

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมโดยใช้
รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

**The Development of Creative Thinking and Competency Teamwork by
Creative-Based Learning (CBL) Together With Social Media
of Mathayomsuksa 6 Students**

ชนะชน ประวันนา และ สิทธิพล อาจอินทร์

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Chanachon Prawanna and Sitthipon Art-in

Khon Kaen University, Thailand

Corresponding Author, E-mail: asitthi@kku.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ กลุ่มเป้าหมาย คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 จำนวน 20 คน โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการ จำนวน 3 วงจร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) เครื่องมือที่ใช้ในการปฏิบัติการ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ 2) เครื่องมือที่ใช้สะท้อนผล ได้แก่ แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของครูและนักเรียน แบบสัมภาษณ์นักเรียน แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ท้ายวงจร แบบประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมท้ายวงจร 3) เครื่องมือประเมินผล ได้แก่ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ และแบบประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ย 12.75 คิดเป็นร้อยละ 79.69 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 19 คน คิดเป็นร้อยละ 95.00 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมดซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) นักเรียนมีผลการประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมผ่านเกณฑ์ระดับ 9 สามารถขึ้นไป จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 85.00 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

คำสำคัญ: ความคิดสร้างสรรค์; สมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม; การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์

* วันที่รับบทความ : 27 ธันวาคม 2566; วันที่แก้ไขบทความ 9 มกราคม 2567; วันที่ตอบรับบทความ : 12 มกราคม 2567

Received: December 27 2023; Revised: January 9 2024; Accepted: January 12 2024

Abstract

The objectives of the research aimed to develop Creative Thinking using and Teamwork and Collaboration Competency of grade 12 students using Creative-Based Learning (CBL) with Social Media. The target group consisted of 20 grade 12 students. The research design was action research with 3 operating cycles. The research's instruments included the 3 categories of 1) The tools used in the research practice consisted of lesson plans, 2) The reflection tools; Teacher's learning management recording form, teachers and student's behavior recording form, student interview form, ended-inspiral of creative thinking, and ended-inspiral of Teamwork and Collaboration Competency Assessment Form, and 3) The tools used to evaluate the research results include: Creative Thinking Test, and Teamwork and Collaboration Competency Assessment Form. Quantitative data were analyzed using descriptive statistics, consisting of arithmetic mean, standard deviation and percentage. Qualitative data were analyzed using content analysis. The results were summarized: 1) The students had an average of Creative Thinking for 12.75 or 79.69% of the total score, and there were 19 students who passed the criteria accounted for 95.00% of the total number of students which was higher than the defined criteria. 2) The students had an assessment of Teamwork and Collaboration Competency at level 9 or higher, which consisted of 17 students or 85.00% of the total number of students. which was higher than defined criteria.

Keywords: Creativity Thinkin; Competency Teamwork; Creative-Based Learning With Social Media

บทนำ

ในปัจจุบันโลกได้เข้าสู่ยุคศตวรรษที่ 21 ซึ่งเกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะความก้าวหน้าของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ที่ทำให้เกิดเครือข่ายโทรคมนาคมดิจิทัลที่เชื่อมโยงโลกในแต่ละส่วนเข้าด้วยกัน ทำให้มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและกันได้อย่างรวดเร็วและง่ายดาย ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง นับว่าเทคโนโลยีมีความสำคัญต่อการใช้ชีวิตของผู้คนเป็นอย่างมาก จนเป็นส่วนสำคัญในการดำเนินชีวิตประจำวัน ช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกหลายๆอย่าง ทุกคนสามารถศึกษาหาความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาโดยไม่มีขีดจำกัด การนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกเวลาทุกสถานที่ และครูผู้สอนยังสามารถจัดกิจกรรมได้หลากหลายที่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้มากขึ้น ประเทศไทยเองก็มองเห็นถึงความสำคัญของการศึกษา และการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์จึงได้กำหนดยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ.2561-2580 ในด้านที่ 3 ยุทธศาสตร์การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคน ที่มีเป้าหมายการพัฒนาที่สำคัญเพื่อพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ โดยคนไทยมีความพร้อมทั้งกาย ใจ สติปัญญา (สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ, 2560) ซึ่งสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่มุ่งพัฒนามนุษย์ให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ “เก่ง ดี มีสุข” และประเทศไทยยังเดินหน้าต่อด้วยการปฏิรูปวงการศึกษาไทยเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียนโดยเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนรู้จากที่เน้นผู้สอนเป็นผู้ให้ความรู้

เพียงอย่างเดียวเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยจัดการเรียนการสอนให้เข้ากับยุคสมัยในปัจจุบัน กระบวนการเรียนรู้ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 โดยเน้นให้เด็กมีทักษะการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ ซึ่งเป็นที่มาของทิศทางในการจัดการศึกษาใหม่ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้สำคัญกว่าความรู้ เด็กและเยาวชนควรมีโอกาสได้ฝึกฝนทักษะการเรียนรู้ โดยมีพ่อแม่และครูเป็นผู้ช่วยส่งเสริมให้เด็กสามารถเริ่มสร้างสรรค์ความคิดใหม่ ๆ ได้เอง ผ่านการเรียนรู้ทั้งที่บ้านและโรงเรียน ไม่ใช่ยึดติดข้อมูลความรู้ผ่านการสอนเข้าไปสู่สมองของเด็ก โดยไม่ได้ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่สำคัญต่อความคิดสร้างสรรค์ (สรวมมณต์ สิทธิสมาน, 2563) สมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม เป็นความสามารถในการจัดระบบและกระบวนการทำงาน ทั้งของตนเองและร่วมกับผู้อื่น โดยใช้สมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมมีแผน ขั้นตอน ให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมาย มีภาวะผู้นำ มีความโปร่งใส ตรวจสอบได้ มีการประสานความคิดเห็นที่แตกต่างสู่การตัดสินใจและแก้ปัญหาเป็นทีม รับผิดชอบร่วมกัน สร้างความสัมพันธ์ที่ดีและจัดการความขัดแย้งภายใต้สถานการณ์ที่ย่างยาก สมรรถนะสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม ประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 3 ด้าน ได้แก่ เป็นสมาชิกทีมที่ดีและมีภาวะผู้นำ กระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลังอย่างเป็นระบบ และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง ซึ่งผู้เรียนจำเป็นจะต้องเรียนรู้และเข้าใจสาระสำคัญในการทำงานเป็นทีม เพื่อให้มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการอยู่ร่วมกันในสังคม ด้วยการสร้างเสริมสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล มีทักษะกระบวนการทำงาน จัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม รู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมอันไม่พึงประสงค์ที่จะส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2564)

