บทที่ 2
แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. การจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”
2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้
3. ความคิดสร้างสรรค์
4. ความพึงพอใจ
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นโยบายการปรับเวลาเรียนของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการให้ลดชั่วโมงเรียนของนักเรียนลง จากนั้นให้เด็กนักเรียนทำกิจกรรมนอกห้องเรียน เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในรูปแบบของกิจกรรมเสริมหลักสูตร หรือกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ซึ่งมีสาระสำคัญดังนี้

การจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

การลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้เป็นกรอบวิสัยทัศน์ด้านการศึกษาเพื่อเตรียมนักเรียนให้พร้อมเข้าสู่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของไทยนั้นสอดคล้องกับของหลายประเทศที่เป็นผู้นำด้านการศึกษาของโลกที่เห็นพ้องกันกับแนวคิดสำคัญในศตวรรษที่ 21 อันได้แก่ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะด้านสารสนเทศสื่อและเทคโนโลยีทักษะการทำงานทักษะชีวิตที่ใช้ได้จริงโลกกำลังเปลี่ยนแปลง คนที่มีความรู้และทักษะในการรับมือกับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและสามารถปรับตัวเองให้เข้ากับสถานการณ์ใหม่ ๆ ได้เท่านั้นที่จะประสบความสำเร็จทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 จะช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้และปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ซึ่งโรงเรียนจะต้องจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ต่าง ๆ ให้นักเรียนปฏิบัติและควรเป็นกิจกรรมที่มีความหลากหลายที่ช่วยเพิ่มพูนทักษะการคิดวิเคราะห์ความมีน้ำใจต่อกันการทำงานเป็นทีมและที่สำคัญควรมีกิจกรรมกระตุ้นให้เด็กได้ค้นหาศักยภาพและความชอบของตนเองซึ่งเชื่อว่าเด็กทุกคนมีความพิเศษมีความสามารถในแบบฉบับของตนเองการจัดกิจกรรมไม่จำเป็นต้องเปิดให้เฉพาะห้องเดียวกันหรือระดับชั้นเดียวกันบางกิจกรรมสามารถศึกษาหรือทำร่วมกันหลายระดับชั้นได้เพื่อให้เด็ก ๆ รู้จักปรับตัวการช่วยเหลือดูแลกันการมีปฏิสัมพันธ์กับคนหลายช่วงวัยโดยเป็นการจำลองสภาพจริง

สถาบันวิทยบริการ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ในสังคมให้เด็กได้เรียนรู้ซึ่งจะยิ่งช่วยเพิ่มทักษะในการแก้ปัญหาให้กับเด็กไทยต่อไป (กระทรวงศึกษาธิการ. 2558 : 1)

ความหมาย “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

ลดเวลาเรียน หมายถึง การลดเวลาเรียนภาควิชาการและการลดเวลาของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้รับความรู้เช่นการบรรยายการสาธิตการศึกษาใบความรู้ให้น้อยลง เพิ่มเวลารู้ หมายถึง การเพิ่มเวลาและโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงมีประสบการณ์ตรงคิดวิเคราะห์ทำงานเป็นทีมและเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีความสุขจากกิจกรรมสร้างสรรค์ที่หลากหลายมากขึ้น (กระทรวงศึกษาธิการ. 2558 : 2)

การลดเวลาเรียน หมายถึง การลดเวลาในภาควิชาการ การเพิ่มเวลารู้ หมายถึง การส่งเสริมและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติ จากกิจกรรมที่มีความหลากหลาย (อักษร เอ็ดดูเคชั่น จำกัด (มหาชน). ออนไลน์. 2558)

ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ หมายถึง การลดเวลาในภาควิชาการ การเพิ่มเวลาและโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงจากกิจกรรมที่มีความหลากหลาย

แนวทางจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

กิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” เป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ที่สถานศึกษาจัดอย่างหลากหลายเพื่อช่วยเพิ่มพูนทักษะการคิดวิเคราะห์ความมีน้ำใจต่อกันการทำงานเป็นทีมและกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ค้นหาศักยภาพและความชอบของตนเองเพราะมีความเชื่อว่าผู้เรียนทุกคนมีความพิเศษมีความสามารถในแบบฉบับของตนเองกิจกรรมดังกล่าวเป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติตามความถนัดความสนใจความต้องการทั้งปฏิบัติด้วยตนเองหรือปฏิบัติเป็นกลุ่ม การจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” มีแนวทางในการดำเนินงาน ดังนี้ (กระทรวงศึกษา. 2558 : 26)

1. กิจกรรม “ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้” สามารถจัดได้ทุกระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้แก่

สถานศึกษาระดับประถมศึกษาที่จัดการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 6 หรือโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หรือโรงเรียนมัธยมศึกษาที่จัดการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 6 หรือโรงเรียนการศึกษาพิเศษการศึกษาสงเคราะห์ โดยสถานศึกษาต้องจัดกิจกรรมได้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละช่วงวัย

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

2. การจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ตามขนาดโรงเรียนจำนวนผู้เรียนจำนวนครูและบุคลากรทางการศึกษาของสถานศึกษามีแนวดำเนินการดังนี้

2.1 โรงเรียนประถมศึกษาและโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาขนาดเล็กมีครูไม่ครบชั้นทั้งโรงเรียนที่จัดการศึกษาเป็นเอกเทศหรือจัดการศึกษาแบบเรียนรวมควรจัดกลุ่มผู้เรียนเป็น

ชั้นช่วงชั้นคละชั้นหรือรวมกลุ่มทั้งโรงเรียน (กรณีเป็นโรงเรียนขนาดเล็กมาก) ให้สอดคล้องกับจำนวนครูที่จะรับผิดชอบหรือเป็นผู้ดูแลกิจกรรมการจัดกิจกรรมของโรงเรียนขนาดเล็กในบางพื้นที่ที่สามารถเดินทางไปมาสะดวกอาจนำผู้เรียนหมุนเวียนกันไปจัดรวมกับโรงเรียนใกล้เคียงได้

2.2 โรงเรียนขนาดเล็กหรือขนาดกลางที่มีครูพอดีชั้นหรือมีครูเพียงพอควรจัดกลุ่มนักเรียนให้เหมาะสมกับกิจกรรมไม่ให้มีจำนวนทั้งกลุ่มมากเกินไปและคำนึงถึงความสนใจและความต้องการของผู้เรียนเป็นหลัก

2.3 โรงเรียนขนาดใหญ่และใหญ่พิเศษที่มีผู้เรียนจำนวนมากต้องมีการวางแผนที่รัดกุม เนื่องจากโรงเรียนอาจมีข้อจำกัดด้านสถานที่และต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกกิจกรรมได้อย่างหลากหลาย ทั้งนี้อาจเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมกับช่วงเวลาได้ตลอดวัน

2.4 โรงเรียนการศึกษาพิเศษและการศึกษาสงเคราะห์ให้พิจารณาตามความเหมาะสมกับบริบทและความพร้อม

3. การจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ควรเป็นกิจกรรมที่เป็นไปตามความต้องการความสนใจของผู้เรียนผู้ปกครอง

กิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” แบ่งออกเป็น 4 หมวด 16 กลุ่มกิจกรรมมีรายละเอียดดังนี้

หมวดที่ 1 กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (กิจกรรมบังคับตามหลักสูตร)

1. กิจกรรมแนะแนว

2. กิจกรรมนักเรียน

3. กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์

หมวดที่ 2 สร้างเสริมสมรรถนะและการเรียนรู้

4. พัฒนาความสามารถด้านการสื่อสาร

5. พัฒนาความสามารถด้านการคิดและการพัฒนากรอบความคิดแบบเปิดกว้าง (Growth Mindset)

6. พัฒนาความสามารถด้านการแก้ปัญหา

7. พัฒนาความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยี

8. พัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้

หมวดที่ 3 สร้างเสริมคุณลักษณะและค่านิยม

9. ปลูกฝังค่านิยมและจิตสานึกการทำประโยชน์ต่อสังคมมีจิตสาธารณะและการให้บริการด้านต่าง ๆ ทั้งที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและต่อส่วนรวม

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

10. ปลูกฝังความรักชาติศาสนาและพระมหากษัตริย์

11. ปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม (มีวินัยซื่อสัตย์สุจริตเสียสละอดทนมุ่งมั่นในการทำงานกตัญญู)

12. ปลูกฝังความรักความภาคภูมิใจในความเป็นไทยและหวงแหนสมบัติของชาติ

หมวดที่ 4 สร้างเสริมทักษะการทำงานการดำรงชีพและทักษะชีวิต

13. ตอบสนองความสนใจความถนัดและความต้องการของผู้เรียนตามความแตกต่างระหว่างบุคคล

14. ฝึกการทำงานทักษะทางอาชีพทรัพย์สินทางปัญญาอยู่อย่างพอเพียงและมีวินัยทางการเงิน

15. พัฒนาความสามารถด้านการใช้ทักษะชีวิต

16. สร้างเสริมสมรรถนะทางกาย

แนวทางการวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้กิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ใช้วิธีการวัดผลและประเมินผลที่หลากหลายสอดคล้องกับวัตถุประสงค์โดยเน้นการประเมินสภาพจริง (Authentic Assessment) ใช้เทคนิควิธีการประเมินสภาพจริงที่หลากหลายที่ให้ความสำคัญกับการประเมินการปฏิบัติ (Performance Assessment)

1. หมวดที่ 1 กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่จัดเป็นกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” บังคับตามหลักสูตรประกอบด้วยกิจกรรมแนะแนว กิจกรรมนักเรียนและกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ให้ตัดสินผลการประเมินเป็น “ผ่าน” และ “ไม่ผ่าน”ตามเกณฑ์การประเมินที่หลักสูตรกำหนดและเป็นส่วนหนึ่งของการจบหลักสูตรสถานศึกษา

2. หมวดที่ 2 - 4 กิจกรรมสร้างเสริมสมรรถนะและการเรียนรู้กิจกรรมสร้างเสริมคุณลักษณะและค่านิยมและกิจกรรมสร้างเสริมทักษะการทำงานการดำรงชีพและทักษะชีวิตให้ประเมินผลความก้าวหน้า พัฒนาการของนักเรียนเป็นรายบุคคลและประเมินความพึงพอใจของนักเรียนผู้เกี่ยวข้องโดยอาจจะบันทึกผลการประเมินเป็นแฟ้มสะสมงาน (Portfolio) ของนักเรียนรายบุคคล

ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ เป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ที่สถานศึกษาเพื่อช่วยเพิ่มพูนทักษะการคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นทีม กระตุ้นให้ผู้เรียนค้นหาศักยภาพและความชอบตนเอง ซึ่งแนวทางการจัดกิจกรรมขึ้นอยู่กับบริบทของแต่ละโรงเรียน โดยโรงเรียนต้องจัดทำโครงสร้างเวลาเรียน โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา และจัดตารางเรียนเพื่อเอื้อต่อการเรียนและครูต้องเป็นผู้อำนวยความสะดวกและประเมินผลจัดกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2558 : 27)

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ความหมายของชุดกิจกรรม

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2525 : 285) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ชุดกิจกรรมเป็นระบบการผลิตและการนำสื่อการเรียนหลายอย่างมาสัมพันธ์กันและมีคุณค่าส่งเสริมซึ่งกันและกัน อาจใช้เพื่อเร้าความสนใจ หรือใช้เพื่ออธิบายข้อเท็จจริงของเนื้อหาและสื่ออีกอย่างหนึ่งอาจใช้เพื่อก่อให้เกิดการเสาะแสวงหา อันนำไปสู่ความเข้าใจอันลึกซึ้ง และป้องกันการเข้าใจความหมายผิด สื่อการเรียนเหล่านี้เรียกว่า สื่อประสมสามารถนำมาใช้ให้สอดคล้องกับเนื้อหา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2546 : 51) ได้ให้ความหมายว่า ชุดการสอนหรือชุดกิจกรรมเป็นสื่อการสอนชนิดหนึ่งที่มีลักษณะของสื่อประสม (Multi - media) เป็นการใช้สื่อตั้งแต่สองชนิดขึ้นไปรวมกันเพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้ที่ต้องการ จัดขึ้นสำหรับหน่วยการเรียนตามหัวข้อเนื้อหาและประสบการณ์ของแต่ละหน่วยที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ อาจจัดเอาไว้เป็นชุด ๆ บรรจุในกล่องซองหรือกระเป๋า ชุดการสอนแต่ละชุดจะประกอบด้วยเนื้อหาสาระ บัตรคำสั่ง/ใบงาน ในการทำกิจกรรม วัสดุอุปกรณ์ เอกสาร/ใบความรู้ เครื่องมือหรือสื่อที่จำเป็นสำหรับกิจกรรมต่าง ๆ รวมทั้งแบบวัดประเมินผลการเรียนรู้

บุญเกื้อ ควรหาเวช (2542 : 19) ได้ให้ความหมายของชุดกิจกรรมไว้ว่า ชุดกิจกรรมเป็นสื่อการสอนชนิดหนึ่ง ซึ่งเป็นชุดของสื่อประสม (Multi Media) ซึ่งหมายถึง การใช้สื่อการสอนตั้งแต่สองชนิดขึ้นไป เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้ตามที่ต้องการ สื่อที่นำมาใช้ร่วมกันนี้จะช่วยเสริมประสบการณ์ซึ่งกันและกันตามลำดับ ขั้นตอนที่จัดไว้สำหรับหน่วยการเรียนตามหัวข้อเนื้อหาและประสบการณ์ของแต่ละหน่วยที่ต้องการจะให้ผู้เรียนได้รับ

บุญชม ศรีสะอาด (2556 : 95) ได้กล่าวไว้ว่า ชุดกิจกรรม หมายถึง สื่อการเรียนหลายอย่างประกอบกันจัดเข้าไว้ด้วยกันเป็นชุด (Package) มีชื่อเรียกหลายอย่าง เช่น Learning Package, Instruction Package หรือ Instructional Kits นอกจากใช้สำหรับผู้เรียนเป็นรายบุคคลแล้วยังใช้ประกอบการสอนแบบอื่น เช่น ประกอบการบรรยาย การเรียนเป็นกลุ่มย่อย

สรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมเป็นสื่อการสอนที่ผู้สอนจัดทำขึ้นมา เป็นสื่อการเรียนหลายอย่างประกอบกัน โดยจัดไว้เป็นชุด ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษา ซึ่งชุดกิจกรรมสามารถช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ประเภทของชุดกิจกรรม

ประเภทของชุดกิจกรรม สามารถจำแนกตามลักษณะของการใช้งาน ซึ่งในแต่ละประเภทมีจุดมุ่งหมายในการใช้ที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งมีนักวิชาการหลายท่านได้แบ่งประเภทของชุดกิจกรรมไว้ดังนี้

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2525 : 185 - 186) ได้แบ่งประเภทของชุดกิจกรรมตามลักษณะของการใช้เป็น 3 ประเภท คือ

