



งานวิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง การศึกษากระบวนการความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้แบบฝึกหัดการใช้คำสั่งเมนู
เพื่องานออกแบบ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง 1
สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก ของวิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา

โดย

อาจารย์ภาคิน โพธิชวลา

งานวิจัยฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาทางการศึกษา
วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา กรุงเทพมหานคร
ปีการศึกษา 2564

บทคัดย่อ

ชื่อเรื่อง ศึกษากระบวนการความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้แบบฝึกหัดการใช้คำสั่งเมนู เพื่องาน
ออกแบบ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก
ของวิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนวิชาการ

ชื่อผู้วิจัย อาจารย์ภาคิณ โพธิชวลา

ปีการศึกษา 2564

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการความคิดสร้างสรรค์ ของนักศึกษาระดับ
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก ของวิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนวิชาการ กลุ่ม
ตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคโนโลยี
อรรถวิทย์พัฒนวิชาการ จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษานี้ ประกอบด้วย แบบฝึกหัด
การประยุกต์ใช้คำสั่งเมนูโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และแบบบันทึกคะแนน เกณฑ์ความก้าวหน้าใน
กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติพื้นฐานความถี่ ร้อยละ ผลการศึกษาพบว่า

การจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้คำสั่งเมนู พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนหลัง
เรียนสูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า จากการจัดการเรียนรู้
ด้วยโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้คำสั่งเมนู ทำให้นักศึกษามีกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ ดีขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

จากการทำงานวิจัยนี้ ขอกราบขอบพระคุณท่าน ดร.สมศักดิ์ รุ่งเรือง ที่ให้โอกาสในการทำงานวิจัยครั้งนี้

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาของอาจารย์กันตชาติ เมธาโชติมณีกุล ที่กรุณาให้คำปรึกษาและแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์จนกระทั่งได้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณนักศึกษาในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 ที่กรุณาให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

ภาคิน โพธิชวลา

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	
บทที่ 1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	4
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
สมมติฐานการวิจัย	5
ขอบเขตของการวิจัย	5
กรอบแนวคิดในการวิจัย	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
นิยามศัพท์เฉพาะ	6
บทที่ 2 แนวคิด หลักการ และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	
แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะ	8
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
บทที่ 3 วิธีการดำเนินวิจัย	
กลุ่มเป้าหมาย	10
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	10
การรวบรวมข้อมูล	10
การวิเคราะห์ข้อมูล	10
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
ผลการวิจัย	11
บทที่ 5 สรุปผลและเสนอแนะ	
เสนอแนะ	13

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของการวิจัย

การใช้โปรแกรมมัลติมีเดียในงานอาชีพ จะทำให้ผู้เรียนได้สามารถออกแบบงานมัลติมีเดีย และงานกราฟิกอื่น ๆ ได้อย่างถูกต้องตามกระบวนการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ อธิบายความหมายในเนื้อหาได้ ตามมาตรฐานรายวิชาที่กำหนดไว้ จากการที่ผู้สอนพบในระหว่างการเรียนการสอนนั้น เมื่อผู้เรียนปฏิบัติตามที่ผู้สอนออกแบบงานให้ตามหน้าชั้นเรียน หรือให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติตามขั้นตอนที่ผู้สอนได้อธิบาย ผู้เรียนนั้นสามารถที่จะปฏิบัติตามได้อย่างถูกต้อง หรือทำตามใบงานที่ผู้สอนได้ออกแบบไว้ ที่ตรงกับการเรียนการสอนในรายชั่วโมงนั้น ๆ ผู้เรียนก็สามารถที่จะปฏิบัติ และใช้เครื่องมือได้อย่างถูกต้อง ซึ่งเมื่อถึงช่วงเวลาทดสอบตามใบงานที่ต่างจากการเรียนการสอนเพียงเล็กน้อย หรือบางส่วน ทำให้ผู้เรียนส่วนหนึ่งไม่สามารถที่จะปฏิบัติตามขั้นตอนเองได้