จากสภาพปัญหาที่พบ โดยการจัดกิจกรรมชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community) เป็นการที่ครู ผู้บริหาร และนักการศึกษา ได้มาแบ่งปันแนวคิดเพื่อพัฒนาแนวทางการสอน และสร้างสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่เหมาะสม การเรียนการสอนในโรงเรียนปทุมรัตน์พิทยาคม จากปีการศึกษา 2563 จนถึงปีการศึกษา 2565 พบว่า การจัดการเรียนการสอนในสถานศึกษาได้มีการปรับเปลี่ยนเป็นรูปแบบต่างๆ ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ไม่เต็มที่ เนื่องจากอยู่ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ทำให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยรายวิชาสุศึกษาและพลศึกษาลดลง จึงทำให้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุศึกษาและพลศึกษา ได้พบปัญหาในการจัดการเรียนการสอน โดยเฉพาะวิชาพลศึกษาที่ต้องเน้นให้นักเรียนได้มีกิจกรรมทางกายและมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ส่งผลกระทบต่อสุขภาพร่างกายของนักเรียนโดยตรง ในรายวิชาสุศึกษาเช่นเดียวกันที่เน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการป้องกันโรคติดต่อ การป้องกันตนเองจากพฤติกรรมเสี่ยงต่างๆ ทั้งความเสี่ยงต่อสุขภาพ การปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ ความรู้สึกทางเพศ การสร้างและรักษาสัมพันธภาพกับผู้อื่น สุขปฏิบัติทางเพศ และทักษะในการดำเนินชีวิต ในการขาดการจัดการเรียนการสอนที่ไม่เต็มประสิทธิภาพ จึงส่งผลให้นักเรียนขาดการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ สอดคล้องกับ Guilford (1967) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการของ

ความรู้สึกไวต่อปัญหา หรือสิ่งที่บกพร่องขาดหายไป แล้วรวบรวมความคิดตั้งเป็นสมมติฐานขึ้นมา ต่อจากนั้นก็ทำการรวบรวมข้อมูลต่างๆเพื่อทดสอบสมมติฐานนั้น และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ที่ต้องมีปฏิสัมพันธ์กันในระดับเรียน เพื่อให้มีการระดมความคิดเกิดการสร้างนวัตกรรมหรือสิ่งใหม่ๆขึ้นมา สอดคล้องกับ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2564) ได้กล่าวว่า สร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง มีทัศนคติเชิงบวกในการทำงานร่วมกับผู้อื่น เห็นคุณค่าของสัมพันธภาพที่ดี สร้างและรักษาความสัมพันธ์อันดีในทีม ให้ความไว้วางใจซึ่งกันและกันปฏิบัติต่อผู้อื่นด้วยความจริงใจ เห็นอกเห็นใจในฐานะที่เป็นมนุษย์ด้วยกัน เคารพและเห็นประโยชน์ของ ความแตกต่างหลากหลาย มีทักษะและใช้วิธีการป้องกันและจัดการความขัดแย้งได้อย่างเป็นระบบ

การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based learning) เป็นหนึ่งในรูปแบบการสอนแนว Active Learning ที่มีการทำวิจัยกับเด็กไทย เพื่อออกแบบการสอน ให้ผู้เรียนได้ครบสองด้าน คือได้ทั้งด้านเนื้อหาวิชา และทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้วยการสอนรูปแบบนี้จะทำให้ผู้เรียนมีทักษะในการคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเป็นรูปธรรม ได้มีการนำไปใช้แล้วและได้ผลดีคือ เป็นการสอนที่ทำให้ผู้เรียน คิดสร้างสรรค์และคิดวิเคราะห์ ต่างจากการสอนแบบดั้งเดิม รูปแบบการสอนนี้ได้ทำการวิจัยต่อยอด มาจาก Problem-based Learning (PBL) ซึ่งเป็นหนึ่งในแนวทางการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลางซึ่งได้ผลดีในหลายประเทศ เป็นการสอนแบบ Active Learning คือการจัดการสอนให้ผู้เรียนตื่นตัวในการค้นคว้าแทนที่จะรอรับการบรรยายแบบเดิม โดยผู้วิจัยได้มีการนำมาใช้ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ที่สอดคล้องกับยุคสมัยปัจจุบัน เป็นการปรับการเรียนการสอนให้เข้ากับผู้เรียนในปัจจุบัน ที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีได้ง่ายซึ่งจะสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองได้เป็นอย่างดี (วิริยะ ฤชชัยพานิชย์, 2561) ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาใช้ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ที่นักเรียนทุกคนสามารถเข้าถึงได้ตลอดเวลา โดยนักเรียนแต่ละคนมีอุปกรณ์ คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต สมาร์ทโฟนเป็นของตัวเองอยู่แล้ว ทำให้เกิดความสะดวกในการใช้ชีวิตในปัจจุบัน และเป็นผลทำให้ผู้วิจัยได้นำมาใช้ร่วมกับการสอนรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