1. ชุดกิจกรรมสำหรับประกอบคำบรรยาย หรือที่เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ชุดการสอนสำหรับครูใช้ คือ เป็นชุดการสอนสำหรับกำหนดกิจกรรมและสื่อการเรียนให้ครูได้ใช้ประกอบคำบรรยาย เพื่อเปลี่ยนบทบาทการพูดของครูให้น้อยลง และเปิดโอกาสให้นักเรียนร่วมกิจกรรมการเรียนให้มากยิ่งขึ้น ชุดกิจกรรมนั้นจะมีเนื้อหาเพียงหน่วยเดียว และใช้กับนักเรียนทั้งชั้น

2. ชุดกิจกรรมสำหรับกิจกรรมแบบกลุ่ม ชุดกิจกรรมนี้มุ่งเน้นที่ตัวนักเรียนได้ประกอบกิจกรรมร่วมกันและอาจจัดการเรียนในรูปของศูนย์การเรียน ชุดกิจกรรมแบบกิจกรรมกลุ่มประกอบด้วย ชุดการสอนย่อย ๆ ที่มีจำนวนเท่ากับศูนย์ที่แบ่งไว้ในแต่ละหน่วยแต่ละศูนย์มีสื่อการเรียนหรือบทเรียนครบชุดตามจำนวนผู้เรียนในศูนย์กิจกรรมนั้น

3. ชุดกิจกรรมรายบุคคล เป็นชุดกิจกรรมที่จัดระบบขั้นตอนเพื่อให้นักเรียนใช้เรียนด้วยตนเองตามลำดับขั้นตอนความสามารถของแต่ละบุคคล เมื่อศึกษาจบแล้วจะทำให้การทดสอบประเมินผลความก้าวหน้า และการศึกษาชุดอื่นต่อไปตามลำดับ เมื่อมีปัญหานักเรียนสามารถจะปรึกษากันได้ระหว่างนักเรียนกับผู้สอนพร้อมที่จะให้ความช่วยเหลือทันทีในฐานะผู้ประสานหรือผู้ชี้แนะแนวทางการเรียนชุดกิจกรรมแบบนี้จัดขึ้นเพื่อส่งเสริมศักยภาพการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลให้พัฒนาการเรียนรู้ของตนเองไปจนสุดความสามารถโดยไม่ต้องเสียเวลารอคอยผู้อื่น ชุดกิจกรรมนี้บางครั้งเรียกว่า บทเรียนโมดูล (Instructional Module)

บุญเกื้อ ควรหาเวช (2542 : 94) แบ่งชุดกิจกรรมออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมประกอบคำบรรยาย เป็นชุดกิจกรรมสำหรับผู้สอนที่ใช้สอนผู้เรียนเป็นกลุ่มใหญ่หรือเป็นกิจกรรมการสอนที่ต้องการปูพื้นฐานให้ผู้เรียนส่วนใหญ่ได้รู้และเข้าใจในเวลาเดียวกัน มุ่งในการขยายเนื้อหาสาระให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ชุดกิจกรรมแบบนี้ช่วยให้ครูผู้สอนลดการพูดให้น้อยลง และเป็นการใช้สื่อการสอนที่มีพร้อมอยู่ในชุดกิจกรรมในการเสนอเนื้อหามากขึ้น สื่อที่ใช้อาจเป็นรูปภาพ แผนภูมิ หรือกิจกรรมที่กำหนดไว้ เป็นต้น

2. ชุดกิจกรรมแบบกลุ่มกิจกรรม เป็นชุดกิจกรรมสำหรับให้ผู้เรียนเรียนร่วมกันกลุ่มเล็ก ๆ ประมาณ 5 - 7 คน โดยใช้สื่อการสอนที่บรรจุไว้ในกิจกรรมแต่ละชุด มุ่งที่จะฝึกทักษะในเนื้อหาวิชาที่เรียนและให้ผู้เรียนมีโอกาสทำงานร่วมกัน ชุดกิจกรรมชนิดนี้มักจะใช้ในการสอนแบบกิจกรรมกลุ่ม เช่น การสอนแบบศูนย์การเรียน เป็นต้น

3. ชุดกิจกรรมแบบรายบุคคลหรือชุดกิจกรรมแบบเอกัตภาพเป็นชุดกิจกรรมสำหรับนักเรียนด้วยตนเองเป็นรายบุคคล คือผู้เรียนจะต้องศึกษาหาความรู้ตามความสามารถและความสนใจของตนเอง อาจเรียนที่โรงเรียนหรือที่บ้านก็ได้ ส่วนมากมักจะมุ่งให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจ

ในเนื้อหาวิชาที่เรียนเพิ่มเติม ผู้เรียนสามารถประเมินผลการเรียนด้วยตนเองได้ ชุดกิจกรรมชนิดนี้อาจจัดในลักษณะของหน่วยการสอนย่อยหรือโมดูลได้

วรวิทย์ นิเทศศิลป์ (2551 : 269) ได้แบ่งประเภทของชุดกิจกรรม ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมแบบบรรยาย ผู้สอนใช้ประกอบการสอนในชั้นเรียน ประกอบด้วย คู่มือครู เนื้อหา สื่อการเรียนการสอน และการประเมินผล

2. ชุดกิจกรรมแบบกลุ่มย่อยหรือศูนย์การเรียน เป็นชุดกิจกรรมที่ผู้เรียนเป็นผู้ใช้สำหรับเรียนรู้ภายในกลุ่มด้วยตนเอง ประกอบด้วย บัตรคำสั่ง เนื้อหา สื่อประสม การประเมินผล และอาจจะมีเฉลยแบบประเมินผลไว้ด้วย

3. ชุดกิจกรรมรายบุคคล เป็นชุดกิจกรรมที่จัดไว้ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตัวเองตามคำแนะนำที่ระบุไว้ ถ้าสงสัยในตอนใดก็ถามผู้สอนได้ ผู้เรียนสามารถปรึกษากันระหว่างเรียนได้ ผู้เรียนอาจนำไปศึกษานอกเวลาเรียน หรือนำไปศึกษาที่บ้านก็ได้

4. ชุดกิจกรรมทางไกล เป็นชุดการเรียนการสอนสำหรับผู้เรียนที่อยู่ต่างถิ่นต่างเวลา มุ่งสอนให้ผู้เรียนได้ศึกษาด้วยตนเองไม่ต้องเข้าชั้นเรียน ชุดการเรียนการสอนทางไกลนี้ประกอบด้วย สื่อประเภทสิ่งพิมพ์ รายการวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์และการสอนเสริมตามศูนย์บริการการศึกษา

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556 : 118 - 119) ได้แบ่งชุดกิจกรรม 4 ประเภท ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมประกอบการบรรยาย เป็นชุดกิจกรรมที่กำหนดกิจกรรม และสื่อการสอนให้ครูประกอบการสอนบรรยาย เพื่อเปลี่ยนบทบาทให้ครูพูดน้อยลง และเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนมากยิ่งขึ้น ชุดกิจกรรมประกอบการบรรยาย มุ่งช่วยขยายเนื้อหาสาระการสอนการบรรยายให้ชัดเจนยิ่งขึ้น และให้สื่อการสอนทำหน้าที่แทนชุดกิจกรรมประกอบการบรรยายนี้ นิยมใช้กับการฝึกอบรม และการสอนในระดับอุดมศึกษาที่ยังถือว่าการสอนแบบบรรยายมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียน เนื่องจากชุดกิจกรรมที่ครูเป็นผู้ใช้บางครั้งจึงเรียกว่า “ชุดกิจกรรมสำหรับครู” ชุดกิจกรรมประกอบคำบรรยายจะมีเนื้อหาเพียงอย่างเดียว โดยแบ่งเป็นหัวข้อที่จะบรรยาย และประกอบกิจกรรมไว้ตามลำดับขั้นสื่อที่ใช้อาจเป็นแผ่น คำสอน สไลด์ประกอบเสียงบรรยาย แผนภูมิ แผ่นภาพ ภาพยนตร์ โทรทัศน์ และกิจกรรมกลุ่มเพื่อให้นักเรียนได้อภิปรายตามปัญหา และข้อที่ครูกำหนดให้เพื่อความเรียบร้อยในการใช้ชุดกิจกรรมประกอบการบรรยายมักจะบรรจุในกล่องที่มีขนาดพอเหมาะกับจำนวนสื่อการสอน อย่างไรก็ตามหากเป็นวัสดุอุปกรณ์ที่มีขนาดเล็กหรือขนาดใหญ่เกินไป หรือราคาแพงเกินไป แตกหรือเสียหายง่าย และเป็นสิ่งที่มีชีวิตจะไม่ใส่ไว้ในชุดกิจกรรมแต่จะกำหนดไว้ในส่วนที่เกี่ยวกับสิ่งที่ครูต้องตระเตรียมล่วงหน้าก่อนทำการสอน ในคู่มือครู วัสดุอุปกรณ์เหล่านี้นิยมจัดไว้ในห้องปฏิบัติการ เช่น ห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์ หรือในห้องวิชาการ เช่น ห้องสังคมศึกษา

2. ชุดกิจกรรมแบบกลุ่มกิจกรรม เป็นชุดกิจกรรมที่มุ่งให้นักเรียนได้ประกอบกิจกรรมซึ่งอาจจะจัดการเรียนอยู่ในรูปของศูนย์การเรียน หรือกลุ่มกิจกรรม ชุดกิจกรรมแบบกลุ่มกิจกรรมจะประกอบด้วยชุดการเรียนย่อยที่มีจำนวนเท่ากับจำนวนศูนย์ที่แบ่งไว้ในแต่ละหน่วย ในแต่ละศูนย์มีสื่อการเรียน หรือบทเรียนครบชุดตามจำนวนผู้เรียนในศูนย์กิจกรรมนั้น สื่อการเรียนอาจจะจัดในรูปของรายบุคคล หรือผู้เรียนทั้งศูนย์ใช้ร่วมกันก็ได้ ผู้เรียนที่เรียนจากชุดกิจกรรมแบบกลุ่มกิจกรรมอาจจะต้องการความช่วยเหลือจากครูเพียงเล็กน้อยในระยะเริ่มเท่านั้น หลังจากเคยชินต่อวิธีการใช้แล้วผู้เรียนจะสามารถช่วยเหลือกันและกันได้เอง ระหว่างประกอบกิจกรรมการเรียนหากมีปัญหาผู้เรียนสามารถซักถามครูได้เสมอ เมื่อจบการเรียนแต่ละศูนย์ แล้วผู้เรียนอาจจะสนใจศึกษาสิ่งที่ได้เรียนรู้เพิ่มเติมได้โดยการศึกษาจากกิจกรรมในศูนย์สำรองซึ่งได้เตรียมไว้สำหรับนักเรียนบางคน หรือกลุ่มที่ทำกิจกรรมเสร็จก่อนคนอื่น หรือกลุ่มอื่นจะได้มีกิจกรรมอย่างอื่นทำเพื่อเป็นการไม่เสียเวลาที่ต้องรอคอยบุคคลหรือกลุ่มอื่น และส่งเสริมการเรียนรู้ที่กว้างและลึกมากยิ่งขึ้น

3. ชุดกิจกรรมเอกัตภาพ หรือชุดกิจกรรมรายบุคคล เป็นชุดกิจกรรมที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองตามความสามารถความสนใจ และความพร้อมของผู้เรียน เมื่อศึกษาเสร็จแล้วจะทำการทดสอบประเมินผลความก้าวหน้า แล้วจึงศึกษาชุดอื่นต่อไปตามลำดับ เมื่อมีปัญหาผู้เรียนจะปรึกษากันเอง และรับความช่วยเหลือชี้แนะจากผู้สอนชุดกิจกรรมรายบุคคลจัดทำขึ้นเพื่อส่งเสริมศักยภาพการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลให้พัฒนาการเรียนรู้ของตนเองไปจนสุดขีดความสามารถ โดยไม่ต้องเสียเวลารอคอยผู้อื่นเรียกว่า บทเรียนโมดูล (Instructional Module)

4. ชุดกิจกรรมทางไกล เป็นชุดกิจกรรมที่ผู้สอนกับผู้เรียนอยู่ต่างถิ่นต่างเวลากัน มุ่งให้ผู้เรียนศึกษาได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมาเข้าเรียนประกอบด้วยสื่อประเภทสิ่งพิมพ์ รายการวิทยุกระจายเสียง วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ และการสอนซ่อมเสริมตามศูนย์บริการการศึกษา เช่น ชุดกิจกรรมทางไกล มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช เป็นต้น

สรุปได้ว่า ประเภทของชุดกิจกรรมมี 4 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่ ชุดกิจกรรมประกอบคำบรรยาย ชุดกิจกรรมแบบกลุ่มหรือแบบศูนย์การเรียน ชุดกิจกรรมรายบุคคลหรือแบบทางไกล และชุดกิจกรรมแบบผสม สำหรับชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นชุดกิจกรรมแบบผสม เป็นชุดกิจกรรมที่มีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามลำดับขั้นตอน บางขั้นตอนครูใช้วิธีการบรรยายประกอบการใช้สื่อที่หลากหลาย ได้แก่ รูปภาพ สื่อ บางขั้นตอนครูเปิดโอกาสให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นรายบุคคล เพื่อให้นักเรียนมีโอกาสทำงานร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน เป็นต้น

องค์ประกอบของชุดกิจกรรม

องค์ประกอบของชุดกิจกรรมนั้น สำคัญต่อการสร้างชุดกิจกรรมเป็นอย่างยิ่งเพราะจะเป็นแนวทางในการสร้างชุดกิจกรรมให้เป็นไปอย่างมีระบบและสมบูรณ์ในตัวเอง ดังนักวิชาการหลายท่านกล่าวถึงองค์ประกอบของชุดกิจกรรมไว้ ดังนี้

วรรณทิพา รอดแรงค้า และพิมพันธ์ เดชะคุปต์ (2542 : 110) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบและคุณสมบัติของชุดกิจกรรมไว้ดังนี้

1. ชื่อเรื่องจะต้องมีความชัดเจนน่าสนใจและบอกให้ทราบว่าลักษณะของกิจกรรมที่ต้องการเป็นอย่างไร

2. จุดประสงค์ต้องบอกจุดมุ่งหมายของกิจกรรมนั้น ๆ โดยบอกพฤติกรรมที่ต้องการให้เกิดตามกิจกรรมนั้น ๆ และต้องให้ผู้เรียนได้แสดงพฤติกรรมโดยที่สังเกตได้วัดได้เป็นไปตามเกณฑ์ที่คาดหวัง

3. คำชี้แจงเป็นการกล่าวให้เห็นภาพอย่างกว้าง ๆ เพื่อให้ผู้สอนได้เห็นภาพในการฝึกแต่ละกิจกรรม

4. เวลาที่ใช้ต้องประมาณว่ากิจกรรมนั้น ๆ ควรใช้เวลาเท่าไรแต่อย่างไรก็ตามเวลาสามารถที่จะยืดหยุ่นได้ตามความจำเป็น

5. วัสดุอุปกรณ์ต้องระบุอุปกรณ์ที่จำเป็นในการดำเนินกิจกรรมเพื่อช่วยให้ผู้สอนทราบว่าจะต้องเตรียมอะไรล่วงหน้าบ้าง

