เทคโนโลยีทำงานแทนคนมากขึ้นส่งผลให้ลักษณะของอาชีพปัจจุบันปรับมาเป็นงานสร้างสรรค์มากขึ้นโดยเน้นให้ผู้เรียนนำแนวคิด (idea) และความรู้เชิงลึก (deep knowledge) มาเชื่อมโยงกันเพื่อไปสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมต่อไป

ในรายวิชากิจกรรมสร้างสรรค์ผู้สอนมอบหมายผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติเป็นงานกลุ่มช่วงปลายภาคเรียนเพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้รับจากทฤษฎี แนวคิด ไปออกแบบกิจกรรมสร้างสรรค์

เพื่อนำเสนอในชั้นเรียน หัวข้อโดยสังเขป ดังนี้

- 1) ชื่อกิจกรรม
- 2) จุดประสงค์ของกิจกรรม
- 3) กลุ่มเป้าหมาย
- 4) วิธีการดำเนินกิจกรรม (กติกา/การเตรียมตัวของกลุ่มเป้าหมาย)
- 5) ประโยชน์ที่ได้รับ 2 ด้าน คือ ด้านผู้จัดกิจกรรม และด้านกลุ่มเป้าหมาย
- 6) ปัญหา/อุปสรรคที่พบระหว่างทำกิจกรรม

ผู้เรียนนำเสนอกิจกรรมแบบมีผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียนเข้าร่วมกิจกรรมด้วย เช่น กิจกรรมจริงหรือไม่ กิจกรรมใครคือผู้ร้าย กิจกรรมฉันทคือเพลงอะไร กิจกรรมทายคำจากรูปภาพ กิจกรรมทายชื่ออะไรอยู่ กิจกรรมพูดให้ทำจำได้ กิจกรรมวงล้อทายเพลง และแบบเป็นคลิปมานำเสนอในชั้นเรียน เช่น กิจกรรมเดิน ปรับ ขับร้อง กิจกรรมการทำเทียนหอม กิจกรรมปริศนาหนึ่งพยางค์ กิจกรรมทายคำจาก emoji

จุดประสงค์ของการมอบหมายงานดังกล่าวเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนโดยมีเรื่องที่สนใจร่วมกันซึ่งจะทำให้เป็นการกระตุ้นศักยภาพของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งในการทำงานครั้งต่อไปหรือในการประกอบอาชีพในอนาคตผู้เรียนจะพบพื้นที่ในการใช้ความคิดสร้างสรรค์ร่วมกับผู้อื่นในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ อย่างมีหลักการ ได้แก่ 1) การกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ หรือสิ่งที่ตนเองต้องการประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ 2) การออกแบบและใช้วิธีการเรียนรู้ของตนเองตามที่ถนัดและสนใจ 3) การมีโอกาสได้ประเมินตนเองเพื่อปรับปรุงและพัฒนา 4) การนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปทำประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวม 5) การมีโอกาสได้สะท้อนคิดตนเองเพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ครั้งใหม่ต่อไป (วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา, 2567) ในการนำเสนอกิจกรรมดังกล่าวได้พบอุปสรรคระหว่างการนำเสนอกิจกรรม

ดังนี้ เปิดไฟล์นำเสนอไม่ได้ ไม่มีเสียงจากการเปิดคลิป สัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่เสถียร สมาชิกในกลุ่มเข้าสาย ผู้เรียนได้มีการช่วยเหลือโดยให้คำแนะนำ มีการเปิดไฟล์นำเสนอแทน การหาวิธีการแก้ปัญหาที่รวดเร็ว ทำให้ผู้สอนได้เห็นพัฒนาการด้านการสื่อสารกันในชั้นเรียนที่ดีขึ้นจากการเรียนช่วงต้นภาคเรียน

งานวิจัยเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

ในปัจจุบันมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ หรือกิจกรรมสร้างสรรค์ค่อนข้างมาก และหลากหลายสาขา ซึ่งผู้เขียนได้นำผลการวิจัย หรือวิธีการที่ได้จากการวิจัยมาปรับ ประยุกต์ ในชั้นเรียน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ต่อไป ในด้านผู้เรียนได้นำเสนอบทความวิจัยที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์โดยนำบทความวิชาการ บทความวิจัยมาสรุปสาระสำคัญเพื่อใช้เป็นสื่อการสอน เช่น เรื่องธรรมชาติของความคิดสร้างสรรค์: กรณีศึกษาการสร้างภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” ผู้แต่ง ว่าที่ร้อยตรี เบญจรงค์ ธีระผลิกะ เรื่องการพัฒนาสื่อสังคมตามแนวคิดออตโตโมเดลเพื่อสร้างเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้แต่ง วิลาสินี อินทจันทร์ และณัฐพล รำไพ นอกจากนี้ ผู้สอนได้มอบหมายให้ผู้เรียนจับคู่เพื่อค้นบทความวิจัยมาวิเคราะห์ถึงองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์และกิจกรรมสร้างสรรค์ โดยแนะนำการค้นหาค้นหาบทความทาง Thaijo ผู้สอนได้ค้นหาเป็นตัวอย่างตั้งแต่เริ่มต้น เพื่อให้ผู้เรียนได้นำไปใช้ในการค้นคว้าบทความอื่นๆต่อไป ผลการทำกิจกรรมดังกล่าวพบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ค้นหาค้นหาบทความวิจัยและสามารถสรุปองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ หรือกิจกรรมสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยได้ใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนากลุ่มตัวอย่างได้ค่อนข้างดี ตรงประเด็น แต่ยังมีผู้เรียนบางส่วนที่ไม่สามารถเลือกบทความที่เกี่ยวข้องกับการคิดสร้างสรรค์ กิจกรรมสร้างสรรค์ได้ เมื่อสอบถามพบ