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ทำการแก้ปัญหากับผู้เรียนวิชาการใช้โปรแกรมมัลติมีเดียในสาขางานอาชีพ ด้วยการแบ่งเนื้อหาขั้นตอนของบทเรียนให้เป็นส่วนย่อย และให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติตามผู้สอน พร้อมให้ผู้เรียนทดลองปฏิบัติงานเองโดยทำตามขั้นตอนที่ผู้สอนก่อน จากนั้นได้ให้ผู้เรียนสร้างชิ้นงาน ซึ่งให้ปฏิบัติและใช้เครื่องมือ หรือเมนูตามที่ผู้เรียนได้ศึกษามาแล้วนั้น แต่ชิ้นงาน ผู้สอนได้กำหนดเกณฑ์ไว้โดยห้ามซ้ำ หรือเหมือนกับที่ปฏิบัติงานตามใบงานของผู้สอน โดยวิธีการนี้ทำให้ผู้เรียนแต่ละคนมีชิ้นงานที่หลากหลาย แต่ภายใต้เครื่องมือเดียวกันตามผู้สอน ซึ่งการวิจัยเรื่องนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะความคิด พัฒนาจินตนาการ และให้ผู้เรียนได้มีกระบวนการวางแผนในการออกแบบของวิชาการใช้โปรแกรมมัลติมีเดียในสาขางานอาชีพ

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษากระบวนการความคิดสร้างสรรค์ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก ของวิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณพวิทยัพณิชยการ

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากร / กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา

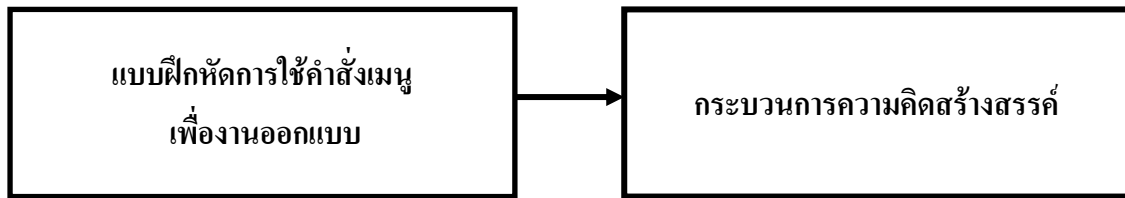
ประชากร คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณพวิทยัพณิชยการ จำนวน 42 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณพวิทยัพณิชยการ จำนวน 15 คน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรต้น

ตัวแปรตาม



ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. พัฒนาทักษะการวางแผนเป็นกระบวนการ
2. ช่วยพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
3. ช่วยให้ผู้เรียนได้กระตุ้นความคิดบ่อย ๆ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. แบบฝึกหัดการใช้คำสั่งเมนู เพื่องานออกแบบ คือ แบบฝึกหัดงานออกแบบ ที่ให้ใช้คำสั่งเมนู ตามที่กำหนด ตามหัวข้อที่ได้ทำการศึกษาในขณะนั้น ๆ โดยผู้เรียนสามารถออกแบบชิ้นงานอย่างไรก็ได้ โดยมีข้อกำหนดการใช้เครื่องมือที่เหมือนกัน
2. ผู้เรียน หมายถึง นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนชกร จำนวน 15 คน

บทที่ 2

แนวคิด หลักการ และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษากระบวนการความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้แบบฝึกหัดการใช้คำสั่งเมนู เพื่องานออกแบบ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก ของวิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนชกร ผู้วิจัยได้ศึกษา เอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยจำแนกเนื้อหาได้ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะ
2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการความคิดสร้างสรรค์

กระบวนการคิดสร้างสรรค์ (Creative process)

กระบวนการคิดสร้างสรรค์คือ วิธีคิดหรือกระบวนการทำงานของสมองที่มีขั้นตอนต่างๆในการคิดแก้ปัญหาจนสำเร็จ ซึ่งมีหลายแนวคิดเช่น

Wallas ได้เสนอว่ากระบวนการของความคิดสร้างสรรค์เกิดจากการคิดสิ่งใหม่ๆโดยการลองผิดลองถูก ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนคือ

1. ขั้นเตรียมการ คือการข้อมูลหรือระบุปัญหา
2. ขั้นความคิดกำลังฟุ้ง คือการอยู่ในความสับสนวุ่นวายของข้อมูลที่ได้มา
3. ขั้นความคิดกระจ่างชัด คือขั้นที่ความคิดสับสนได้รับการเรียบเรียงและเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน

ทำให้เห็นภาพรวมของความคิด

4. ขั้นทดสอบความคิดและพิสูจน์ให้เห็นจริง คือขั้นที่รับความคิดเห็นจากสามขั้นแรกข้างต้นมา พิสูจน์ว่าจริงหรือถูกต้องหรือไม่

Hutchinson มีความคิดคล้ายๆกันว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นกระบวนการเชื่อมโยงความรู้ที่มีอยู่เข้าด้วยกัน อันจะนำไปสู่การแก้ปัญหาใหม่ที่คิดใช้เวลาการคิดเพียงสั้นๆอย่างรวดเร็วหรือยาวนานก็อาจเป็นไปได้ โดยมีลำดับการคิดดังนี้