6. ใบความรู้ ต้องมีเนื้อหาครอบคลุมรายละเอียดและสอดคล้องกับกิจกรรมที่ปฏิบัติ

7. การสร้างสถานการณ์ หรือการสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนได้เกิดข้อคำถามความคิดประเด็นปัญหาซึ่งจะนำมาในการพิสูจน์หาข้อเท็จจริงต่อไป

8. กิจกรรมจะต้องมีขั้นตอนและสอดคล้องกับเนื้อหาวิชาและอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้สอนมีขั้นตอนดังนี้

8.1 ขั้นนำเป็นการเตรียมความพร้อมของผู้เรียน

8.2 ขั้นกิจกรรมเป็นส่วนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรม

8.3 ขั้นอภิปรายเป็นส่วนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสนำประสบการณ์มาวิเคราะห์เพื่อความเข้าใจที่ชัดเจนขึ้น

8.4 ขั้นสรุปเป็นส่วนที่ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากขั้นกิจกรรมและขั้นอภิปรายมาสรุปหาสาระสำคัญ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏราไพพรรณี

9. แบบฝึกท้ายกิจกรรม แบบทดสอบจะต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ แนวคิด และเนื้อหาที่ตั้งไว้ซึ่งเป็นที่คาดหวังว่าหากกิจกรรมมีความเหมาะสมและผู้สอนสามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพแล้วผู้เรียนจะสามารถตอบข้อคำถามในแบบทดสอบเพื่อประเมินผลผู้เรียนในแต่ละกิจกรรมได้ถูกต้อง

กิดานันท์ มลิทอง (2540 : 85) ได้แบ่งส่วนประกอบของชุดกิจกรรมดังนี้

1. คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นคู่มือที่จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้ใช้กิจกรรมการเรียนรู้ศึกษาและปฏิบัติตามให้บรรลุอย่างมีประสิทธิภาพ อาจประกอบด้วย แผนการสอน สิ่งที่ครูต้องเตรียมก่อนสอน บทบาทของนักเรียนและการจัดชั้นเรียนในกรณีชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งใช้กับกลุ่มย่อย เช่น ในศูนย์การเรียน

2. คำสั่งเพื่อกำหนดแนวทางในการสอน

3. เนื้อหาบทเรียนจัดในรูปของสไลด์ ฟิล์ม สตริป เทปบันทึกเสียง วัสดุกราฟิก ม้วนวีดีทัศน์ หนังสือบทเรียน บทเรียนคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

4. กิจกรรมการเรียนเน้นให้นักเรียนทำรายงานกิจกรรมที่กำหนดให้หรือค้นคว้าต่อจากบทเรียนไปแล้วเพื่อความรู้ที่กว้างขวางขึ้น

บุญเกื้อ ควรหาเวช (2542 : 92) กล่าวถึง องค์ประกอบที่สำคัญของชุดกิจกรรมจำแนกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

1. คู่มือครู เป็นคู่มือและแผนการสอนสำหรับครูผู้สอน หรือผู้เรียน ตามแต่ชนิดของชุดกิจกรรมภายในคู่มือจะชี้แจงถึงวิธีการใช้ชุดกิจกรรมเอาไว้อย่างละเอียด อาจทำเป็นเล่มหรือแผ่นพับได้

2. บัตรคำสั่งหรือคำแนะนำ จะเป็นส่วนที่บอกให้ผู้เรียนดำเนินการเรียนรู้ หรือประกอบกิจกรรมแต่ละอย่างตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ บัตรคำสั่งจะมีอยู่ในชุดกิจกรรมแบบกลุ่มและรายบุคคล ซึ่งประกอบด้วย คำอธิบายในเรื่องที่จะศึกษา คำสั่งให้ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมและการสรุปบทเรียน

3. เนื้อหาสาระและสื่อ จะบรรจุไว้ในรูปของสื่อการสอนต่าง ๆ โดยอาจจะประกอบด้วยบทเรียนโปรแกรม สไลด์ เทปบันทึกเสียง ตัวอย่างของจริง รูปภาพ เป็นต้น ผู้เรียนจะศึกษาจากสื่อการสอนต่าง ๆ ที่บรรจุอยู่ในชุดกิจกรรมตามบัตรคำสั่งที่กำหนดไว้

4. แบบประเมินผล ผู้เรียนทำการประเมินผลความรู้ด้วยตนเอง ก่อนเรียนและหลังเรียน แบบประเมินผลที่อยู่ในชุดกิจกรรมอาจเป็นแบบฝึกหัดให้เติมคำลงในช่องว่าง เลือกคำตอบที่ถูกต้อง จับคู่ ดูผลจากการทดลอง หรือให้ทำกิจกรรม เป็นต้น

สถาบันวิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

ส่วนประกอบดังกล่าวข้างต้นจะบรรจุในซองหรือกล่อง จัดเอาไว้เป็นหมวดหมู่เพื่อความสะดวกแก่การใช้ นิยมแยกออกเป็นส่วนต่าง ๆ ดังนี้

1. กล่อง
2. สื่อการสอนและบัตรบอกชนิดของสื่อการสอนเรียงตามลำดับการใช้
3. บันทึกการสอน
4. อุปกรณ์การสอน

ทิศนา แขมมณี (2545 : 10) ได้กล่าวว่าชุดกิจกรรมประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ดังนี้

1. ชื่อกิจกรรมประกอบด้วย หมายเลขกิจกรรม ชื่อของกิจกรรมและเนื้อหาของกิจกรรม
2. คำชี้แจง เป็นส่วนที่อธิบายความมุ่งหมายที่สำคัญของกิจกรรมและลักษณะของการจัดกิจกรรมเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายนั้น
3. จุดมุ่งหมายเป็นส่วนที่ระบุจุดมุ่งหมายที่สำคัญของกิจกรรมนั้น
4. ความคิดรวบยอด เป็นส่วนที่ระบุเนื้อหาหรือมโนทัศน์ของกิจกรรมนั้นส่วนนี้ควรได้รับการเน้นและย้ำเป็นพิเศษ
5. สื่อเป็นส่วนที่ระบุถึงวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็นในการดำเนินกิจกรรมเพื่อช่วยให้ครูทราบว่าต้องเตรียมอะไรบ้าง
6. เวลาที่ใช้เป็นส่วนที่ระบุเวลาโดยประมาณว่ากิจกรรมนั้นควรใช้เวลาเพียงใด
7. ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม เป็นส่วนที่ระบุในการจัดกิจกรรมเพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ วิธีการจัดกิจกรรมนี้ได้จัดไว้เป็นขั้นตอน ซึ่งนอกจากจะสอดคล้องกับหลักวิชาแล้วยังเป็นการอำนวยความสะดวกแก่ครูในการดำเนินการ ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

7.1 ขั้นนำ เป็นการเตรียมความพร้อมของผู้เรียน

7.2 ขั้นกิจกรรม เป็นส่วนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้เกิดประสบการณ์นำไปสู่การเรียนรู้ตามเป้าหมาย

7.3 ขั้นอภิปราย เป็นส่วนที่ผู้เรียนจะได้มีโอกาสนำประสบการณ์จากขั้นกิจกรรมมาวิเคราะห์เพื่อให้เกิดความเข้าใจและอภิปรายเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่กว้างขวาง

7.4 ขั้นสรุป เป็นส่วนที่ครูและผู้เรียนประมวลความรู้ที่ได้จากขั้นกิจกรรมและขั้นอภิปรายนำมาสรุปสาระสำคัญที่สามารถนำไปใช้ต่อไป

7.5 ขั้นฝึกปฏิบัติ เป็นส่วนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้นำความรู้ที่ได้จากการเรียนในกิจกรรมไปฝึกปฏิบัติเพิ่มเติม

7.6 ขั้นประเมินผล เป็นส่วนที่วัดความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนหลังจากการฝึกปฏิบัติกิจกรรมครบถ้วนทุกขั้นตอนแล้วโดยให้ทำแบบฝึกหัดทบทวนท้ายชุดกิจกรรม

สถาบันวิทยบริการมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

สรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมจะต้องมีองค์ประกอบหลัก คือ ชื่อชุดกิจกรรม คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม บัตรคำสั่ง หรือคำแนะนำ เนื้อหาสาระ หรือประสบการณ์และแบบประเมิน เพื่อให้มีความเหมาะสม ผู้วิจัยจึงได้นำมาประยุกต์ และพัฒนาในการสร้างชุดกิจกรรมการอ่าน และกำหนดองค์ประกอบของชุดกิจกรรมในครั้งนี้ โดยได้ดัดแปลงรูปแบบของบุญเกื้อ ควรหาเวช ประยุกต์ใช้ในครั้งนี้

ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรม

การสร้างชุดกิจกรรม เป็นงานที่ต้องอาศัยความรอบคอบ และความเข้าใจเพื่อให้ได้ชุดกิจกรรมที่สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนอย่างสมบูรณ์นักวิชาการเสนอแนวทางการสร้างชุดกิจกรรมไว้ ดังนี้

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2521 : 134) ได้เสนอขั้นตอนการผลิตชุดกิจกรรม ดังนี้

1. ศึกษาเนื้อหาสาระของวิชาทั้งหมดอย่างละเอียดว่าสิ่งที่เราจะนำมาทำเป็นชุดกิจกรรมนั้นจะมุ่งให้เกิดหลักการของการเรียนรู้อะไรบ้างให้กับผู้เรียน นำวิชาที่ได้ทำการศึกษาวิเคราะห์แล้วมาแบ่งเป็นหน่วยการเรียนการสอน ในแต่ละหน่วยนั้นจะมีหัวเรื่องย่อย ๆ รวมอยู่อีก ซึ่งจะต้องศึกษาพิจารณาให้ละเอียดชัดเจน เพื่อไม่ให้เกิดการซับซ้อนในหน่วยอื่น ๆ อันจะสร้างความสับสนให้กับนักเรียนได้ และควรคำนึงถึงการแบ่งหน่วยการเรียนการสอนของแต่ละวิชานั้น ควรจะเรียงลำดับขั้นตอนของเนื้อหาสาระให้ถูกต้องว่า อะไรเป็นสิ่งจำเป็นที่นักเรียนจะต้องเรียนรู้ก่อนอันเป็นพื้นฐานตามขั้นตอนของความรู้และลักษณะธรรมชาติของวิชานั้น

2. พิจารณาตัดสินใจว่าจะทำชุดกิจกรรมแบบใด โดยคำนึงถึงข้อกำหนดว่า นักเรียนคือใคร (Who Learner) จะให้อะไรกับนักเรียน (Give What Condition) จะให้ทำกิจกรรมอย่างไร (Does What Activities) จะทำได้ดีอย่างไร (How Well Criterion) สิ่งเหล่านี้จะเป็นเกณฑ์ในการกำหนดการเรียน

3. กำหนดหน่วยการเรียนการสอน โดยประมาณเนื้อหาสาระที่เราจะสามารถถ่ายทอดความรู้แก่นักเรียนได้ตามชั่วโมงที่กำหนด โดยคำนึงถึงว่าเป็นหน่วยที่น่าสนุกน่าเรียนรู้ หาสื่อการเรียนได้ง่าย ศึกษาว่าหน่วยการเรียนการสอนนั้นมีหลักการหรือความคิดรวบยอดอะไร พยายามดึงเอาแก่นของหลักการเรียนรู้ออกมาให้ได้

4. กำหนดความคิดรวบยอด ความคิดรวบยอดที่กำหนดขึ้น จะต้องสอดคล้องกับหน่วยและหัวเรื่อง เพราะความคิดรวบยอดเป็นเรื่องของความเข้าใจ อันเกิดจากประสาทสัมผัสกับสิ่งแวดล้อม เพื่อตีความหมายออกมาเป็นพฤติกรรมทางสมอง แล้วนำสิ่งใหม่ไปเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิม เกิดเป็นความคิดรวบยอดฝังอยู่ในความทรงจำ

5. จุดประสงค์การเรียนรู้ การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้จะต้องสอดคล้องกับความคิดรวบยอด โดยกำหนดเป็นจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ถ้าผู้สอนกำหนดหรือระบุให้ชัดเจนมากเท่าใด

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยรามคำแหง

ก็ยิ่งมีทางประสบความสำเร็จในการสอนมากขึ้นเท่านั้น ดังนั้นจึงควรใช้เวลาตรวจสอบจุดประสงค์การเรียนแต่ละข้อให้ถูกต้องและครอบคลุมเนื้อหาสาระการเรียนรู้

6. การวิเคราะห์งาน คือการนำจุดประสงค์การเรียนแต่ละข้อมาทำการวิเคราะห์งานเพื่อหากิจกรรมการเรียนการสอนแล้วจัดลำดับกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมถูกต้อง สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในแต่ละข้อ

ชัยยงค์ พรหมวงษ์ (2525 : 123) ได้ลำดับขั้นตอนในการพัฒนาชุดกิจกรรม 10 ขั้นตอน ดังนี้

1. หมวดหมู่เนื้อหา และประสบการณ์อาจกำหนดเป็นหมวดวิชา หรือบูรณาการเป็นแบบสหวิทยาการตามที่เหมาะสม

2. กำหนดหน่วยการสอน แบ่งเนื้อหาออกเป็นหน่วยการสอนโดยประมาณเนื้อหาวิชาที่สามารถถ่ายทอดความรู้แก่นักเรียนได้ภายในหนึ่งสัปดาห์

3. กำหนดหัวเรื่องในการสอนแต่ละหน่วยผู้สอนต้องถามตัวเองก่อนว่าควรให้ประสบการณ์แก่ผู้เรียนอะไรบ้างแล้วกำหนดออกมาเป็น 4 - 5 หัวเรื่อง

4. กำหนดมโนมติ และหลักการมโนมติและหลักการจะต้องกำหนดให้สอดคล้องกับหน่วยและหัวข้อเรื่อง โดยสรุปแนวคิดสาระและหลักเกณฑ์ที่สำคัญไว้เพื่อเป็นแนวทางในการจัดเนื้อหามาสอนให้สอดคล้องกัน

5. กำหนดจุดประสงค์ให้สอดคล้องกับหัวเรื่อง เป็นจุดประสงค์ทั่วไปก่อนแล้วเปลี่ยนเป็นจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่มีเงื่อนไขและหลักเกณฑ์การเปลี่ยนพฤติกรรม

6. กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมซึ่งเป็นแนวทางในการเลือกและผลิตสื่อการสอน “กิจกรรมการเรียน” หมายถึงกิจกรรมทุกอย่างที่ผู้เรียนปฏิบัติ เช่น การอ่าน การทำกิจกรรม ใบงาน ตอบคำถาม เขียนภาพ เล่นเกม เป็นต้น

7. กำหนดแบบประเมิน ต้องประเมินผลให้ตรงกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมโดยใช้แบบทดสอบอิงเกณฑ์เพื่อให้ผู้สอนทราบว่าหลังจากการผ่านกิจกรรมการเรียนมาเรียบร้อยแล้วผู้เรียนได้เปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้