จากที่กล่าวมาผู้วิจัยจึงได้ศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-Based Learning (CBL) มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ที่สามารถพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการสื่อสาร และนำเสนอ ทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะด้านสร้างสรรค์ นวัตกรรม และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งเป็นทักษะที่มีความจำเป็นต่ออนาคต ผู้วิจัยจึงได้ต้องการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการรวมพลังทำงานเป็นทีมของผู้เรียน โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-Based Learning (CBL) ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนปทุมรัตน์พิทยาคม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 เพื่อนำไปสู่การเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น ตลอดจนจนเป็นการ

พัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะและคุณลักษณะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และพร้อมที่จะเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ให้นักเรียนมีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด
2. เพื่อพัฒนาสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ให้นักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด มีผลการประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับ 9 ระดับสามารถขึ้นไป

ระเบียบวิธีวิจัย

1. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ตามแนวคิดของ Kemmis and McTaggart (1998) โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามวงจรของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ PAOR ประกอบด้วย ขั้นตอนวางแผน (Planning) ขั้นตอนปฏิบัติการ (Action) ขั้นตอนสังเกตการณ์ (Observation) และขั้นตอนสะท้อนผลการปฏิบัติและปรับปรุง (Reflection) จำนวน 3 วงจรปฏิบัติการ

2. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนปทุมรัตน์พิทยาคม อำเภอปทุมรัตน์ จังหวัดร้อยเอ็ด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 20 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกคือ 1) นักเรียนส่วนใหญ่ไม่สนใจในการเรียนในรายวิชาสุขศึกษา 2) นักเรียนส่วนใหญ่ขาดความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ไม่สามารถออกแบบผลงานได้หลากหลายและแปลกใหม่ 3) นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ให้ความร่วมมือในการเรียนการสอนและขาดการทำงานเป็นทีม

3. ตัวแปรในการวิจัย

3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ คือ รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ 1) ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

2) สมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมของนักเรียน

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) เครื่องมือที่ใช้ในการปฏิบัติการวิจัย 2) เครื่องมือที่ใช้สะท้อนผลการปฏิบัติการวิจัย และ 3) เครื่องมือที่ใช้ประเมินผลการวิจัย โดยมีรายละเอียด ดังนี้

4.1 เครื่องมือที่ใช้ในการปฏิบัติการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 6 แผนการจัดการเรียนรู้ เวลา 12 ชั่วโมง ดังนี้ ซึ่งผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่า ในภาพรวมแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

4.2 เครื่องมือที่ใช้สะท้อนผลการปฏิบัติการวิจัย ได้แก่

1) แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ เป็นการจดบันทึกข้อมูลต่างๆ ผลการจัดการเรียนรู้ สภาพปัญหา อุปสรรค แนวทางแก้ไขและข้อเสนอแนะ เมื่อสิ้นสุดการสอนแต่ละแผนของผู้วิจัย

2) แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของครูและนักเรียน เป็นแบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้ของผู้วิจัย และพฤติกรรมกรเรียนรู้ของนักเรียน โดยผู้ช่วยวิจัยเป็นผู้สังเกต เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ในวงจรต่อไป

3) แบบสัมภาษณ์นักเรียน ใช้เก็บข้อมูลในลักษณะคำถามปลายเปิด ให้นักเรียนกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยตอบคำถามเพื่อสะท้อนผลการวิจัย

4) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ท้ายวงจรกิจปฏิบัติกร เป็นแบบอัตนัย วงจรละ 1 ข้อ โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric) มีรายการประเมิน 4 รายการตามแนวคิดของกิลฟอร์ด ในแต่ละวงจร 3 วงจร รวมทั้งหมด 3 ข้อ ซึ่งจากการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่า วงจรปฏิบัติการที่ 1 วงจรปฏิบัติการที่ 2 และวงจรปฏิบัติการที่ 3 มีค่าเท่ากับ 1.00 สำหรับการประเมินประสิทธิภาพของแบบทดสอบ พบว่า วงจรปฏิบัติการที่ 1 มีค่าความยากง่าย (P) เท่ากับ 0.72 ค่าอำนาจจำแนก (r) เท่ากับ 0.21 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.78 วงจรปฏิบัติการที่ 2 มีค่าความยากง่าย (P) เท่ากับ 0.71 ค่าอำนาจจำแนก (r) เท่ากับ 0.28 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.75 และวงจรปฏิบัติการที่ 3 มีค่าความยากง่าย (P) เท่ากับ 0.71 ค่าอำนาจจำแนก (r) เท่ากับ 0.31 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.72

5) แบบประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมท้ายวงจรกิจปฏิบัติกร เป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) วงจรละ 36 ข้อ ซึ่งจากการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่า วงจรปฏิบัติการที่ 1 วงจรปฏิบัติการที่ 2 และวงจรปฏิบัติการที่ 3 มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67-1.00

4.3 เครื่องมือที่ใช้ประเมินผลการวิจัย ได้แก่

1) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ เป็นแบบอัตนัย จำนวน 1 ข้อ โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric) มีรายการประเมิน 4 รายการตามแนวคิดของกิลฟอร์ด ซึ่งจากการวิเคราะห์ค่า

ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่า มีค่าเท่ากับ 1.00 การประเมินประสิทธิภาพของแบบทดสอบ พบว่า มีค่าความยากง่าย (P) เท่ากับ 0.78 ค่าอำนาจจำแนก (r) เท่ากับ 0.28 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.81

2) แบบประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม เป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) จำนวน 36 ข้อ ซึ่งจากการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่า มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67-1.00

5. การรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการรวมพลังเป็นทีม โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ มีรายละเอียดการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

5.1 ชี้แจงจุดประสงค์การวิจัยและการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ให้แก่ผู้ช่วยวิจัยและกลุ่มเป้าหมายเพื่อสร้างความเข้าใจในแนวเดียวกัน

5.2 ดำเนินการเก็บข้อมูล ใช้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นตามหลักการ แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับทีม โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ โดยอาศัยเนื้อหาจากบทเรียน จำนวน 3 วงจร วงจรละ 2 แผนการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งหมด 6 แผนการจัดการเรียนรู้ 12 ชั่วโมง

5.3 หลังสิ้นสุดการสอนในแต่ละวงจรปฏิบัติการและสิ้นสุดทั้ง 3 วงจร จะมีการประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยพิจารณาจาก แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ การทดสอบความคิดสร้างสรรค์ท้ายวงจรปฏิบัติการและประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมท้ายวงจรปฏิบัติการในแต่ละวงจรปฏิบัติการ เพื่อให้ได้ข้อมูลสะท้อนผลการปฏิบัติ เพื่อปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการต่อไป

5.4 เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 3 วงจรปฏิบัติการ มีการประเมินผลการวิจัย โดยผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ และทำแบบประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม และผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้นำไปอภิปรายผลและสรุปผลการวิจัยต่อไป

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลมาทำการวิเคราะห์ข้อมูลและประมวลผลโดยนำข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพมาวิเคราะห์ ดังนี้

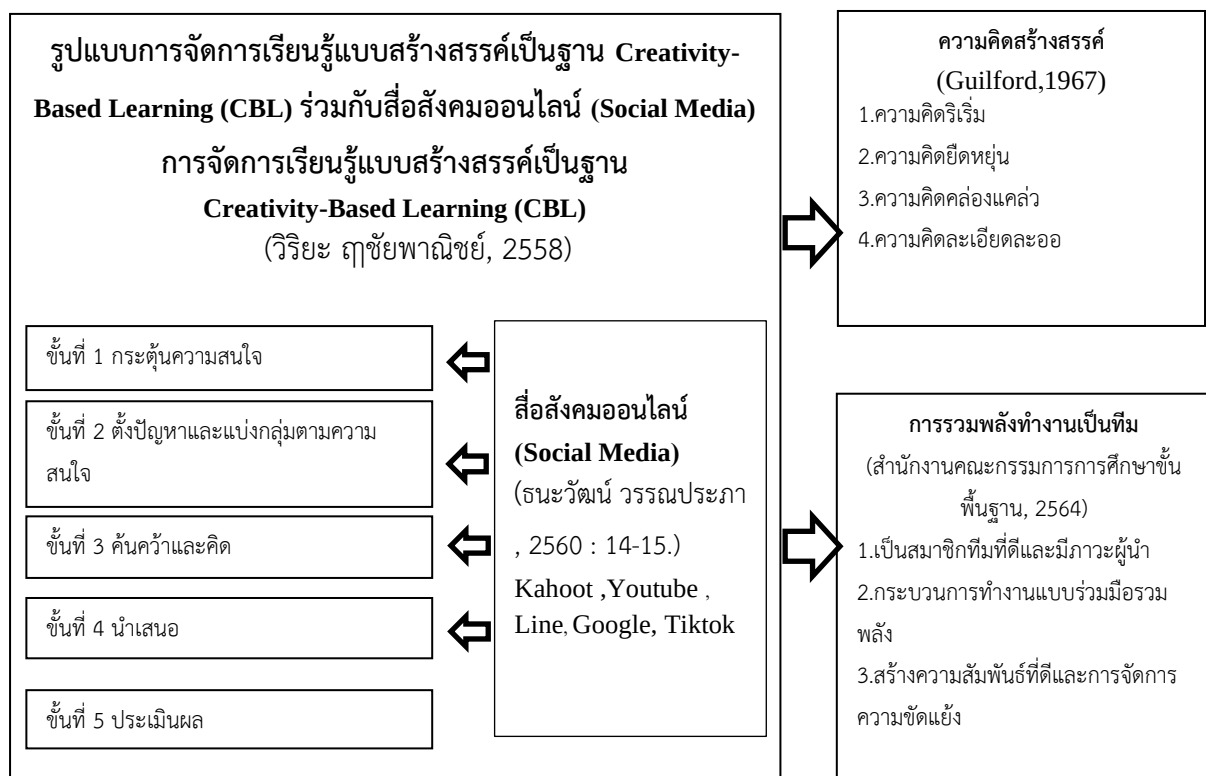
6.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ประกอบด้วย 1) การทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ใช้สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ คือ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการหาค่าร้อยละ (Percentage) ของคะแนน และจำนวนคนที่ผ่านเกณฑ์เพื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ให้นักเรียนมีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด และ 2) ใช้สถิติการหาค่าร้อยละ (Percentage) ของคะแนน และจำนวนคนที่ผ่านเกณฑ์เพื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ การประเมินการผ่านแต่ละระดับ/ด้าน คือ ต้องได้มากกว่าหรือเท่ากับ ร้อยละ 50 ของแต่ละระดับ/ด้าน การแปลผลให้ยึดตามระดับสูงสุดที่นักเรียนผ่านเกณฑ์ และให้มี

จำนวนนักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของนักเรียนทั้งหมด มีผลการประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม อยู่ในระดับ 9 ระดับสามารถขึ้นไป