1. ขั้นเตรียมเป็นการรวบรวมประสบการณ์ มีการลองผิดลองถูกและตั้งสมมุติฐานเพื่อแก้ปัญหา
2. ขั้นครุ่นคิดขัดข้องใจ เป็นระยะที่มีอารมณ์เครียด อันสืบเนื่องจากการครุ่นคิด แต่ยังคิดไม่ออก
3. ขั้นของการเกิดความคิด เป็นระยะที่เกิดความคิดในสมอง เป็นการมองเห็นวิธีแก้ปัญหาหรือพบคำตอบ

คำตอบ

4. ขั้นพิสูจน์ เป็นระยะการตรวจสอบประเมินผลโดยใช้เกณฑ์ต่างๆเพื่อดูคำตอบที่คิดออกมานั้นเป็นจริงหรือไม่

ประโยชน์ของความคิดสร้างสรรค์

1. ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลง ทำให้เกิดแนวทางใหม่ๆ ในการดำเนินชีวิตและหนทางใหม่ ๆ ในการแก้ปัญหาชีวิตและการทำงาน

2. ก่อให้เกิดความสนุก เป็นธรรมชาติของมนุษย์ที่ต้องค้นหาวิธีการคิดใหม่ๆ ขึ้นมาทดแทนความคิดเก่าๆ สำหรับโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การที่มนุษย์ต้องคิดอะไรใหม่ๆ อยู่เสมอย่อมเป็นเรื่องสนุก เพราะทำให้ชีวิตไม่จำเจ

3. พัฒนาสมองของคนให้มีความฉลาดเฉียบคม การฝึกการคิดหรือพยายามคิดเรื่องที่แปลกๆ ใหม่ๆ เป็นประจำ จะทำให้เกิดความเฉียบแหลมในการคิดแก้ปัญหาต่างๆ เพิ่มขึ้น

4. สร้างความเชื่อมั่น ความน่านับถือและความพอใจในตัวเองขึ้นมา เมื่อใดก็ตามที่เราพัฒนาขีดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์จนสามารถเผชิญหน้าและแก้ปัญหาต่างๆ ได้อย่างราบรื่น ก็จะกลายเป็นผู้นำทางด้านความคิดและเกิดความภูมิใจในตนเอง

นอกจากนี้ความคิดสร้างสรรค์ยังช่วยยกระดับความสามารถ ความอดทนและความคิดริเริ่มของผู้นำให้เพิ่มมากขึ้นและยังเป็นการพัฒนาความสนใจในงาน พัฒนาการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์และพัฒนาชีวิตให้ทันสมัยมากขึ้น

เทคนิคการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้นมีเทคนิคที่ใช้กันอยู่หลายวิธีการด้วยกัน อัน ได้แก่

1. การระดมสมอง (Brainstorming) เป็นเทคนิคเพื่อรวบรวมทางเลือกและการแก้ปัญหา โดยให้อโอกาสในการคิดอย่างอิสระที่สุดและไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์ใดๆ ระหว่างการคิด เพราะการวิพากษ์วิจารณ์จะเป็นการจัดขวางความคิดสร้างสรรค์

2. การปลูกฝังความกล้าที่จะทำสิ่งสร้างสรรค์ เป็นเทคนิคที่ใช้การตั้งคำถามง่ายๆ เพื่อให้ให้คิดโดยจัดให้อยู่ในสภาพแวดล้อมที่เป็นที่ยอมรับของผู้อื่น เมื่อฝึกฝนมากเข้าก็จะช่วยในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้มากยิ่งขึ้น

3. การสร้างความคิดใหม่ เป็นอีกเทคนิคหนึ่งโดยใช้การแจกแจงวิธีการในการแก้ปัญหาใดปัญหาหนึ่งมาให้ได้ 10 วิธีการ จากนั้นก็แบ่ง 10 วิธีการที่ได้ออกเป็นวิธีการย่อยๆ ลงไปอีก เพื่อให้ได้ทางเลือกหรือคำตอบที่ดีที่สุด

4. การตรวจสอบความคิด เป็นเทคนิคที่ใช้การค้นหาความคิดหรือแนวทางที่ใช้ในการแก้ปัญหาต่างๆ โดยการตรวจสอบความคิดของผู้ที่เคยทำไว้แล้ว