8. เลือกและผลิตสื่อการสอนวัสดุอุปกรณ์และวิธีการที่ครูเลือกใช้เป็นสื่อการสอนทั้งสิ้นเมื่อผลิตสื่อการสอนของแต่ละเรื่องแล้วก็จัดสื่อการสอนเหล่านั้นไว้เป็นหมวดหมู่นำไปทดลองหาประสิทธิภาพเรียกว่า “ชุดกิจกรรม”

9. หาประสิทธิภาพชุดกิจกรรม เพื่อเป็นหลักประกันว่า ชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นนั้นมีประสิทธิภาพในการสอน ผู้สร้างต้องกำหนดเกณฑ์ล่วงหน้าโดยคำนึงถึงหลักที่ว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการช่วยเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนให้บรรลุผล

10. การใช้ชุดกิจกรรมที่ได้ปรับปรุงและมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้สามารถนำไปสอนได้ตามประเภทของชุดกิจกรรมและตามลำดับการศึกษาโดยกำหนดขั้นตอนการใช้ไว้ดังนี้

10.1 ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อพิจารณาพื้นฐานความรู้เดิมของผู้เรียน

10.2 ขั้นนำสู่บทเรียน

10.3 ขั้นประกอบกิจกรรมการเรียน

10.4 ขั้นสรุปบทเรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2552 : 154) ได้แบ่งขั้นตอนการพัฒนาชุดกิจกรรมออกเป็น 10 ขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดหมวดหมู่เนื้อหา และประสบการณ์อาจกำหนดเป็นหมวดวิชา หรือบูรณาการแบบสหวิทยาการตามที่เหมาะสม

2. กำหนดหน่วยการสอน โดยแบ่งเนื้อหาวิชาออกเป็นหน่วยการสอนประมาณเนื้อหาที่ครูสามารถถ่ายทอดความรู้แก่นักเรียนได้ในหนึ่งสัปดาห์ หรือสอนได้หน่วยละครั้ง

3. กำหนดหัวเรื่อง ครูผู้สอนจะต้องตั้งคำถามในการสอนในแต่ละหน่วยควรให้ประสบการณ์อะไรแก่ผู้เรียนบ้าง แล้วกำหนดหัวข้อเรื่องออกมาเป็นหน่วยการสอนย่อย

4. กำหนดหลักการ และความคิดรวบยอดหลักการและความคิดรวบยอดที่กำหนดขึ้นจะต้องสอดคล้องกับหน่วย และหัวข้อเรื่องโดยสรุปรวมแนวคิดสาระและหลักเกณฑ์ที่สำคัญไว้เพื่อเป็นแนวทางจัดเนื้อหามาสอนให้สอดคล้องกัน

5. กำหนดวัตถุประสงค์ให้สอดคล้องกับหัวข้อเรื่อง โดยเขียนวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ต้องมีเกณฑ์การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไว้ทุกครั้ง

6. กำหนดกิจกรรมการเรียนให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ซึ่งจะเป็นแนวทางเลือกและผลิตสื่อ การสอนกิจกรรมการเรียน หมายถึง กิจกรรมทุกอย่างที่ผู้เรียนปฏิบัติ เช่น การอ่านบัตรคำสั่ง ตอบคำถาม เขียนภาพ การทำการทดลองวิทยาศาสตร์ การเล่นเกม ฯลฯ

7. กำหนดแบบประเมินผล ต้องประเมินผลให้ตรงกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมโดยใช้แบบทดสอบอิงเกณฑ์ เพื่อให้ผู้สอนทราบว่าหลังจากเรียนด้วยชุดกิจกรรมแล้วผู้เรียนได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์หรือไม่

8. เลือกการผลิตสื่อการสอน วัสดุอุปกรณ์ วิธีการที่ครูใช้จัดเป็นสื่อการสอนทั้งสิ้น เมื่อผลิตสื่อการสอนแต่ละหัวข้อเรื่องแล้วก็จัดสื่อการสอนเหล่านั้นไว้เป็นหมวดหมู่ในกล่องที่เตรียมไว้เพื่อนำไปทดลองหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

9. หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม เพื่อเป็นการประกันว่าชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นนั้นมีประสิทธิภาพในการสอน ผู้สร้างจะต้องกำหนดเกณฑ์ขึ้นโดยคำนึงถึงหลักการที่ว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการเพื่อช่วยให้การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนบรรลุจุดมุ่งหมาย

10. การใช้ชุดกิจกรรม เป็นขั้นนำชุดกิจกรรมไปใช้ซึ่งจำเป็นต้องมีการตรวจสอบและปรับปรุงตลอดเวลา

กล่าวโดยสรุป ลำดับขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมดังนี้ 1) ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตร มาตรฐานการเรียนรู้ 2) ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดกิจกรรม 3) ร่างชุดกิจกรรม 4) นำชุดกิจกรรมเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบคุณภาพ 5) นำไปทดลองเพื่อหาคุณภาพของชุดกิจกรรม 6) ปรับปรุงชุดกิจกรรมให้สมบูรณ์ และ 7) นำไปสอน

การหาประสิทธิภาพและเกณฑ์ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556 : 7) ได้กล่าวถึง การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม ดังนี้

การทดสอบประสิทธิภาพ หมายถึง การนำสื่อหรือชุดการสอนไปทดสอบด้วยกระบวนการสองขั้นตอน คือ การทดสอบประสิทธิภาพใช้เบื้องต้น (Try Out) และทดสอบประสิทธิภาพสอนจริง (Trial Run) เพื่อหาคุณภาพของสื่อตามขั้นตอนที่กำหนดใน 3 ประเด็น คือ การทำให้ผู้เรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น การช่วยให้ผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนและทำแบบประเมินสุดท้ายได้ดี และการทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจ นำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไข

1. ศึกษาการกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเกณฑ์เป็นขีดกำหนดที่จะยอมรับสิ่งใดหรือพฤติกรรมใดมีคุณภาพหรือปริมาณที่รับได้ การตั้งเกณฑ์ ต้องตั้งไว้ครั้งแรกครั้งเดียว เพื่อที่จะปรับปรุงคุณภาพให้ถึงเกณฑ์ขั้นต่ำที่ตั้งไว้ โดยถือว่าชุดกิจกรรมที่จะมีประสิทธิภาพนั้นจะต้องเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เช่น กำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมไว้ 80/80 มีความหมายว่า

80 ตัวแรก หมายถึง คะแนนรวมของนักเรียนทุกคนจากการปฏิบัติแต่ละกิจกรรมย่อยในชุดกิจกรรมนั้น แล้วได้ตั้งแต่ร้อยละ 80 ขึ้นไป

80 ตัวหลัง หมายถึง คะแนนรวมของนักเรียนทุกคนจากการทดสอบหลังเรียนในชุดกิจกรรม แล้วได้ตั้งแต่ร้อยละ 80 ขึ้นไป

การที่จะกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพให้มีค่าเท่าใดนั้น ให้ผู้สอนเป็นผู้พิจารณาจากธรรมชาติของวิชา สภาพของนักเรียน และความสามารถของผู้ผลิตสื่อ ซึ่งการตั้งเกณฑ์ไว้สูงเกินไปจะทำให้เกิดความท้อถอยในการพัฒนาให้ถึงเกณฑ์ แต่ถ้าตั้งเกณฑ์ไว้ต่ำเกินไปจะได้ชุดกิจกรรมที่มีคุณภาพต่ำ โดยปกติเนื้อหาที่เป็นความรู้ความจำมักจะตั้งไว้ที่ 80/80, 85/85 หรือ 90/90 ส่วนเนื้อหาที่เป็นทักษะหรือเจตคติอาจตั้งไว้ต่ำกว่านี้ เช่น 70/70, 75/75 เป็นต้น

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

2. การทดลองใช้นวัตกรรม (Try Out) การทดลองใช้นวัตกรรม เป็นการตรวจสอบความเป็นไปได้ของนวัตกรรมก่อนนำไปใช้จริงกับนักเรียนที่ต้องการพัฒนา (กลุ่มตัวอย่างจริง) และเพื่อหาประสิทธิภาพองนวัตกรรมว่ามีประสิทธิภาพเพียงใด รวมทั้งเป็นการตรวจสอบหาจุดอ่อน ข้อบกพร่อง และแนวทางแก้ไขนวัตกรรมที่สร้างขึ้น ซึ่งการทดลองใช้มีแนวทางดังนี้

2.1 การทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1 : 1) คือ เป็นการทดสอบประสิทธิภาพที่ผู้สอน 1 คน ทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอนกับผู้เรียน 1 - 3 คน โดยใช้เด็กอ่อน ปานกลาง และเด็กเก่งระหว่างทดสอบประสิทธิภาพให้จับเวลาในการประกอบกิจกรรม สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนว่า หงุดหงิด ทำหน้าฉงน หรือทำท่าทางไม่เข้าใจหรือไม่ ประเมินจากกระบวนการ คือ กิจกรรมหรือภารกิจและงานที่มอบให้ทำและทดสอบหลังเรียน นำคะแนนมาคำนวณหาประสิทธิภาพ หากไม่ถึงเกณฑ์ต้องปรับปรุงเนื้อหาสาระ กิจกรรมระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนให้ดีขึ้น โดยปกติคะแนนที่ได้จากการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยวนี้จะได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์มาก

2.2 การทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1 : 10) คือ เป็นการทดสอบประสิทธิภาพที่ผู้สอน 1 คน ทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอนกับผู้เรียน 6 - 10 คน โดยคละเด็กอ่อน ปานกลาง และเด็กเก่งระหว่างทดสอบประสิทธิภาพให้จับเวลาในการประกอบกิจกรรม สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนว่า หงุดหงิด ทำหน้าฉงน หรือทำท่าทางไม่เข้าใจหรือไม่ ประเมินจากกระบวนการ คือ กิจกรรมหรือภารกิจและงานที่มอบให้ทำและทดสอบหลังเรียน นำคะแนนมาคำนวณหาประสิทธิภาพ หากไม่ถึงเกณฑ์ต้องปรับปรุงเนื้อหาสาระ กิจกรรมระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนให้ดีขึ้น คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุง ในคราวนี้คะแนนของผู้เรียนจะเพิ่มขึ้นอีก

2.3 การทดสอบประสิทธิภาพภาคสนาม (1 : 100) คือ เป็นการทดสอบประสิทธิภาพที่ผู้สอน 1 คน ทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอนกับผู้เรียน 30 คน โดยใช้เด็กอ่อน ปานกลาง และเด็กเก่งระหว่างทดสอบประสิทธิภาพให้จับเวลาในการประกอบกิจกรรม สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนว่า หงุดหงิด ทำหน้าฉงน หรือทำท่าทางไม่เข้าใจหรือไม่ ประเมินจากกระบวนการ คือ กิจกรรมหรือภารกิจและงานที่มอบให้ทำและทดสอบหลังเรียน นำคะแนนมาคำนวณหาประสิทธิภาพ หากไม่ถึงเกณฑ์ต้องปรับปรุงเนื้อหาสาระ กิจกรรมระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนให้ดีขึ้น แล้วนำไปทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามซ้ำกับนักเรียนต่างกลุ่ม อาจจะทดสอบประสิทธิภาพ 2 - 3 ครั้ง จนได้ค่าประสิทธิภาพถึงเกณฑ์ขั้นต่ำ ปกติไม่น่าทดสอบประสิทธิภาพเกินสามครั้ง

3. การวิเคราะห์และสรุปผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรม เมื่อได้กำหนดการทดลองในแต่ละขั้นตอน ผู้สร้างชุดกิจกรรมต้องนำผลมาวิเคราะห์จุดที่ยังบกพร่องและวิเคราะห์หา

ค่าประสิทธิภาพแล้วสรุปผล เช่น E_1/ E_2 เท่ากับ 83.33/83.00 ซึ่งถ้าผู้สร้างกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพไว้ที่ 80/80 ค่าที่ได้ในครั้งนี้สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งเกณฑ์การยอมรับ หรือไม่ยอมรับประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมดังนี้

เมื่อทดลองสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมแล้ว ก็สามารถหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมได้แล้วนำประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมที่หาได้ไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ประสิทธิภาพที่ตั้งไว้เพื่อพิจารณาว่าจะยอมรับประสิทธิภาพหรือไม่ การยอมรับประสิทธิภาพให้ถือค่าแปรปรวน 2.5 - 5 เปอร์เซ็นต์ นั่นคือ ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมไม่ควรต่ำกว่าเกณฑ์ 5 เปอร์เซ็นต์ แต่โดยปกติจะกำหนดไว้ 2.5 เปอร์เซ็นต์ อาทิ ตั้งเกณฑ์ประสิทธิภาพไว้ 90/90 เมื่อนำชุดกิจกรรมไปทดลองปรากฏว่าชุดกิจกรรมนั้นมีประสิทธิภาพ 87.5/87.5 ก็สามารถยอมรับได้ว่า ชุดกิจกรรมนั้นมีประสิทธิภาพ ซึ่งการยอมรับประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมมี 3 ระดับ คือ

สูงกว่าเกณฑ์ เช่น ตั้งเกณฑ์ไว้ 90/90 แล้วหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมได้ 95/93

เท่าเกณฑ์ เช่น ตั้งเกณฑ์ไว้ 90/90 แล้วหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมได้ 90/90 (เป็นไปได้ยากมาก)

ต่ำกว่าเกณฑ์ แต่ยอมรับได้ว่ามีประสิทธิภาพ เช่น ตั้งเกณฑ์ไว้ 90/90 หาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมได้ 88.50/87.75

และได้กล่าวต่อไปว่า มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2540 : 494) ได้ให้ความหมายเกณฑ์ประสิทธิภาพ หมายถึง ระดับประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เป็นระดับที่ผู้ผลิตชุดกิจกรรมจะพึงพอใจว่า หากชุดกิจกรรมมีประสิทธิภาพถึงระดับนั้นแล้วชุดกิจกรรมนั้นก็จะมีคุณค่าต่อการลงทุนผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก

การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพกระทำได้โดยการประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียน 2 ประเภท คือ พฤติกรรมต่อเนื่อง (กระบวนการ) และพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (ผลลัพธ์) โดยกำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น E_1 (ประสิทธิภาพของกระบวนการ) E_2 (ประสิทธิภาพของผลลัพธ์)

1. ประเมินพฤติกรรมต่อเนื่อง คือ การประเมินต่อเนื่องซึ่งประกอบไปด้วยพฤติกรรมย่อยหลาย ๆ พฤติกรรม (Process) ของผู้เรียนที่สังเกตจากการประกอบกิจกรรมกลุ่ม และรายงานบุคคล ได้แก่ งานที่มอบหมายและกิจกรรมอื่นใดที่ผู้สอนกำหนดให้

2. ประเมินพฤติกรรมผลลัพธ์ ประเมินผลลัพธ์ (Products) ของผู้เรียนโดยพิจารณาจากการสอบหลังเรียน