6.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ใช้ข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนและครู แบบบันทึกผลการจัดการเรียนการสอน แบบสัมภาษณ์นักเรียน บันทึกข้อมูลที่ได้จากการสังเกตและร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน แล้วนำข้อมูลที่ได้อาวิเคราะห์หาข้อบกพร่อง ปัญหาและอุปสรรค เพื่อหาแนวทางแก้ไขและปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ในการดำเนินการวิจัยต่อไป โดยนำเสนอผลที่ได้ในรูปของความเรียง

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

จากผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ วงจรปฏิบัติการที่ 1-3 ปรากฏผลดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนท้ายวงจรปฏิบัติการที่ 3-1

วงจร ที่	จำนวน นักเรียน (คน)	คะแนน เต็ม	คะแนน เฉลี่ย	ค่าส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	ร้อยละ	จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์			
						ผ่าน		ไม่ผ่าน	
						จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1	20	16	11.90	1.62	74.38	12	60.00	8	40.00
2	20	16	12.50	1.40	78.13	15	75.00	5	25.00
3	20	16	12.85	1.18	80.31	18	90.00	2	10.00

จากตารางที่ 1 ผลการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ท้ายวงจรปฏิบัติการที่ 1-3 พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้น และจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์เพิ่มขึ้นตามลำดับ

หลังจากที่ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สิ้นสุดทั้ง 6 แผนการจัดการเรียนรู้ รวม 12 ตามวงจรที่ 1-3 ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์เป็นแบบอัตนัย 1 ข้อ รวม 16 คะแนน ปรากฏผลดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

จำนวน นักเรียน (คน)	คะแนน เต็ม	คะแนน เฉลี่ย	ค่าส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	ร้อยละ	จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์			
					ผ่าน		ไม่ผ่าน	
					จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
20	16	12.75	1.29	79.69	19	95.00	1	5.00

จากตารางที่ 2 ผลการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน จำนวน 20 คน คะแนนเต็ม 16 คะแนน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 12.75 คิดเป็นร้อยละ 79.69 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 95 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

เมื่อพิจารณาโดยแยกตามองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ปรากฏผลดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการทดสอบความคิดสร้างสรรค์แยกตามองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

องค์ประกอบของ ความคิดสร้างสรรค์	คะแนน เต็ม	คะแนน เฉลี่ย	ค่าส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	ร้อยละ	จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์			
					ผ่าน		ไม่ผ่าน	
					จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ความคิดริเริ่ม	4	3.10	0.72	77.50	16	80.00	4	20.00
ความคิดยืดหยุ่น	4	3.15	0.75	78.75	16	80.00	4	20.00
ความคิดคล่องแคล่ว	4	3.35	0.75	83.75	17	85.00	3	15.00
ความคิดละเอียด ละอ	4	3.15	0.67	78.75	17	85.00	3	15.00

จากตารางที่ 3 ความคิดคล่องแคล่ว มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด มีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 83.75 ซึ่งรองลงมาคือ ความคิดยืดหยุ่นและความคิดละเอียดละอ มีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 78.75 และความคิดริเริ่ม มีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 77.50 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุด

2. ผลการพัฒนสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมของนักเรียน

จากผลการพัฒนสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ วงจรปฏิบัติการที่ 1-3 ปรากฏผลดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมของนักเรียนท้ายวงจรปฏิบัติการที่ 1-3

วง จร ที่	จำนวน นักเรียน (คน)	จำนวนนักเรียนที่มีผลการประเมินตามระดับสมรรถนะการรวมพลัง ทำงานเป็นทีม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6								จำนวน นักเรียนที่ผ่าน เกณฑ์ระดับ 9 สามารถขึ้นไป	
		ระดับ 7 เริ่มต้น		ระดับ 8 กำลังพัฒนา		ระดับ 9 สามารถ		ระดับ 10 เหนือความ คาดหวัง			
		จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1	20	4	20.00	5	25.00	5	25.00	6	30.00	11	55.00
2	20	2	10.00	4	20.00	6	30.00	8	40.00	14	70.00
3	20	1	5	3	15.00	6	30.00	10	50.00	16	80.00

จากตารางที่ 4 ผลการประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมของนักเรียนท้ายวงจรปฏิบัติการที่ 1-3 พบว่า มีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์สูงขึ้นตามลำดับ

หลังจากที่ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สิ้นสุดทั้ง 6 แผนการจัดการเรียนรู้ รวม 12 ตามวงจรที่ 1-3 ผู้วิจัยได้ทำการประเมินนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้แบบประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม ซึ่งเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) จำนวน 36 ข้อ ปรากฏผลดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ผลการประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมของนักเรียน

จำนวน นักเรียน (คน)	จำนวนนักเรียนที่มีผลการประเมินตามระดับสมรรถนะการรวมพลัง ทำงานเป็นทีม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6								จำนวนนักเรียนที่ ผ่านเกณฑ์ระดับ 9 สามารถขึ้นไป	
	ระดับ 7 เริ่มต้น		ระดับ 8 กำลังพัฒนา		ระดับ 9 สามารถ		ระดับ 10 เหนือความ คาดหวัง			
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
20	2	10.00	1	5.00	13	65.00	4	20.00	17	85.00

จากตารางที่ 5 พบว่า นักเรียนมีผลการประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม ระดับ 7 เริ่มต้นจำนวน 2 คนคิดเป็นร้อยละ 10.00 ระดับ 8 กำลังพัฒนา จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 5.00 และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ระดับ 9 สามารถขึ้นไป จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 85.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และมีระดับที่นักเรียนได้มากที่สุด คือระดับ 9 จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 65.00