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขวัญสกุล อุปพันธ์ (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน กระบวนการคิดแก้ปัญหาอนาคตตามแนวคิดของทอร์แรนซ์ รายวิชาบูรณาการความรู้ โรงเรียนมหิตลวิทยานุสรณ์ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการจัดรูปแบบการเรียนการสอน กระบวนการคิดแก้ปัญหาอนาคตตามแนวคิดของทอร์แรนซ์ รายวิชาบูรณาการความรู้ โรงเรียนมหิตลวิทยานุสรณ์ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนรูปแบบการเรียนการสอน กระบวนการคิดแก้ปัญหาอนาคตตามแนวคิดของทอร์แรนซ์ รายวิชาบูรณาการความรู้ โรงเรียนมหิตลวิทยานุสรณ์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนมหิตลวิทยานุสรณ์ที่ลงทะเบียนวิชาเพิ่มเติม รายวิชาบูรณาการความรู้ ทั้งหมดจำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้วิจัยประกอบด้วย แบบสอบถามก่อนเรียน แบบสังเกตพฤติกรรมสำหรับครูผู้สอน แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์จากผลงาน (กลุ่ม) แบบสำรวจตนเอง แบบบันทึกความคิดเห็นของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน มีการวิเคราะห์ข้อมูลโดยวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยเลขคณิต ($\bar{X}$) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากแบบบันทึกความเห็นในการจัดการเรียนการสอน ผลการวิจัยพบว่า

1. การเรียนการสอน กระบวนการคิดแก้ปัญหาอนาคตตามแนวคิดของทอร์แรนซ์สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้โดยการวัดใน 3 ด้าน ได้แก่ 1) เสนอแนวทางการแก้ปัญหาที่ไม่เคยมีใครทำมาก่อน (Original) 2) เสนอแนวทางการแก้ปัญหาที่มีประโยชน์ (Valued) และ 3) เสนอแนวทางการแก้ปัญหามีความเป็นไปได้ในการปฏิบัติจริง (Implemented) โดยผลจากการประเมินกลุ่มโดยอาจารย์ผู้สอนกับการประเมินตนเองของนักเรียนมีความสอดคล้องกันโดยอยู่ในระดับดีและดีมาก และวิชาบูรณาการ ทำให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.86$)

2. ความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน กระบวนการคิดแก้ปัญหาอนาคตตามแนวคิดของทอร์แรนซ์ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจ ระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.85$, S.D. = 0.36)

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษากระบวนการความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้แบบฝึกหัดการใช้คำสั่งเมนู เพื่องานออกแบบ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก ของวิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนวิชาการ

ประชากร / กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา

ประชากร คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนวิชาการ จำนวน 42 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนวิชาการ จำนวน 15 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบฝึกหัดการประยุกต์ใช้คำสั่งเมนู โปรแกรมคอมพิวเตอร์
2. แบบบันทึกคะแนนกระบวนการความคิดสร้างสรรค์

ขั้นตอนการดำเนินการ

ดำเนินการทดลอง โดยให้นักศึกษาฝึกทำแบบฝึกหัดการใช้คำสั่งเมนู หลังจากนั้นจะทำการวัดผลพัฒนาความชำนาญ และกระบวนการสร้างสรรค์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

โดยการทดสอบจากแบบฝึกหัดใบงาน ครั้งที่ 1, ครั้งที่ 2 และครั้งที่ 3 ในระยะเวลาแต่ละสัปดาห์

การจัดทำข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล

นำสถิติของนักศึกษาแต่ละคนเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ครูกำหนด

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษากระบวนการความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้แบบฝึกหัดการใช้คำสั่งเมนู เพื่อ
งานออกแบบ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก ของวิทยาลัย
เทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนการ

ตารางที่ 1 แสดงผลการประเมินหลังการเรียนรู้โดยให้นักศึกษาแบบฝึกหัดการใช้คำสั่งเมนู นักศึกษาระดับ
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง 1 จำนวน 15 คน สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก ของวิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์
พัฒนการ

คะแนน	N	$\bar{X}$	SD	T-Test	Sig
คะแนนก่อนเรียน	15	11.74	0.68	22.74*	.000
คะแนนหลังเรียน	15	17.29	0.51		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 การจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้คำสั่งเมนู พบว่า ค่าเฉลี่ย
คะแนนหลังเรียนสูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า จาก
การจัดการเรียนรู้ด้วยโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้คำสั่งเมนู ทำให้นักศึกษามีกระบวนการความคิดสร้างสรรค์
ดีขึ้น

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษากระบวนการความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้แบบฝึกหัดการใช้คำสั่งเมนู เพื่อ
งานออกแบบ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง 1 สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก ของวิทยาลัย
เทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนการ

สรุปผล

การจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้คำสั่งเมนู พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนหลัง
เรียนสูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า จากการจัดการเรียนรู้
ด้วยโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้คำสั่งเมนู ทำให้นักศึกษามีกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ ดีขึ้น