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้หลักเกณฑ์การหาและการทดสอบประสิทธิภาพชุดกิจกรรมของชัยยงค์ พรหมวงศ์ ซึ่งผู้วิจัยได้ตั้งเกณฑ์ประสิทธิภาพ E_1/E_2 (ประสิทธิภาพของกระบวนการ/ประสิทธิภาพของผลลัพธ์) ไว้ที่ 80/80 เพราะเป็นเนื้อหาที่ต้องใช้ทักษะความรู้ความจำ ในการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมมี 3 ขั้นตอน คือ 1) การทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1 : 1)

เป็นการทดสอบประสิทธิภาพที่ผู้สอน 1 คนทดสอบประสิทธิภาพชุดกิจกรรมกับผู้เรียน 3 คน โดยจำแนกเป็นนักเรียนที่มีผลการเรียนอ่อน ปานกลาง และเด็กเก่ง 2) การทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1 : 10) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพที่ผู้สอน 1 คน ทดสอบประสิทธิภาพชุดกิจกรรมกับนักเรียน 9 คน โดยจำแนกเป็นนักเรียนที่มีผลการเรียนระดับดี ปานกลาง และระดับอ่อน และ 3) การทดสอบประสิทธิภาพภาคสนาม (1 : 100) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพที่ผู้สอน 1 คน ทดสอบประสิทธิภาพชุดกิจกรรมกับผู้เรียนทั้งชั้นจำนวน 30 คน

ประโยชน์ของชุดกิจกรรม

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ (2523 : 121) ได้สรุปคุณค่าของชุดกิจกรรมไว้ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้สอนถ่ายทอดเนื้อหาสาระ และประสบการณ์ที่สลับซับซ้อน และมีลักษณะเป็นนามธรรมที่ผู้สอนไม่สามารถถ่ายทอดด้วยการบรรยายได้ดี

2. เร้าความสนใจของผู้เรียนที่มีต่อสิ่งที่กำลังศึกษา เพราะชุดกิจกรรมจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนด้วยตนเอง

3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น ฝึกการตัดสินใจแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

4. เป็นการสร้างความพร้อม และความมั่นใจให้แก่ผู้สอน เพราะชุดกิจกรรมที่ผลิตไว้เป็นหมวดหมู่สามารถหยิบมาใช้ได้ทันทีโดยเฉพาะผู้มีเวลาในการเตรียมการสอนล่วงหน้า

5. ทำให้การเรียนของผู้เรียนเป็นอิสระจากอารมณ์ของผู้สอนชุดกิจกรรมสามารถทำให้ผู้เรียนได้เรียนตลอดเวลาไม่ว่าผู้สอนจะมีสภาพ หรือมีความขัดแย้งทางอารมณ์มากเพียงใด

6. ช่วยให้ผู้เรียนเป็นอิสระจากบุคลิกภาพของครูผู้สอน เนื่องจากชุดกิจกรรมทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้แทนผู้สอนแม้ผู้สอนจะพูดหรือสอนไม่เก่งผู้เรียนก็สามารถเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพจากชุดกิจกรรมที่ผ่านการทดสอบประสิทธิภาพมาแล้ว

7. กรณีที่ครูขาดครูคนอื่นก็สามารถสอนแทน โดยใช้ชุดกิจกรรมได้มิใช่เข้าไปนั่งคุมชั้นเรียนและปล่อยให้นักเรียนอยู่เฉย ๆ เพราะเนื้อหาอยู่ในชุดกิจกรรมเรียบร้อยแล้วครูผู้สอนแทนไม่ต้องเตรียมตัวอะไรมากนัก

8. ช่วยให้นักเรียนรู้จุดมุ่งหมายของการเรียนอย่างชัดเจนตลอดจนรู้วิธีการที่จะบรรลุจุดมุ่งหมายเป็นการเพิ่มพูนการจูงใจในการเรียน

9. ชุดกิจกรรมจะกำหนดบทบาทของครู และนักเรียนไว้อย่างแน่ชัดว่า ตอนใดใครจะทำอะไรลดบทบาทของครู นักเรียนได้เรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติมากขึ้น ชุดกิจกรรมเกิดจากการนำวิธีระบบเข้ามาใช้ย่อมจะมีประสิทธิภาพ เพราะได้ผ่านการทดลองหาประสิทธิภาพมาแล้วโดยผู้มีความชำนาญทั้งในด้านเนื้อหา และวิธีการเพื่อสร้างเป็นแม่แบบและสามารถจะขยายออกไปได้

สถาบันวิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

10. เป็นการฝึกให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในการเรียนรู้จักทำงานร่วมกัน

11. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกวัสดุการเรียนและกิจกรรมที่เขาชอบ

12. มีการวัดผลตัวเองบ่อย ๆ ทำให้นักเรียนรู้การกระทำของเขาและสร้างแรงจูงใจ

บุญเกื้อ ควรหาเวช (2542 : 7) กล่าวถึง ประโยชน์ของชุดกิจกรรมดังนี้

1. ช่วยให้ผู้สอนถ่ายทอดเนื้อหาและประสบการณ์ที่สลับซับซ้อน มีลักษณะเป็นนามธรรม ซึ่งผู้สอนไม่สามารถถ่ายทอดด้วยการบรรยายได้

2. เร้าความสนใจของผู้เรียนต่อสิ่งที่กำลังศึกษา เพราะชุดกิจกรรมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยตนเอง

3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น ฝึกการตัดสินใจ แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

4. เป็นการสร้างความพร้อมและความมั่นใจแก่ผู้สอน เพราะชุดกิจกรรมได้มีการพัฒนาไว้เป็นหมวดหมู่ สามารถหยิบใช้ได้ทันที

5. ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนของผู้เรียนเพราะสื่อประสม (Multi Media) ที่ได้จัดไว้ในระบบ เป็นการแปรเปลี่ยนกิจกรรมและช่วยรักษาระดับความสนใจของผู้เรียนอยู่ตลอดเวลา

6. แก้ปัญหาความแตกต่างระหว่างบุคคล และส่งเสริมการศึกษารายบุคคล ตามความสนใจตามความสนใจ ตามเวลาและโอกาสที่เอื้ออำนวยแก่ผู้เรียนซึ่งแตกต่างกัน

7. ช่วยขจัดปัญหาการขาดแคลนครู ชุดกิจกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนได้โดยอาศัยความช่วยเหลือจากครูเพียงเล็กน้อย ทั้งสามารถเรียนด้วยตนเอง ครูคนหนึ่งจึงสามารถสอนนักเรียนได้จำนวนมาก

8. ช่วยนักเรียนให้รู้จุดมุ่งหมายของการเรียนชัดเจนมากขึ้น ตลอดจนรู้วิธีการที่จะบรรลุจุดมุ่งหมายของการเรียนชัดเจน เป็นการเพิ่มพูนการจูงใจในการเรียน

9. ชุดกิจกรรมจะกำหนดบทบาทของครูและนักเรียนไว้แน่ชัดว่า ตอนใด ใครจะทำอะไรอย่างไร ลดบทบาทการกระทำของครูฝ่ายเดียว นักเรียนได้เรียนรู้โดยการกระทำมากขึ้น

10. ชุดกิจกรรมเกิดจากการนำวิธีเชิงระบบมาใช้ และได้ผ่านการทดลองใช้ จึงทำให้การสอนมีประสิทธิภาพ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

11. ชุดกิจกรรมฝึกให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในการเรียน รู้จักทำงานร่วมกัน

12. ชุดกิจกรรมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกวัสดุการเรียนและกิจกรรมตามความสนใจ

13. ชุดกิจกรรมทำให้ผู้เรียนรู้การกระทำของเขาและสร้างแรงจูงใจให้ตนเอง

สรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมเป็นเทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา มีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพราะชุดกิจกรรมสามารถช่วยแก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยังช่วยอำนวยความสะดวกกับครูผู้สอน ทำให้ผู้สอนมีความมั่นใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

ความคิดสร้างสรรค์

ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ นับว่าเป็นความสามารถที่สำคัญของมนุษย์ ซึ่งได้มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

กิลฟอร์ด (Guilford. 1959 : 39) ได้อธิบายไว้ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะความคิดอเนกนัย คือ ความคิดหลายทิศทาง หลายแง่ หลายมุม คิดได้กว้างไกล ซึ่งลักษณะความคิดเช่นนี้จะนำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่รวมถึงการคิด และอธิบายเพิ่มเติมว่า ความคิดอเนกนัยประกอบด้วยลักษณะความคิดริเริ่ม ความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความคิดละเอียดลออ ซึ่งตรงกันข้ามกับความคิดเอกนัย หรือความคิดในทิศทางเดียว ซึ่งเป็นลักษณะความที่มุ่งเน้นเพียงความคิดเดียวเท่านั้น ในขณะที่ความคิดอเนกนัยมุ่งส่งเสริมให้เกิดความคิดมากหลากหลาย ทั้งปริมาณและคุณภาพ เพราะเชื่อว่าลักษณะความคิดอเนกนัยจะเป็นหนทางให้ค้นพบความคิดที่มีคุณภาพหรือความคิดสร้างสรรค์

บารอน และเมย์ (Baron and May. 1960 : Unpaged; อ้างถึงใน อารี รังสินันท์. 2527 : 2) ได้อธิบายไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นความสามารถของมนุษย์ที่จะนำไปสู่สิ่งใหม่ ๆ เกิดผลผลิตใหม่ ๆ รวมทั้งความสามารถในการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งแปลกใหม่

ทอแรนซ์ (Torrance. 1971 : 211 ; อ้างถึงใน อารี รังสินันท์. 2527 : 1) ได้อธิบายไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ถือว่าเป็นความสามารถของบุคคล ที่จะแปรความคิดนั้นออกมาเป็นการกระทำหรือเป็นผลิตผลที่แปลกใหม่ ความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นได้จากการรวบรวมเอาความรู้ที่ได้จากประสบการณ์เดิม แล้วเชื่อมโยงกับสิ่งใหม่ เกิดเป็นผลผลิตใหม่ ๆ

อารี รังสินันท์ (2534 : 2) ได้อธิบายไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความคิดจินตนาการประยุกต์ ที่สามารถนำไปสู่สิ่งประดิษฐ์คิดค้นพบใหม่ ๆ ทางเทคโนโลยี ซึ่งเป็นความคิดในลักษณะที่คนอื่นคาดไม่ถึงหรือมองข้าม เป็นความคิดหลากหลาย คิดได้กว้างไกล เน้นทั้งปริมาณและคุณภาพ อาจเกิดจากการคิดผสมผสานเชื่อมโยงระหว่างความคิดใหม่ ๆ ที่แก้ปัญหาและเอื้ออำนวยประโยชน์ต่อตนเองสังคม

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

สุวิทย์ มูลคำ (2547 : 9) ได้อธิบายไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการทางปัญญาที่สามารถขยายของเขตความคิดที่มีอยู่เดิมสู่ความคิดที่แปลกใหม่แตกต่างไปจากความคิดเดิม เป็นความคิดที่ใช้ประโยชน์อย่างเหมาะสม

จากความหมายของความคิดสร้างสรรค์ ที่กล่าวมาแล้วข้างต้น สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการของสมอง คือความคิดหลายทิศทาง หลายแง่ หลายมุมซึ่งถือว่าเป็นความสามารถของมนุษย์ที่จะคิดค้นสิ่งแปลกใหม่หรือเกิดจากความคิดผสมผสานกันทำให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ ขึ้น ซึ่งรวมถึงการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งใหม่ ๆ ที่มีคุณภาพ

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

กิลฟอร์ด (Guilford.1856 : Unpaged; อ้างถึงใน อารี รังสินันท์. 2527 : 29) ได้อธิบายไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้กว้างไกลหลายทิศทาง หรือเรียกว่าลักษณะการคิดอเนกนัย หรือการคิดแบบกระจาย ซึ่งประกอบด้วย

1. ความคิดริเริ่ม หมายถึงลักษณะความคิดแปลกใหม่ แตกต่างจากความคิดธรรมดา หรือความคิดง่าย ๆ อาจจะเกิดจากการนำความรู้เดิมมาดัดแปลงและประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น เช่น การคิดเครื่องบินได้สำเร็จ ก็ได้แนวคิดจากการทำเครื่องร่อน เป็นต้น

2. ความคิดคล่องตัว หมายถึง ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน โดยแบ่งออกเป็น

2.1 ความคิดคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่ว

2.2 ความคิดคล่องแคล่วทางด้านการโยงสัมพันธ์ เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ภายในเวลาที่กำหนด

2.3 ความคล่องแคล่วทางด้านการแสดงออก เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยค คือ สามารถที่จะนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

2.4 ความคิดคล่องในการคิด เป็นความสามารถที่จะคิดสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด เช่นให้คิดหาประโยชน์ของก้อนอิฐมาให้ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนดให้ ซึ่งอาจเป็น 5 นาที หรือ 10 นาที

ความคิดคล่องแคล่ว มีความสำคัญต่อการแก้ปัญหา เพราะในการแก้ปัญหาจะต้องแสวงหาคำตอบหรือวิธีแก้ไขหาย ๆ วิธี และต้องนำเอาวิธีการต่าง ๆ นั้นมาทดสอบหรือทดลองจนกว่าจะพบวิธีการที่ถูกต้องตามที่ต้องการ

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

3. ความคิดยืดหยุ่น หมายถึง ประเภท หรือแบบของความคิด แบ่งออกเป็น

3.1 ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดให้หลายอย่างอย่างอิสระ เช่น คนที่มีความคิดยืดหยุ่นในด้านนี้ จะคิดได้ว่าประโยชน์ของก้อนหินมีอะไรบ้างหลายอย่าง ในขณะที่คนไม่มีความคิดสร้างสรรค์จะคิดได้เพียงอย่างเดียว หรือสองอย่างเท่านั้น

3.2 ความคิดยืดหยุ่นทางด้านการดัดแปลง ซึ่งมีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหา คนที่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดได้ไม่ซ้ำกัน เช่น ในข้อ 1 ในเวลา 5 นาที ลองคิดว่าสามารถใช้หวายทำอะไรได้บ้าง คำตอบ กระบุง กระจาด ตะกร้า กล่องใส่ดินสอ เตียงนอน กระออมเก็บน้ำ เปล เตียงนอน ตู้ โต๊ะเครื่องแป้ง เก้าอี้ เก้าอี้นอนเล่น โซฟา ตะกร้อ ชะลอม กรอบรูป กิ๊บเสียบผม ด้ามไม้เทนนิส ไม้แบดมินตัน เป็นต้น หรือหากนำเอาคำตอบดังกล่าวมาจัดเป็นประเภทก็จัดได้ 5 ประเภท ดังนี้

ประเภทที่ 1 เฟอร์นิเจอร์ ตู้ เตียงนอน โต๊ะ เก้าอี้ โซฟา

ประเภทที่ 2 เครื่องใช้ กระบุง กระจาด ตะกร้า กระออม

ประเภทที่ 3 เครื่องกีฬา ตะกร้อ ด้ามไม้เทนนิส ด้ามไม้แบดมินตัน

ประเภทที่ 4 เครื่องประดับ กิ๊บเสียบผม

ประเภทที่ 5 เครื่องเขียน กล่องใส่ดินสอ

ความคิดยืดหยุ่นเป็นตัวเสริมให้ความคิดคล่องแคล่วมีความแปลกแตกต่างออกไป หลีกเลี่ยงการซ้ำซ้อน เป็นการเพิ่มคุณภาพของความคิดให้มากขึ้น ด้วยการจัดเป็นหมวดหมู่และมีหลักเกณฑ์มากยิ่งขึ้น