เมื่อพิจารณาการประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมของนักเรียนแยกเป็นรายด้านปรากฏผลดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 ผลการประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมของนักเรียนแยกเป็นรายด้าน

ด้านการประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม	จำนวน (คน)	จำนวนนักเรียนที่มีผลการประเมินตามระดับสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6								จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ระดับ 9 สามารถขึ้นไป	
		ระดับ 7 เริ่มต้น		ระดับ 8 กำลังพัฒนา		ระดับ 9 สามารถ		ระดับ 10 เหนือความคาดหวัง			
		จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1.เป็นสมาชิกทีมที่ดีและมีภาวะผู้นำ	20	3	15.00	6	30.00	9	45.00	2	10.00	11	55.00
2.กระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลังอย่างเป็นระบบ	20	2	10.00	1	5.00	14	70.00	3	15.00	17	85.00
3. สร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง	20	2	10.00	2	10.00	11	55.00	5	25.00	16	80.00

จากตารางที่ 6 ผลการประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมแยกเป็นรายด้าน พบว่า ด้านเป็นสมาชิกทีมที่ดีและมีภาวะผู้นำ มีนักเรียนที่อยู่ในเกณฑ์ ระดับ 7 เริ่มต้น จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 15.00 และระดับ 8 กำลังพัฒนา จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 30.00 ด้านกระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลังอย่างเป็นระบบ มีนักเรียนที่อยู่ในเกณฑ์ ระดับ 7 เริ่มต้น จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 และระดับ 8 กำลังพัฒนา จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 5.00 และด้านสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง มีนักเรียนที่อยู่ในเกณฑ์ ระดับ 7 เริ่มต้น จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 และระดับ 8 กำลังพัฒนา จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 เป็นนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ ซึ่งนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ระดับ 9 สามารถขึ้นไป โดยแยกเป็นรายด้าน พบว่า ด้านกระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลังอย่างเป็นระบบมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์มากที่สุด จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์คือ 17 คน คิดเป็นร้อยละ 85.00 ซึ่งรองลงมาคือ ด้านสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง มีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ 16 คน คิดเป็นร้อยละ 80.00 และด้านเป็นสมาชิกทีมที่ดีและมีภาวะผู้นำ 11 คน คิดเป็นร้อยละ 55.00 เป็นด้านที่มีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์น้อยที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งจากกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการและผลการวิจัย ผู้วิจัยจึงนำเสนอการอภิปรายผลการวิจัย ดังนี้

1. การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

จากผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 12.75 คิดเป็นร้อยละ 79.69 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 95 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เมื่อพิจารณาตามองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนแยกตามองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของกิลฟอร์ด พบว่า ความคิดคล่องแคล่ว มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด มีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 83.75 ซึ่งรองลงมาคือ ความคิดยืดหยุ่นและความคิดละเอียดละออ มีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 78.75 และความคิดริเริ่ม มีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 77.50 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุด ทั้งนี้เนื่องมาจากนักเรียนกลุ่มเป้าหมายได้มีการฝึกการคิดสร้างสรรค์ในการจัดการเรียนรู้และการทำชิ้นงาน รวมถึงมีการระดมความคิดกันในกลุ่มของตนเองและเพื่อนกลุ่มอื่นในห้องเรียน จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์อย่างต่อเนื่อง ซึ่งแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับนักเรียน ทั้งในด้านความรู้เดิมของนักเรียนและความพร้อมของอุปกรณ์ที่นักเรียนใช้ในการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาให้นักเรียนได้มีอิสระในความคิด เกิดการพัฒนาความคิด

สร้างสรรค์ครบทุกองค์ประกอบตามแนวคิดของกิลฟอร์ด คือ 1) คิดริเริ่ม เป็นลักษณะความคิดที่แปลกใหม่ แตกต่างไปจากความคุ้นเคย โดยอาจแสดงออกในลักษณะทางกระบวนการคิด ซึ่งในบางครั้งความคิดริเริ่มอาจไม่ใช่สิ่งใหม่ซึ่งไม่เคยปรากฏมาก่อน แต่เป็นการประยุกต์ดัดแปลงให้ดีขึ้น ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น 2) คิดยืดหยุ่น เป็นความสามารถในการคิดนอกกรอบของความคิดที่ไม่อยู่ภายใต้กฎเกณฑ์หรือความคุ้นเคยเดิม ความยืดหยุ่นทำให้สามารถมองเห็นสิ่งต่างๆ ในแง่มุมใหม่ๆ เป็นความคิดพื้นฐานที่จะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ 3) คิดคล่องแคล่ว เป็นความสามารถในการผลิตความคิดที่แตกต่างและหลายหลากภายใต้กรอบจำกัดของเวลา อันนำไปสู่การคิดอย่างมีคุณภาพเพื่อการแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ และ 4) คิดละเอียดลออ เป็นการคิดตกแต่งในรายละเอียดเพื่อขยายความคิดหลักให้ครบถ้วน สมบูรณ์ ซึ่งความคิดละเอียดละออนี้จะสัมพันธ์กับความสามารถในการสังเกต ไม่ละเอียดในรายละเอียดเล็กๆ ซึ่งสอดคล้องกับ จันทรเพ็ญ ชูประภาวรณ (2560) ได้ให้ความหมายของ ความคิดสร้างสรรค์ ว่าเป็นความสามารถในการผลิตสิ่งที่เป็นต้นแบบ แตกต่าง และเหมาะสมกับการใช้ประโยชน์ ตั้งแต่ระดับบุคคลคือการใช้ความสามารถในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันของตัวเองในแบบที่แตกต่างไปจากเดิม ซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรค์ในสังคม คือความสามารถในการผลิตต้นแบบที่ไม่เหมือนคนอื่น ทำให้เกิดงานวิจัยใหม่ ผลิตสิ่งของใหม่ งานศิลปะชิ้นใหม่ โครงการใหม่ๆ ในสังคม และ ชลธิชา ชิวปรีชา (2554) ได้ให้ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ว่ามีส่วนสำคัญต่อตนเอง และต่อผู้อื่นความคิดสร้างสรรค์จะส่งผลให้บุคคลมีความมั่นใจและเชื่อมั่นในตนเอง สามารถทำสิ่งต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อ สังคมและก่อให้เกิดความก้าวหน้า รวมทั้งช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจสังคม และสติปัญญาให้แก่เด็ก เพื่อจะได้เจริญเติบโตเป็นบุคคลที่มีคุณภาพและสร้างความเจริญก้าวหน้าให้ประเทศชาติต่อไป และผลการวิจัยได้สอดคล้องกับงานวิจัยของ กฤษณา วาทยธ (2562 : 499-518) ได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนที่เรียนด้วยสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้มีเดียร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง ตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เรื่อง การสร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยกระบวนการเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนที่เรียนด้วยสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้มีเดียร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

2. การพัฒนาสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมของนักเรียน

จากผลการพัฒนาสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนมีผลการประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมผ่านเกณฑ์ระดับ 9 สามารถขึ้นไป จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 85.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และมีระดับที่นักเรียนได้มากที่สุด คือระดับ 9 จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 65.00 พิจารณาการประเมินสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมแบบรายด้าน พบว่า ด้านกระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลังอย่างเป็นระบบมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์มากที่สุด จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์

คือ 17 คน คิดเป็นร้อยละ 85.00 ซึ่งรองลงมาคือ ด้านสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง มีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ 16 คน คิดเป็นร้อยละ 80.00 และด้านเป็นสมาชิกทีมที่ดีและมีภาวะผู้นำ 11 คน คิดเป็นร้อยละ 55.00 เป็นด้านที่มีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์น้อยที่สุด ทั้งนี้เป็นเพราะนักเรียนกลุ่มเป้าหมายได้รับการฝึกเรียนรู้ผ่านกิจกรรมกลุ่ม มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันผ่านการระดมสมองในกลุ่มและกลุ่มอื่นๆ ในชั้นเรียน จากการจัดการเรียนเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์อย่างต่อเนื่อง ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่ม ให้นักเรียนรู้จักการอยู่ร่วมกันภายในกลุ่มและรับฟังความคิดเห็นของกันและกัน แบ่งหน้าที่กันชัดเจน สอดคล้องกับ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2564) กล่าวว่า สมรรถนะการทำงานเป็นทีม เป็นความสามารถจัดระบบและกระบวนการทำงาน กิจกรรม และการประกอบการใด ๆ ทั้งของตนเอง และร่วมกับผู้อื่น โดยใช้การรวมพลังทำงานเป็นทีม มีแผน ขั้นตอน ให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมาย มีภาวะผู้นำ มีความโปร่งใส ตรวจสอบได้ มีการประสานความคิดเห็นที่แตกต่างสู่การตัดสินใจและแก้ปัญหาเป็นทีม อย่างรับผิดชอบร่วมกัน สร้างความสัมพันธ์ที่ดีและจัดการความขัดแย้งภายใต้สถานการณ์ที่ยุ่งยาก และได้แบ่งสมรรถนะการรวมพลังการทำงานเป็นทีมออกเป็น 3 องค์ประกอบดังนี้ 1) เป็นสมาชิกทีมที่ดีและมีภาวะผู้นำ มีทักษะการทำงานเป็นทีม รับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ของตนและของทีม มีความยืดหยุ่นในการทำงานร่วมกับกลุ่มคนที่แตกต่าง นำจุดเด่นของตนและสมาชิกมาใช้ ในการทำงานให้บรรลุเป้าหมาย สะท้อนการทำงานของตนเองและทีม ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของทีม สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาตนเอง ให้เป็นที่ยอมรับและไว้วางใจ ประสานความร่วมมือภายในทีม และระหว่างทีม สร้างค่านิยมใหม่ในการทำงานร่วมกัน และการพัฒนาทีมที่เข้มแข็งสามารถเป็นต้นแบบผู้สร้างการเปลี่ยนแปลง 2) กระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลังอย่างเป็นระบบ สามารถจัดระบบการทำงานกิจกรรม และการประกอบการใด ๆ ทั้งของตนเอง และร่วมกับผู้อื่น ร่วมกันกำหนดเป้าหมาย แผนการทำงาน ขั้นตอน และกระบวนการทำงานเป็นทีม เห็นภาพความสำเร็จของทีม คำนึงถึงประโยชน์ของทีมก่อนประโยชน์ส่วนตน แบ่งบทบาทหน้าที่ให้เหมาะสมกับศักยภาพของสมาชิก รับผิดชอบตามบทบาทหน้าที่ด้วยความใส่ใจ มีความพยายามในการทำงานและสนับสนุนช่วยเหลือให้เกิดความสำเร็จ เคารพ รับฟัง แลกเปลี่ยน และประสานความคิดเห็นที่แตกต่าง ประยุกต์ใช้ทักษะการคิดขั้นสูงในการตัดสินใจ เป็นทีมที่มีประสิทธิภาพ ประเมินและปรับปรุงกระบวนการทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบ ด้วยความโปร่งใส และตรวจสอบได้ ร่วมรับผิดชอบและรับผิดชอบต่อผลการตัดสินใจของทีม เห็นคุณค่าของการทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง 3) สร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง มีทัศนคติเชิงบวกในการทำงานร่วมกับผู้อื่น เห็นคุณค่าของสัมพันธภาพที่ดี สร้างและรักษาความสัมพันธ์อันดีในทีม ให้ความไว้วางใจซึ่งกันและกันปฏิบัติต่อผู้อื่นด้วยความจริงใจ เห็นอกเห็นใจในฐานะที่เป็นมนุษย์ด้วยกัน เคารพและเห็นประโยชน์ของ ความแตกต่างหลากหลาย มีทักษะและใช้วิธีการป้องกันและจัดการความขัดแย้งได้อย่างเป็นระบบ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ วุฒิชัย ภูติ (2564 : 105-119) ได้ศึกษาการพัฒนาสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมของผู้เรียน โดยใช้