ว่า ผู้เรียนเกิดความเข้าใจคลาดเคลื่อนว่าให้ค้นบทความอะไรก็ได้ไม่ได้เจาะจงคำสำคัญ ซึ่งในวันที่ยอมมอบหมายงานผู้เรียนไม่ได้เข้าเรียนเมื่อฟังคำอธิบายจากเพื่อน หรืออ่านจากคำสั่งที่ผู้สอนประกาศในชั้นเรียนทำให้ปฏิบัติได้ไม่ตรงตามจุดประสงค์ของงาน

บทสรุป

การสอนวิชากิจกรรมสร้างสรรค์ควรคำนึงถึงการพัฒนาทักษะในหลายด้าน เช่น ทักษะวิชาชีพ การคิดเชิงสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยสามารถปรับให้เข้ากับบริบทของวิชาเรียนและความสนใจของผู้เรียนซึ่งกิจกรรมสร้างสรรค์กับผู้เรียนระดับอุดมศึกษามีหลายรูปแบบที่สามารถช่วยเสริมสร้างทักษะและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้ เช่น

1) การวิจัยและพัฒนา ผู้เรียนสามารถทำศึกษาปัญหาหรือพัฒนาสิ่งต่างๆตามความสนใจ ที่ต้องใช้การวิจัย การวิเคราะห์ และการคิดสร้างสรรค์เพื่อหาทางออกหรือแก้ปัญหาต่างๆ ตัวอย่างเช่น การออกแบบนวัตกรรม การพัฒนาแอปพลิเคชัน หรือการวิจัยที่มีความท้าทายและแปลกใหม่ การสร้างโมเดล หรือการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ ซึ่งสามารถสร้างทักษะในการคิดแก้ปัญหาและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ ในห้วงข้อนี้ผู้สอนได้มอบหมายงานให้ผู้เรียนออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ตามความสนใจของตนเอง ซึ่งอาจจะนำไปสู่การเกิดนวัตกรรมใหม่ที่สามารถสร้างคุณค่าในอนาคต หรือสร้างอาชีพให้กับผู้เรียนได้

2) การจัดงานแสดงผลงาน ผู้เรียนสามารถนำผลงานของตนเองมาจัดแสดงให้เพื่อนและอาจารย์ดู เช่น งานนิทรรศการหรือการประกวดสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและรับคำแนะนำในการพัฒนาต่อไป เป็นการฝึกทักษะนิสัยของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก และยอมรับฟัง

ความคิดเห็นของผู้อื่น

3) การใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ การใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ต่างๆ เช่น การออกแบบกราฟิก การสร้างเกม หรือการพัฒนาเว็บไซต์ ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ กิจกรรมเหล่านี้จะช่วยพัฒนาทักษะต่างๆ ทั้งการคิดเชิงวิพากษ์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการพัฒนานวัตกรรมต่างๆ ที่ตอบโจทย์โลกในยุคปัจจุบัน ทั้งนี้ประเด็นสำคัญคือตระหนักถึงการจัดการ ชั้นเรียนที่สามารถบริหารจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้น

เรียนให้ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลภายใต้บรรยากาศการเรียนรู้ที่มีลักษณะเปิด ผู้เรียนได้ใช้ความคิดและจินตนาการของตนเองอย่างกว้างขวาง ใช้นิยในตนเองกำกับและควบคุมตนเองไปสู่เป้าหมายทางการเรียนรู้ ดังนั้นผู้สอนควรสังเกตพฤติกรรมที่ผู้เรียนชอบปฏิบัติ หรือพฤติกรรมที่ผู้เรียนทำได้อย่างคล่องแคล่ว นำสิ่งเหล่านั้นมาใช้ออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ตอบสนองผู้เรียนโดยผ่านเทคโนโลยีในปัจจุบันที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนมีแหล่งเรียนรู้ที่ใหญ่ และเกิดการเรียนรู้ได้ทุกที่และทุกเวลา

เอกสารอ้างอิง

- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา. (2567). *การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์* (พิมพ์ครั้งที่ 4). จรัสสินทวงศ์การพิมพ์.
- สรานนท์ อินทนนท์. (2563). *การบริหารจัดการเวลาบนโลกดิจิทัล* (พิมพ์ครั้งที่ 2). บริษัทวอลล์ ออนคลาวด์ จำกัด.
- สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. (2559). *การคิดเชิงสร้างสรรค์*. https://drive.google.com/file/d/1mz6AiZKFvLVMtgGyN06ke6zByhuYsY-A/view?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTEAAR2UaOmbLhY8e_bkN7nUol64r5zdEYXOKYWEFhMG6lpj8lSHxAMg1UlfhCI_aem_khzZkRzIT_Bo3ot-a0KIhg
- Davis, G. A. (1983). *Creativity is forever*. Kendall/Hunt Publishing.
- Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. McGraw-Hill.
- Osborn, A. F. (1957). *Applied imagination: Principles and procedures of creative problem-solving*. Charles Scribner's Sons.
- Rickards, T. (1997). *Creativity and problem solving at work*. Gower Publishing, Ltd.
- Torrance, E. P. (1971). *Creative learning and teaching*. Mead and company.