4. ความคิดละเอียดลออ หมายถึง ความคิดเกี่ยวกับรายละเอียดที่ใช้ในการตกแต่งเพื่อทำให้ความคิดริเริ่มนั้นสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

แม้ว่าลักษณะความคิดสร้างสรรค์จะประกอบด้วยความคิดหลาย ๆ ลักษณะ เช่น ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่นก็ตาม แต่ความคิดละเอียดลออก็ขาดมิได้ หากปราศจากความคิดละเอียดลออนั้นก็ไม่อาจจะทำให้ผลงานหรือผลผลิตในทางความคิดสร้างสรรค์ขึ้นมาได้ ละถือว่าเป็นจุดที่สำคัญของความคิดสร้างสรรค์

พัฒนาการความคิดละเอียดลออนั้น จะพบว่าบุคคลที่มีความละเอียดลออสูงจะมีการสังเกตสูงตามไปด้วย และเด็กผู้หญิงมักจะมีความละเอียดลออสูงกว่าเด็กผู้ชายที่อยู่ในวัยเดียวกัน นอกจากนี้ความละเอียดลออจะขึ้นอยู่กับอายุของแต่ละคนอีกด้วย กล่าวคือ ยิ่งอายุมากเท่าไรก็จะยิ่งมีความคิดที่ละเอียดลออมากขึ้นไปด้วย

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ คือ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดละเอียดลออ แต่ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาแนวคิดของกิลฟอร์ด ได้แบ่งความคิดสร้างสรรค์เป็น 4 ด้าน คือ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่อง ความยืดหยุ่นในการคิด และความคิดละเอียดลออ ซึ่งถือได้ว่าองค์ประกอบต่าง ๆ จะช่วยให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมีคุณภาพ

ลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์

นักการศึกษาได้มีการศึกษาเกี่ยวกับลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งความคิดสร้างสรรค์เป็นศักยภาพของแต่ละบุคคลแตกต่างกันออกไป ดังนี้

มาสโล (Maslow. 1953 : Unpaged; อ้างถึงใน อารี รังสินันท์. 2527 : 12) กล่าวว่า บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีความแตกต่างไปจากบุคคลโดยทั่วไปในลักษณะเฉพาะบางอย่าง คือ มีความเป็นตัวของตัวเอง และไม่กลัวต่อสิ่งที่ยังไม่ทราบต่อสิ่งลึกลับ และน่าสงสัย หรือประหลาดใจ แต่กลับรู้สึกพอใจและตื่นเต้นที่จะเผชิญกับสิ่งเหล่านั้น

แกริสัน (Garison. 1954 : Unpaged; อ้างถึงใน อารี รังสินันท์. 2527 : 14) อธิบายถึงลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

1. เป็นคนที่สนใจปัญหา ยอมรับการเปลี่ยนแปลง ไม่กลัวว่าปัญหาจะเกิดขึ้นแต่กล้าที่จะเผชิญปัญหา กระตือรือร้นที่จะแก้ปัญหา ตลอดจนหาทางปรับปรุงเปลี่ยนแปลงพัฒนาอยู่เสมอ

2. เป็นคนมีความสนใจกว้างขวาง ทันต่อเหตุการณ์รอบด้าน เอาใจใส่ในการศึกษาหาความรู้จากแหล่งต่าง ๆ เพิ่มเติมอยู่เสมอ พร้อมทั้งยอมรับข้อคิดเห็นที่มีประโยชน์ และนำข้อมูลเหล่านั้นมาปรับปรุงพัฒนางานของตนเอง

3. เป็นคนที่ชอบคิดหาทางแก้ปัญหาไว้หลาย ๆ ทาง เตรียมทางเลือกสำหรับการแก้ปัญหาไว้มากกว่าหนึ่งวิธี ทั้งนี้เพื่อจะช่วยให้มีความคล่องตัวและประสบทางมากขึ้น เพราะการเตรียมทางแก้ไว้หลาย ๆ ทาง ย่อมสะดวกในการการเลือกใช้ให้เหมาะกับสถานการณ์ได้และประหยัดเวลา เพราะเป็นบุคคลที่ไม่อับจนความคิด ถ้าวิธีนี้ใช้ไม่ได้ ก็ยังสามารถทดลองใช้วิธีอื่นได้

4. เป็นคนที่มีสุขภาพสมบูรณ์ ร่างกายและจิตใจแข็งแรง สมบูรณ์ หรือสุขภาพกายก็ดี สุขภาพจิตก็ดีนั่นเอง ทั้งนี้เพราะมีการพักผ่อนหย่อนใจอย่างเพียงพอ และมีความสนใจต่อสิ่งใหม่ที่พบ และยังเป็นคนช่างซักช่างถาม และจดจำได้ดี ทำให้สามารถนำข้อมูลที่จดจำมาใช้ประโยชน์ได้ดี ทำให้งานดำเนินไปด้วยดี ทำให้สุขภาพดีเช่นกัน

5. เป็นคนที่ยอมรับและเชื่อในบรรยากาศและสภาพแวดล้อม ว่ามีผลกระทบต่อความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้นการจัดบรรยากาศสถานที่ สิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมจะสามารถขจัดสิ่งรบกวนและอุปสรรค ทำให้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

กิลฟอร์ด (Guilfod. 1957 : Unpaged; อ้างถึงใน อารี รังสินันท์. 2527 : 11) กล่าวว่า ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นผู้ที่มีความอดทนต่อสิ่งที่ยังไม่แน่ชัด และเป็นผู้ที่เต็มใจที่จะทำงานหนักและอุทิศเวลาเพื่องาน ทั้งยังเป็นบุคคลที่มีความคิดยืดหยุ่น พร้อมที่จะเปลี่ยนแปลงจากการยึดวิธีเก่า ๆ มาสู่แนวใหม่ ๆ

สถาบันวิทยบริการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แมคคินนอน (Mackion. 1960 : Unpaged; อ้างถึงใน อารี รังสินันท์. 2527 : 11) กล่าวว่า พบว่า ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์จะเป็นผู้ที่ตื่นตัวตลอดเวลา มีความสามารถในการใช้สมาธิ มีความสามารถในการพินิจพิเคราะห์ความคิดอย่างถี่ถ้วนเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาและมีความสามารถในการสอบสวน ค้นหา รายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องหนึ่งเรื่องใดอย่างละเอียดกว้างขวาง และชอบแสดงออกมากกว่าที่จะเก็บกดเอาไว้

ฟรอม (Fromm. 1963 : Unpaged; อ้างถึงใน อารี รังสินันท์. 2527 : 12) กล่าวว่า ลักษณะของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. มีความรู้สึกทึ่ง ประหลาดใจที่พบที่เห็นของใหม่ที่น่าทึ่งหรือประหลาดใจ สนใจที่เกิดขึ้นใหม่หรือของใหม่ ๆ

2. มีสมาธิสูง การที่จะสร้างสิ่งใดได้ คิดอะไรออกก็ต้องไตร่ตรองในเรื่องนั้นเป็นเวลานาน ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์จำเป็นต้องมีความสามารถทำจิตใจให้เป็นสมาธิ

3. สามารถยอมรับสิ่งที่ไม่แน่นอน และสิ่งที่เป็นข้อขัดแย้ง และตึงเครียดได้

4. มีความเต็มใจที่จะทำสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นใหม่ทุกวัน คือ มีความกล้าหาญและศรัทธาที่จะผจญต่อสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ทุกวัน

ทอแรนซ์ (Torrance. 1963 : Unpaged; อ้างถึงใน อารี รังสินันท์. 2527 : 12) กล่าวว่า บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ชอบการเรียนรู้โดยการตั้งคำถาม ซักถาม เสาะแสวงหา ทดลอง เพื่อพยายามที่จะค้นพบความจริงหรือคำตอบด้วยตนเอง

ฮิลการ์ด และแอทคินสัน (Hilgard and Atkinson. 1967 : Unpaged; อ้างถึงใน อารี รังสินันท์. 2527 : 11) กล่าวว่า ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นผู้มีความคิดอิสระ ไม่ชอบตามอย่างใคร ชอบคิดหรือทำสิ่งซับซ้อนหรือแปลกใหม่ และมีอารมณ์ขัน

จากที่กล่าวมาแล้ว จะเห็นได้ว่าลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความคิดเป็นของตัวเอง มีจินตนาการสูง มีอิสระทางด้านความคิด กล้าคิด กล้าทำ และสามารถแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังสามารถสร้างสิ่งใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์โดยไม่ซ้ำแบบใคร

การสอนความคิดสร้างสรรค์

1. วิธีการสอนความคิดสร้างสรรค์

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

การสอนความคิดสร้างสรรค์ หรือการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมีนักการศึกษาได้เสนอแนวคิดไว้ ดังนี้

วิลเลียมส์ (Williams. 1971 : Unpaged; อ้างถึงใน อารี พันธ์มณี. 2527 : 121) กล่าวว่า การสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งรูปแบบการสอนนั้นต้องสอนให้เด็กรู้จักคิด แสดงออก

ความรู้สึก และการแสดงออกในวิถีทางของความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งรูปแบบการสอนนั้นแบ่งออกได้เป็น 18 วิธี ดังนี้

1. การสอนเกี่ยวกับความคิดเห็นในลักษณะ (Paradox) หมายถึง การสอนเกี่ยวกับความคิดเห็นซึ่งขัดแย้งตัวมันเอง ความคิดเห็นซึ่งค้านกับสามัญสำนึก ความจริงที่ยากจะเชื่อถือหรืออธิบาย ความคิดเห็นหรือความเชื่อที่ฝังใจมานาน

2. การพิจารณาลักษณะ (Attribute) หมายถึง การสอนให้นักเรียนคิดพิจารณาถึงลักษณะต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ ทั้งของสิ่งของ มนุษย์ สัตว์ ในลักษณะที่แปลกแตกต่างไปกว่าที่เคยคิด รวมทั้งในลักษณะที่คาดไม่ถึง

3. การเปรียบเทียบอุปมา อุปไมย (Analogies) หมายถึง การเปรียบเทียบสิ่งหรือสถานการณ์ที่เหมือนกัน คล้ายคลึงกัน แตกต่างหรือตรงกันข้าม อาจเป็นคำที่เปรียบเทียบ คำพังเพย สุภาษิตก็ได้

4. การบอกสิ่งที่คลาดเคลื่อนไปจากความจริง (Discrepancies) หมายถึง การแสดงความคิดเห็น ระบุ บ่งชี้สิ่งที่คลาดเคลื่อนจากความจริงหรือขาดตกบกพร่องผิดปกติหรือสิ่งที่ยังไม่สมบูรณ์

5. การใช้คำถามยั่วยุและกระตุ้นให้ตอบ (Provocation Question) หมายถึง การตั้งคำถามแบบปลายเปิดเป็นคำถามที่ยั่วยุและเร้าความรู้สึกนึกคิดให้ชวนค้นคว้า เพื่อให้ได้ความหมายที่สมบูรณ์ที่สุดเท่าที่เป็นไปได้ คำถามลักษณะเช่นนี้จะสามารถตอบได้ถูกมากกว่าหนึ่งข้อ หรือไม่มีคำตอบที่ถูกเพียงคำตอบเดียว ซึ่งเป็นการส่งเสริมความกล้าให้นักเรียนกล้าตอบ กล้าคิด

6. การเปลี่ยนแปลง (Example of Change) หมายถึง การฝึกให้คิดถึงการเปลี่ยนแปลง ดัดแปลง การปรับปรุงสิ่งต่าง ๆ ที่คงสภามาเป็นเวลานานให้เป็นไปในรูปแบบอื่น และเปิดโอกาสให้เปลี่ยนแปลงด้วยวิธีต่าง ๆ อย่างอิสระ

7. การเปลี่ยนแปลงความเชื่อ (Example of Habit) หมายถึง การฝึกให้นักเรียนเป็นคนมีความยืดหยุ่น ยอมรับการเปลี่ยนแปลง คลายความยึดมั่นต่าง ๆ เพื่อปรับตนเข้าสถานการณ์ใหม่ ๆ

8. การสร้างสิ่งใหม่จากโครงสร้างเดิม (An Organized Random Search) หมายถึง การฝึกให้นักเรียนรู้จักสร้างสิ่งใหม่ กฎเกณฑ์ใหม่ ความคิดใหม่ โดยอาศัยโครงสร้างเดิมหรือกฎเกณฑ์เดิมที่เคยมี แต่พยายามคิดพลิกแพลงให้ต่างไปจากเดิม

9. ทักษะการค้นคว้าหาข้อมูล (The Skill of Search) หมายถึง การฝึกให้นักเรียนรู้จักการสำรวจเพื่อหาข้อมูล

10. การค้นหาคำตอบจากคำถามที่กำกวมไม่ชัดเจน (Tolerance for Ambiguity) เป็นการฝึกให้นักเรียนมีความอดทนแบะพยายามที่จะค้นหาคำตอบต่อปัญหาที่กำกวมหรือเป็นสองนัย ลึกลับ หรือท้าทายความนึกคิดต่าง ๆ

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

11. การแสดงออกจากการหยั่งรู้ (Intuitive Expression) เป็นการฝึกให้รู้จักการแสดงความรู้สึก ความคิด ความรู้สึกที่เกิดจากมีสิ่งเร้าอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้า

12. การพัฒนาคน (Adjustment for Development) หมายถึง การฝึกให้นักเรียนรู้จักพิจารณาศึกษาดูความพลาดพลั้ง ล้มเหลวซึ่งเกิดขึ้นโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ตาม แล้วหาประโยชน์จากความผิดพลาดหรือข้อบกพร่องของตนเองหรือของผู้อื่น หรือใช้ความผิดพลาดเป็นบทเรียนนำไปสู่ความสำเร็จ

13. ลักษณะบุคคลและกระบวนการคิดสร้างสรรค์ (Creative Person and Creative Process) หมายถึง การให้ศึกษาประวัติบุคคลสำคัญทั้งในแง่ลักษณะพฤติกรรมและกระบวนการคิดตลอดจนวิธีการและประสบการณ์ของเขาด้วย

14. การประเมินสถานการณ์ (Evaluate Situation) หมายถึง การฝึกให้คำตอบโดยคำนึงผลที่เกิดขึ้นและความหมายเกี่ยวเนื่องกัน ด้วยการตั้งคำถามว่าสิ่งนี้เกิดขึ้นแล้วเกิดผลอย่างไร

15. พัฒนาทักษะการอ่านอย่างสร้างสรรค์ (A Creative Reading Skill) หมายถึง การฝึกให้รู้จักคิด แสดงความคิดเห็น แสดงความรู้สึกนึกคิดต่อเรื่องที่อ่านในการอ่านหนังสือประกอบทุก ๆ วิชา ควรส่งเสริมให้โอกาสเด็กได้แสดงความคิดเห็นและความรู้สึกต่อเรื่องที่อ่านมากกว่าจะมุ่งทบทวนข้อมูลต่าง ๆ ที่จำได้หรือเข้าใจ