การจัดการเรียนรู้ตามแนวทางของสะเต็มศึกษาแบบ 6E ร่วมกับโมเดลเศรษฐกิจบีซีจี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนบ้านคำพอกท่าดอกแก้ว ผลการวิจัยพบว่าระดับพฤติกรรมของสมรรถนะการร่วมพลังทำงานเป็นทีมของผู้เรียนทั้ง 3 ด้านมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือด้านการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง

จากผลวิจัยข้างต้น แสดงให้เห็นว่าการใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่สามารถทำให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาสมรรถนะการร่วมพลังทำงานเป็นทีม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้ดีขึ้นอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2564) กล่าวว่า สมรรถนะการทำงานเป็นทีม เป็นความสามารถจัดระบบและกระบวนการทำงาน กิจกรรม และการประกอบการใด ๆ ทั้งของตนเอง และร่วมกับผู้อื่น โดยใช้การร่วมพลังทำงานเป็นทีม มีแผนขั้นตอน ให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมาย มีภาวะผู้นำ มีความโปร่งใส ตรวจสอบได้ มีการประสานความคิดเห็นที่แตกต่างสู่การตัดสินใจและแก้ปัญหาเป็นทีม อย่างรับผิดชอบร่วมกัน สร้างความสัมพันธ์ที่ดีและจัดการความขัดแย้ง และความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการคิดที่สามารถนำไปสู่ความคิดที่แปลกใหม่เป็นงานที่สร้างสรรค์ที่คิดขึ้นมาเพื่อตอบสนองหรือแก้ไขปัญหาต่างๆ โดยมีการคิดรอบคอบและยืดหยุ่น นำไปสู่การพัฒนานวัตกรรมในอนาคตได้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ในแต่ละขั้นตอนการจัดทำกิจกรรม ควรกำหนดเงื่อนไข ระยะเวลาที่ชัดเจน เพื่อให้ชั้นเรียนในการจัดกิจกรรมมีความเป็นระเบียบเรียบร้อย และดำเนินการได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

1.2 การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ นักเรียนต้องมีความพร้อมในการใช้สื่ออุปกรณ์ เทคโนโลยี ในการจัดการเรียนการสอน

1.3 การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เป็นการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นกระบวนการกลุ่มจึงต้องเน้นการระดมความคิดและแลกเปลี่ยนความรู้ และมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อเพื่อนร่วมชั้นเรียน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ มีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถนำไปพัฒนาทักษะอื่นๆ ได้

2.2 การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ สามารถนำไปจัดการเรียนรู้ในสาระอื่นๆ และระดับอื่นๆ ได้

เอกสารอ้างอิง

- กฤษณา วาทยโธ และสุมาลี ชัยเจริญ. (2562). ความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนที่เรียนด้วยสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้มีผลดีมีเดียร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง ตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เรื่อง การสร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยกระบวนการเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์ Veridian มหาวิทยาลัยศิลปากร (มนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์และศิลปะ)*. 12 (2), 499-518.
- สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ. (2560). *ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561 – 2580*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- สรวงมณต์ สิทธิสมาน. (2563). ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไทยที่หายไป. *ออนไลน์*. สืบค้นเมื่อ 22 กันยายน 2565. แหล่งที่มา: <https://www.altv.tv/content/thaibbskids/5f6188f917d8e5bbec2401a1>
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2564). *Competency - based Education* โครงการพัฒนาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน. *ออนไลน์*. สืบค้นเมื่อ 20 กันยายน 2565. แหล่งที่มา: <https://cbethailand.com>
- วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ และกิจวัฒน์ จันทร์ดี. (2558). คู่มือการออกแบบการสอนสวดสรรษที่ 21. *ออนไลน์*. สืบค้นเมื่อ 11 กันยายน 2565. แหล่งที่มา: <https://blog.eduzones.com/wiriyah/149091>
- ธนวัฒน์ วรรณประภา. (2560). สื่อสังคมออนไลน์กับการศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*. 11 (1), 14-15.
- วุฒิชัย ภูดี. (2564). การพัฒนาสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมของผู้เรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวทางของสะเต็มศึกษาแบบ 6E ร่วมกับโมเดลเศรษฐกิจบีซีจี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนบ้านคำพอกท่าดอกแก้ว. *วารสารวิทยาศาสตร์และวิทยาศาสตร์ศึกษา*. 6 (1), 105-119.
- จันทร์เพ็ญ ชูประภาวรรณ. (2560). ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking). *ออนไลน์*. สืบค้นเมื่อ 11 กันยายน 2565. แหล่งที่มา: <http://taamkru.com/th>.
- ชลธิชา ชิวปรีชา. (2554). *ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรมศิลปะด้วยใบตอง*. ปรินญาณิพนธ์ ปรินญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ปฐมวัย. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- Guilford, J.P. (1967). *The Nature of Intelligence*. New York: McGraw – Hill.
- Kemmis, S. & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Geelong: Deakin University Press.