อภิปรายผล

การจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้คำสั่งเมนู พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนหลัง
เรียนสูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า จากการจัดการเรียนรู้
ด้วยโดยใช้แบบฝึกหัดการใช้คำสั่งเมนู ทำให้นักศึกษามีกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ ดีขึ้น สอดคล้อง
กับงานวิจัยของ ขวัญสกุล อุปพันธ์ (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้รูปแบบการเรียน
การสอนกระบวนการคิดแก้ปัญหาอนาคตตามแนวคิดของทอร์เรนซ์ รายวิชาบูรณาการความรู้ โรงเรียน
มหิดลวิทยานุสรณ์ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการ
จัดรูปแบบ การเรียนการสอนกระบวนการคิดแก้ปัญหาอนาคตตามแนวคิดของทอร์เรนซ์ รายวิชาบูรณา
การความรู้ โรงเรียนมหิดลวิทยานุสรณ์ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนรูปแบบ
การเรียนการสอนกระบวนการคิดแก้ปัญหาอนาคตตามแนวคิดของทอร์เรนซ์ รายวิชาบูรณาการความรู้
โรงเรียนมหิดลวิทยานุสรณ์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียน
ที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนมหิดลวิทยานุสรณ์ที่ลงทะเบียนวิชาเพิ่มเติม รายวิชาบูรณาการความรู้
ทั้งหมดจำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้วิจัยประกอบด้วย แบบสอบถามก่อนเรียน แบบสังเกตพฤติกรรม
สำหรับครูผู้สอน แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์จากผลงาน (กลุ่ม) แบบสำรวจตนเอง แบบบันทึกความ
คิดเห็นของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน มีการวิเคราะห์ข้อมูลโดยวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยเลข
คณิต ($\bar{x}$) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากแบบบันทึกความเห็นในการ
จัดการเรียนการสอน ผลการวิจัยพบว่า การเรียนการสอนกระบวนการคิดแก้ปัญหาอนาคตตามแนวคิดของ
ทอร์เรนซ์สามารถพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้โดยการวัดใน 3 ด้าน ได้แก่ 1) เสนอแนวทาง
การแก้ปัญหาที่ไม่เคยมี ใครทำมาก่อน (Original) 2) เสนอแนวทางการแก้ปัญหาที่มีประโยชน์ (Valued)
และ 3) เสนอแนวทาง การแก้ปัญหามีความเป็นไปได้ในการปฏิบัติจริง (Implemented) โดยผลจากการ

ประเมินกลุ่มโดยอาจารย์ผู้สอนกับการประเมินตนเองของนักเรียนมีความสอดคล้องกัน โดยอยู่ในระดับดี และดีมาก และวิชาบูรณาการ ทำให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.86$)

ข้อเสนอแนะ

1. เพื่อให้นักศึกษาสามารถปฏิบัติเครื่องมือและเมนูได้ตามที่ผู้สอนกำหนด ในระยะเวลาอันสั้น ผู้สอนควรแบ่งเนื้อหาเป็นส่วน ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้มีเวลาการทบทวนไปตามลำดับขั้นตอนของการปฏิบัติงาน
2. ผู้สอนอาจมีสื่อการเรียนการสอน หรือตัวอย่างงานเบื้องต้นให้ผู้เรียนได้เห็นภาพประกอบก่อนการใช้เครื่องมือจริง ทำให้นักศึกษาเกิดกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ชิ้นงานได้ตรงตามผู้สอนกำหนด และตรงตามวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน
3. ควรจัดกระบวนการเรียนการสอน กิจกรรมภายในชั้นเรียนที่กระตุ้นให้นักศึกษาได้ออกความคิดเห็น และร่วมอภิปรายในผลงาน อยู่เป็นประจำหรือตามโอกาสที่เหมาะสม

บรรณานุกรม

- ชาติชาย พิทักษ์ธนาคม. 2544. จิตวิทยาการเรียนการสอน. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- นันทกา พหลยุทธ์. 2544 รายงานการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ CIPPA MODEL 605 ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. <http://www.thairesearch.org/result/info2.php?>
- นวลจิตต์ เชาวศิริพิงศ์. 2535. การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติสำหรับครูวิชา อาชีว. วิทยานิพนธ์ปริญญาเอก , จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. 2543. การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น,
- ศึกษานิเทศก์, กระทรวง . 2546. หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพพุทธศักราช 2545 ประเภทวิชา อุตสาหกรรม. (ปรับปรุง พ.ศ. 2546). (อัคราณา)