16. พัฒนาการฟังอย่างสร้างสรรค์ (A Creative Listening Skill) หมายถึง การฝึกให้เกิดความรู้สึกนึกคิดในขณะที่ฟัง หลังจากการฟังบทความ เรื่องราว ดนตรี เพื่อเป็นการศึกษาข้อมูลความรู้ ซึ่งโยงไปหาสิ่งอื่น ๆ ต่อไป

17. พัฒนาการเขียนอย่างสร้างสรรค์ (A Creative Writing Skill) หมายถึง การฝึกให้แสดงความคิด ความรู้สึก และจินตนาการด้านการเขียนบรรยาย หรือพรรณนาให้เห็นภาพชัดเจน

18. ทักษะการมองภาพในมิติต่าง ๆ หมายถึง การฝึกให้แสดงความรู้สึกนึกคิดจากภาพในแง่มุมแปลก ๆ ใหม่ ๆ ไม่ซ้ำของเดิม

เดวิส (Devis. 1972 : Unpaged; อ้างถึงใน อารี รังสินันท์. 2527 : 107) ได้เสนอแนวการสอนความคิดสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

1. สอนให้เกิดจินตนาการ หรือใช้เทคนิคการสอนแบบสร้างสรรค์ คือ กระตุ้นให้เกิดนิสัยและเจตคติในทางสร้างสรรค์ ด้วยการส่งเสริมความคิดจินตนาการแก่เด็ก ส่งเสริมให้เด็กคิดแปลกใหม่และคิดในสิ่งที่ยังไม่เกิดขึ้นและดูจะไม่มีทางเป็นไปได้หรือเป็นไปได้ยาก

2. สอนให้เด็กเรียนรู้การสร้างสรรค์โดยการกระทำ ซึ่งแนวคิดนี้ สนับสนุนความคิดของดิวอี้ที่กล่าวว่า “Learning by Doing” หรือเน้นการเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งทอแรนซ์และมายเยอร์ (Torrance and Myers) เน้นการสร้างสภาวะสร้างสรรค์ที่ก่อให้เกิดการตอบสนอง

หลายรูปแบบ เช่น การนำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกกับเหตุการณ์ที่น่าประหลาดใจด้วยการคิดและบอกความรู้สึกจริง ๆ จากสิ่งเร้าที่กำหนด

3. สอนให้เด็กเรียนรู้วิธีการระดมพลังสมอง (Brainstorming) เป็นเทคนิคในการแก้ปัญหาซึ่งอเล็ก ออสบอน เป็นผู้ริเริ่มวิธีการระดมสมอง โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมให้บุคคลมีความคิดหลายทิศทาง คิดมากในช่วงเวลาที่จำกัด

4. การระดมความคิดและการปรุงแต่งความคิด หมายถึง หลังจากได้ระดมพลังสมองเพื่อปล่อยให้ความคิดพรั่งพรูมาแล้ว ก็นำเอาความคิดทั้งหมดมาประมวลกัน แล้วพิจารณาร่วมกันว่าความคิดใดจะให้คุณค่ามากกว่า และจัดเรียงลำดับความคิดโดยใช้เกณฑ์กำหนด

สรุปได้ว่า การสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้น ต้องสอนให้เด็กรู้จักคิด รู้จักจินตนาการ เพื่อที่จะส่งเสริมให้เด็กมีความคิดที่แปลก ๆ ใหม่ ๆ ตามแนวคิดของวิลเลียมส์

กิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

1. ลักษณะของกิจกรรมความคิดสร้างสรรค์

ข้อเสนอของทอแรนซ์ (Torrance. 1970 : Unpaged; อ้างถึงใน อารี พันธ์มณี. 2557 : 240) เกี่ยวกับกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ 3 ลักษณะ ดังนี้

ลักษณะที่ 1 ความสมบูรณ์ การเปิดกว้าง (Incompleteness, Openness) บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จำนวนมากได้เสนอแนะว่า ความไม่สมบูรณ์ จะทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ ซึ่งความสมบูรณ์นี้อาจพบได้ในรูปภาพ เรื่องราว วัสดุการสอน ตัวครูหรือคำถามจากตัวนักเรียน การจัดสภาพห้องเรียนหรือสนามเด็กเล่น หรือลำดับขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนการสอนทำให้เด็กเกิดความอยากรู้อยากเห็นในสิ่งที่จะเกิดขึ้นต่อไป

ลักษณะที่ 2 การสร้างหรือผลิตบางสิ่งบางอย่างขึ้นมา และการใช้ให้เป็นประโยชน์ (Producing Something and Using It) คือ การให้ผู้เรียนสร้างหรือผลิตงานบางอย่างขึ้นและใช้ให้เกิดประโยชน์ ซึ่งเป็นวิธีการหลักที่มายเยอร์ (Myers) และทอแรนซ์ (Torrance) นำมาใช้ให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษา มี 3 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียนเพื่อสร้างความคิด

ขั้นที่ 2 นักเรียนแต่ละคนคิดให้ลึกซึ้งลงไปด้วยตัวของเขาเองเกี่ยวกับสิ่งนั้น

ขั้นที่ 3 นักเรียนจะได้รับการกระตุ้นให้ทำบางอย่างจากสิ่งที่เขาคิดในขั้นที่ 2

ลักษณะที่ 3 การใช้คำถามของเด็ก (Using Pupil Questions) ครูควรเปิดโอกาสให้เด็กถามและยั่วยุ กระตุ้นให้เด็กหาคำตอบของเขาเองซึ่งเป็นสิ่งที่เด็กพอใจมากที่สุด

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ลักษณะกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ควรเป็นกิจกรรมที่ต้องกระตุ้นความสนใจของเด็ก และให้เด็กได้หาคำตอบโดยการค้นคว้า เพื่อที่จะสามารถสร้างผลงานได้จากความคิดของตนเอง

2. กิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

กิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สามารถจัดได้ในทุกวิชาตามหลักสูตรที่กำหนดไว้ ซึ่งจะแบ่งออกเป็นกิจกรรมทางภาษา กิจกรรมทางศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางสังคม กิจกรรมทางวิทยาศาสตร์ กิจกรรมทางคณิตศาสตร์ เป็นต้น ซึ่งความคิดสร้างสรรค์สามารถส่งเสริมให้พัฒนาได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม ในทางตรงคือ ในการสอน ฝึกฝน อบรม และในทางอ้อม คือ การสร้างบรรยากาศและการจัดสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมความเป็นอิสระในการเรียนรู้ ซึ่งมีผู้เสนอวิธีการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

โรเจอร์ (Rogers. 1959 : Unpaged; อ้างถึงใน อารี รังสินันท์. 2527 : 74) กล่าวไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ไม่สามารถบังคับให้เกิดขึ้นได้ แต่สามารถส่งเสริมให้เกิดขึ้นได้ โดยที่โรเจอร์ได้เสนอแนะในการสร้างสถานการณ์ที่จะส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นได้ ไว้ดังนี้

1. ความรู้สึกปลอดภัยทางจิต

1.1 ยอมรับในคุณค่าของแต่ละบุคคลอย่างไม่มีเงื่อนไข ครู พ่อ แม่ หรือบุคคลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเด็กต้องรับในความสามารถของเด็กแต่ละคน และเชื่อมั่นในตัวเด็กอย่างไม่มีเงื่อนไข ทำให้เด็กรู้สึกปลอดภัย ซึ่งเด็กสามารถค้นพบสิ่งต่าง ๆ ที่มีคุณค่าหรือมีความหมายสำหรับตนเอง

1.2 สร้างบรรยากาศที่ไม่ต้องมีการวัดผลและประเมินผลจาภายนอก เมื่อไม่มีการประเมินจะทำให้เด็กรู้สึกเป็นอิสระ เป็นตัวของตัวเอง และกล้าแสดงออกทั้งความคิดและกระทำอย่างสร้างสรรค์ได้

1.3 ความเข้าใจซึ่งเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการสร้างความรู้สึกปลอดภัย ซึ่งบรรยากาศนี้จะทำให้เด็กยอมรับในตัวเอง และการแสดงออกต่าง ๆ รวมทั้งการสร้างสรรค์สิ่งแปลก ๆ

2. ความเป็นอิสระทางจิต เมื่อครู พ่อ แม่ และบุคคลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเด็กยอมรับในการแสดงออกย่างอิสระของเด็กแต่ละคน

ทอแรนซ์ (Torrance. 1959 : Unpaged; อ้างถึงใน อารี รังสินันท์. 2527 : 76) ได้เสนอหลักการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

1. ส่งเสริมให้เด็กถามและให้ความสนใจต่อคำถาม และคำถามที่แปลก ๆ ของเด็ก และไม่ควรที่จะมุ่งเน้นที่คำตอบที่ถูกเพียงอย่างเดียว ควรจะกระตุ้นให้เด็กได้วิเคราะห์ ค้นหาเพื่อพิสูจน์การเดาโดยใช้การสังเกตและประสบการณ์ของเด็กเอง

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

2. ตั้งใจฟังและเอาใจใส่ต่อความคิดแปลก ๆ ของเด็กด้วยใจเป็นกลาง เมื่อเด็กแสดงความคิดเห็นเรื่องใด ผู้ใหญ่อย่าเพิ่งตัดสิน แต่ควรที่จะรับฟังไว้ก่อน

3. กระตือรือร้นต่อคำถามที่แปลก ๆ ของเด็กด้วยการตอบคำถามอย่างมีชีวิตชีวา หรือชี้แนะให้เด็กหาคำตอบจากแหล่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง

4. แสดงและเน้นเด็กเห็นว่าความคิดของเด็กนั้นมีคุณค่า และนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้

5. กระตุ้นและส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ควรให้โอกาสและเตรียมการให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยตนเอง และยกย่องเด็กที่มีการเรียนรู้ด้วยตนอง ครูอาจจะเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ชี้แนะ ลดการอธิบายและบรรยายลงบ้าง แต่เพิ่มการให้นักเรียนมีส่วนริเริ่มกิจกรรมด้วยตนเองมากขึ้น

6. เปิดโอกาสให้นักเรียนเรียนรู้ ค้นคว้าอย่างต่อเนื่องอยู่เสมอ

7. พึงระลึกว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กต้องใช้เวลาพัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไป

8. ส่งเสริมให้เด็กใช้จินตนาการของตนเอง และยกย่องชมเชยเมื่อเด็กมีจินตนาการ

บลอนด์ และครอสไมเยอร์ (Blaunt and Klausmier. 1965 : Unpaged; อ้างถึงในอารี รังสินนท์. 2527 : 78) ได้เสนอแนะวิธีการที่จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ดังนี้

1. สนับสนุนและกระตุ้นการแสดงออกความคิดหลาย ๆ ด้าน

2. เน้นสถานการณ์ที่จะส่งเสริมความสามารถอันจะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์

3. อย่าพยายามหล่อหลอม หรือกำหนดแบบให้เด็กนักเรียนมีความคิดและมีบุคลิกภาพเหมือนกันไปหมดทุกคน แต่ควรสนับสนุนและส่งเสริมการผลิตสิ่งที่แปลก ๆ ใหม่ ๆ ตลอดจนความคิดและวิธีการที่แปลก ๆ ใหม่ ๆ

4. อย่าเข้มงวดกวดขัน

5. อย่าสนับสนุนหรือให้รางวัลแต่เฉพาะผลงานหรือการกระทำซึ่งผู้ทดลองทำเป็นที่ยอมรับกันแล้ว ผลงานแปลก ๆ ใหม่ ๆ ก็จะได้มีโอกาสได้รับรางวัลหรือคำชมเชยด้วย

สรุปได้ว่า การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ พ่อแม่ ครู ผู้ปกครอง มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก อีกทั้งควรที่จะส่งเสริมและกระตุ้นให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นกล้าแสดง เพื่อให้มีจินตนาการและมีความคิดแปลกใหม่อยู่ตลอดเวลา

การวัดและการสร้างแบบวัดความคิดสร้างสรรค์

1. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของอารี พันธ์มณี เครื่องมือวัดความคิดสร้างสรรค์ไม่เพียงแต่จะทำให้ทราบระดับความคิดสร้างสรรค์ของเด็กและเป็นข้อมูลให้สามารถจัดโปรแกรมการเรียนการสอน และจัดกิจกรรมให้สอดคล้องเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กให้สูงขึ้นเท่านั้น แต่ยังสามารถสกัดกั้นปัญหาต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้สมบูรณ์ขึ้น สำหรับวิธีการวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กนั้น ได้สรุปไว้ดังนี้ (อารี พันธ์มณี. 2532 : 184)

1.1 การสังเกต หมายถึง การสังเกตพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกเชิงสร้างสรรค์

1.2 การวาดภาพ หมายถึง การให้เด็กวาดภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด เป็นการถ่ายทอดความคิดเชิงสร้างสรรค์ออกมาเป็นรูปธรรมและสามารถสื่อความหมายได้ สิ่งเร้าที่กำหนดให้เด็กอาจเป็นวงกลม สี่เหลี่ยม แล้วให้เด็กวาดภาพต่อเติมให้เป็นภาพ

1.3 รอยหยดหมึก หมายถึง การให้เด็กดูภาพรอยหยดหมึกแล้วคิดตอบจากภาพที่เด็กเห็น มักใช้กับเด็กประถมศึกษา เพราะเด็กสามารถอธิบายได้ดี

1.4 การเขียนเรียงความและงานศิลปะ หมายถึง การให้เด็กเขียนเรียงความจากหัวข้อที่กำหนด และการประเมินจากงานศิลปะของนักเรียน นักจิตวิทยามีความเห็นสอดคล้องกันว่าเด็กในวัยประถมศึกษามีความสำคัญยิ่ง หรือเป็นช่วงวิกฤตของการพัฒนาความคิดเชิงสร้างสรรค์ เด็กมีความสนใจในการเขียนเชิงสร้างสรรค์และแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ในงานศิลปะ จากการศึกษาประวัติบุคคลสำคัญของนักประดิษฐ์ นักวิทยาศาสตร์ของโลก เช่น นิวตัน เจมส์ ฮิลเลอร์ และปาสคาลร์ พบว่า บุคคลเหล่านี้ได้แสดงแววสร้างสรรค์ด้วยการประดิษฐ์และสร้างผลงานชิ้นแรกเมื่ออยู่ในวัยประถมศึกษาเป็นส่วนใหญ่

1.5 แบบทดสอบ หมายถึง การให้เด็กทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์มาตรฐาน ซึ่งเป็นผลมาจากการวิจัยเกี่ยวกับธรรมชาติของความคิดสร้างสรรค์ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์มีทั้งใช้ภาษาเป็นสื่อ และที่ใช้ภาพเป็นสื่อ เพื่อเร้าให้เด็กแสดงออกเชิงความคิดสร้างสรรค์ แบบทดสอบมีการกำหนดเวลาด้วย ปัจจุบันเป็นที่นิยมใช้มากขึ้น เช่น แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ เป็นต้น

2. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด (Guilford. 1856 : Unpaged ; อ้างถึงใน อารี พันธ์มณี. 2557 : 234)

การวัดความคิดสร้างสรรค์ตามทฤษฎีโครงสร้างเชาวน์ปัญญาของกิลฟอร์ด ถ้าจะวัดให้ครบถ้วนสมบูรณ์จะต้องสร้างแบบทดสอบความสามารถทั้งหมดเซลล์ คือ เนื้อหาที่คิด (Content) วิธีคิด (Operation) และผลิตผลแห่งความคิด (Product) แบ่งออกเป็น แบบทดสอบ 4 ชุด 11 ฉบับ โดยแบ่งออกเป็นด้านภาษาเขียน 7 ฉบับ ด้านรูปภาพ 3 ฉบับ และเป็นโจทย์ปัญหา 1 ฉบับ คือ

สถาบันวิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

2.1 ความคล่องแคล่วในการใช้คำ (Word Fluency, DSU) เขียนประกอบด้วยตัวอักษรที่กำหนดให้ เช่น ป ปด ปัด ปาด เป็นต้น

2.2 ความคล่องแคล่วทางความคิด (Ideational Fluency, DMU) ให้เขียนชื่อสิ่งของที่อยู่ในพวกหรือประเภทเดียวกัน เช่น ของเหลวที่เป็นเชื้อเพลิง ได้แก่ น้ำมันก๊าด แกซโซลีน และแอลกอฮอล์ เป็นต้น

2.3 ความคล่องแคล่วด้านเชื่อมโยง (Associstional Fluency, DMR) ให้เขียนคำต่าง ๆ ที่มีความหมายคล้ายคลึงกับคำที่กำหนดให้ เช่น หนัก : ยาก แข็ง เป็นต้น

2.4 ความคล่องแคล่วในการแสดงออกก (Expressional Fluency, DSS) ให้เขียนประโยคประกอบด้วยสี่คำ ในแต่ละคำเริ่มต้นด้วยตัวอักษรที่กำหนดให้ เช่น K-U-Y-I Keep up your interest. Kill useless yellow insects.

2.5 การใช้ประโยชน์อย่างอื่น (Alternate Uses, DMC) ให้บอกประโยชน์อย่างอื่นของสิ่งเฉพาะที่กำหนดมิใช่เป็นการใช้ประโยชน์โดยทั่วไป เช่น หนังสือพิมพ์ใช้ประโยชน์อื่นอย่างไรบ้าง

2.6 การสรุปผล (Consequence, DMC) ให้บอกเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเป็นผลเนื่องจากเหตุการณ์สมมติฐานที่กำหนดให้ เช่น ถ้าคนไม่จำเป็นต้องนอนพักผ่อนจะเกิดอะไรขึ้นบ้าง : คนทำงานได้มากขึ้น ไม่จำเป็นต้องใช้นาฬิกาปลุก

2.7 ประเภทของงานอาชีพ (Possible Jobs, DMI) ให้บอกรายชื่อของงานอาชีพต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับคำที่กำหนดให้ เช่น หลอกไฟฟ้า วิศวกรไฟฟ้า เจ้าของโรงงานทำหลอดไฟฟ้า และอื่น ๆ เป็นต้น

2.8 การวาดรูป (Making Objects, DFS) ให้วาดรูปสิ่งของเฉพาะโดยใช้เซทของรูปที่กำหนดให้ เช่น รูปวงกลม และรูปสามเหลี่ยม เป็นต้น ฝนการวาดรูปสิ่งของรูปหนึ่งอาจใช้รูปที่กำหนดให้ซ้ำกันได้ และเปลี่ยนแปลงขนาดได้ แต่จะต้องไม่เติมรูปหรือเส้นอื่น ๆ เพิ่มขึ้นอีก

2.9 การสเก็ตรูป (Sketches, DFU) ให้ต่อเติมให้เป็นรูป จากภาพร่างที่กำหนดให้ เช่น วงกลม สามเหลี่ยม และต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ และแตกต่างกันมากที่สุด

2.10 แก้ปัญหา (Match Problem, DFT) จากโจทย์กำหนดให้ เช่น ปัญหาไม้ขีดไฟให้เอาจำนวนก้านไม้ขีดไฟจำนวนหนึ่งออก โดยให้ก้านไม้ขีดไฟที่เหลือประกอบกันเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส หรือรูปสามเหลี่ยมที่มีจำนวนตามต้องการ

2.11 การตกแต่ง (Decorations, DFI) ให้ตกแต่งรูปวาดเกี่ยวกับสิ่งของทั่วไปที่ร่างเอาไว้แล้วด้วยแบบที่แตกต่างกัน

3. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์

ทอแรนซ์ ได้สร้างแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ (Torrace. 1966 : Unpaged; อ้างถึงใน อารี พันธ์มณี . 2557 : 238) Torrace Test of Creative Thinking ซึ่งลักษณะของแบบทดสอบประกอบด้วยแบบทดสอบที่เป็นภาษา (Verbal) Verbal Form A และ B และแบบทดสอบที่เป็นรูปภาพ (Figural) คือแบบทดสอบรูปภาพแบบ ก และแบบทดสอบรูปภาพแบบ ข (Form A, B)

3.1 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยภาษา (Thinking Creatively with Words) เป็นแบบทดสอบที่ใช้ภาษาเป็นสื่อเราให้ผู้สอบแสดงความคิดเชิงสร้างสรรค์ออกมา ประกอบด้วยกิจกรรมย่อย 7 กิจกรรมดังนี้

กิจกรรมที่ 1 การตั้งคำถาม (Asking) ให้นักเรียนตั้งคำถามจากภาพที่กำหนดให้มาให้มากที่สุดเพื่อให้ได้คำตอบที่ตนเองอยากจะรู้

กิจกรรมที่ 2 การเดาสาเหตุ (Guessing Causes) โดยให้นักเรียนเขียนเดาสาเหตุหรือเหตุการณ์ที่จะเกิดก่อนเหตุการณ์ในภาพให้มากที่สุด

กิจกรรมที่ 3 การเดาผลที่เกิดมา (Guessing Consequences) ให้นักเรียนเขียนผลหรือเหตุการณ์ที่เกิดต่อจากเหตุการณ์ในภาพ

กิจกรรมที่ 4 การปรับปรุงผลผลิตให้ดีขึ้น (Product Improvements) ให้นักเรียนคิดดัดแปลงหรือปรับปรุงภาพข้างที่กำหนดให้ให้เป็นภาพที่น่ารักหรือเป็นของเล่นที่สนุกสนานบอกมาให้มากที่สุด

กิจกรรมที่ 5 การใช้ประโยชน์ของสิ่งของ (Unusual Uses) ให้นักเรียนบอกประโยชน์ของกล่องกระดาษแข็งมาให้มากที่สุด

กิจกรรมที่ 6 การตั้งคำถามแปลกๆ (Unusual Questions) ให้นักเรียนตั้งคำถามแปลก ๆ เกี่ยวกับกล่องกระดาษแข็งมาให้มากที่สุด

กิจกรรมที่ 7 การสมมติอย่างมีเหตุผล (Just Suppose) ให้นักเรียนคาดคะเนเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นจากเหตุการณ์ที่สมมติขึ้นว่าจะเกิดอะไรขึ้นบ้างเขียนตอบมาให้มากที่สุด

3.2 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ (Thinking Creatively With Pictures) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อมี 2 แบบคือแบบ ก และแบบ ข ซึ่งเป็นแบบทดสอบคู่ขนานโดยกำหนดสิ่งเร้าให้มีลักษณะคล้ายๆกัน

3.2.1 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพแบบ ก ประกอบด้วยกิจกรรมย่อย 3 กิจกรรม คือ

กิจกรรมที่ 1 การวาดภาพ (Picture Construction) ให้นักเรียนต่อเติมภาพจากรูปวงรีที่กำหนดให้ให้เป็นภาพที่แปลกใหม่พร้อมกับตั้งชื่อภาพที่วาดด้วย

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

กิจกรรมที่ 2 การต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ (Picture Completion) ให้นักเรียนต่อเติมภาพเส้นในลักษณะต่าง ๆ ที่กำหนดให้จำนวน 10 ภาพให้ได้ภาพที่น่าสนใจมาให้มากที่สุด พร้อมกับตั้งชื่อภาพ

กิจกรรมที่ 3 การใช้เส้นคู่ขนาน (Parallel Lines) โดยให้นักเรียนต่อเติมภาพจากเส้นขนานจำนวน 30 คู่ให้ได้ภาพที่แปลกมาให้มากที่สุดแล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมด้วย

3.2.2 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพแบบ ข มีลักษณะคล้ายกับแบบทดสอบรูปภาพแบบกแตกต่างกันเฉพาะสิ่งเร้าที่กำหนดให้คือ ในกิจกรรมที่ 1 เป็นการวาดภาพโดยให้ต่อเติมภาพจากรูปคล้ายไส้กรอกสีส้มกิจกรรมที่ 2 การวาดภาพให้สมบูรณ์โดยให้นักเรียนต่อเติมจากเส้นลักษณะต่าง ๆ ซึ่งต่างจากแบบกและกิจกรรมที่ 3 การใช้วงกลม (Circles) โดยให้เด็กต่อเติมภาพจากรูปวงกลมจำนวน 30 รูป

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์นั้นความเร็วในการทำแบบทดสอบเป็นตัวประกอบที่สำคัญโดยแต่ละกิจกรรมใช้เวลาทำ 5 หรือ 10 นาที

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่าการวัดความคิดสร้างสรรค์จะสามารถทำให้ทราบระดับความคิดของผู้เรียนซึ่งสามารถจัดการเรียนการสอนเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการและเพื่อพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนให้เพิ่มมากขึ้น

ความคิดสร้างสรรค์ เป็นความสามารถของมนุษย์ที่จะคิดค้นสิ่งแปลกใหม่หรือเกิดจากความคิดผสมผสานกันทำให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ ขึ้น รวมถึงการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งใหม่ ๆ ที่มีคุณภาพ ซึ่งผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์จะต้องกล้าคิด กล้าทำ และมีจินตนาการสูง โดยความคิดสร้างสรรค์มีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ซึ่งจะนำไปสู่ผลงานที่เกิดขึ้นจากการคิด อีกทั้งความคิดสร้างสรรค์ต้องสามารถวัดได้โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่สร้างขึ้น

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของวิลเลียมส์

การสอนความคิดสร้างสรรค์ หรือการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมีนักการศึกษาได้เสนอแนวคิดไว้ ดังนี้

วิลเลียมส์ (Williams. 1971 : Unpaged; อ้างถึงใน อารี พันธ์มณี. 2527 : 121) กล่าวว่า การสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งรูปแบบการสอนนั้นต้องสอนให้เด็กรู้จักคิด แสดงออกความรู้สึกและการแสดงออกในวิถีทางของความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งรูปแบบการสอนนั้นแบ่งออกได้เป็น 18 วิธี ดังนี้

1. การสอนเกี่ยวกับความคิดเห็นในลักษณะ (Paradox) หมายถึง การสอนเกี่ยวกับความคิดเห็นซึ่งขัดแย้งตัวมันเอง ความคิดเห็นซึ่งค้านกับสามัญสำนึก ความจริงที่ยากจะเชื่อถือหรืออธิบายความคิดเห็นหรือความเชื่อที่ฝังใจมานาน

2. การพิจารณาลักษณะ (Attribute) หมายถึง การสอนให้นักเรียนคิดพิจารณาถึงลักษณะต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ ทั้งของสิ่งของ มนุษย์ สัตว์ ในลักษณะที่แปลกแตกต่างไปกว่าที่เคยคิด รวมทั้งในลักษณะที่คาดไม่ถึง

3. การเปรียบเทียบอุปมา อุปไมย (Analogies) หมายถึง การเปรียบเทียบสิ่งหรือสถานการณ์ที่เหมือนกัน คล้ายคลึงกัน แตกต่างหรือตรงกันข้าม อาจเป็นคำที่เปรียบเทียบ คำพังเพย สุภาษิตก็ได้

4. การบอกสิ่งที่คลาดเคลื่อนไปจากความจริง (Discrepancies) หมายถึง การแสดงความคิดเห็น ระบุ บ่งชี้สิ่งที่คลาดเคลื่อนจากความจริงหรือขาดตกบกพร่องผิดปกติหรือสิ่งที่ยังไม่สมบูรณ์

5. การใช้คำถามยั่วยุและกระตุ้นให้ตอบ (Provocation Question) หมายถึง การตั้งคำถามแบบปลายเปิดเป็นคำถามที่ยั่วยุและเร้าความรู้สึกนึกคิดให้ชวนค้นคว้า เพื่อให้ได้ความหมายที่สมบูรณ์ที่สุดเท่าที่เป็นไปได้ คำถามลักษณะเช่นนี้จะสามารถตอบได้ถูกมากกว่าหนึ่งข้อ หรือไม่มีคำตอบที่ถูกเพียงคำตอบเดียว ซึ่งเป็นการส่งเสริมความกล้าให้นักเรียนกล้าตอบ กล้าคิด

6. การเปลี่ยนแปลง (Example of Change) หมายถึง การฝึกให้คิดถึงการเปลี่ยนแปลง ดัดแปลง การปรับปรุงสิ่งต่าง ๆ ที่คงสภามาเป็นเวลานานให้เป็นไปในรูปแบบอื่น และเปิดโอกาสให้เปลี่ยนแปลงด้วยวิธีต่าง ๆ อย่างอิสระ

7. การเปลี่ยนแปลงความเชื่อ (Example of Habit) หมายถึง การฝึกให้นักเรียนเป็นคนมีความยืดหยุ่น ยอมรับการเปลี่ยนแปลง คลายความยึดมั่นต่าง ๆ เพื่อปรับตนเข้าสถานการณ์ใหม่ ๆ

8. การสร้างสิ่งใหม่จากโครงสร้างเดิม (An Organized Random Search) หมายถึง การฝึกให้นักเรียนรู้จักสร้างสิ่งใหม่ กฎเกณฑ์ใหม่ ความคิดใหม่ โดยอาศัยโครงสร้างเดิมหรือกฎเกณฑ์เดิมที่เคยมี แต่พยายามคิดพลิกแพลงให้ต่างไปจากเดิม

9. ทักษะการค้นคว้าหาข้อมูล (The Skill of Search) หมายถึง การฝึกให้นักเรียนรู้จักการสำรวจเพื่อหาข้อมูล

10. การค้นหาคำตอบจากคำถามที่กำกวมไม่ชัดเจน (Tolerance for Ambiguity) เป็นการฝึกให้นักเรียนมีความอดทนแบะพยายามที่จะค้นหาคำตอบต่อปัญหาที่กำกวมหรือเป็นสองนัยลึกลับ หรือท้าทายความนึกคิดต่าง ๆ

11. การแสดงออกจากการหยั่งรู้ (Intuitive Expression) เป็นการฝึกให้รู้จักการแสดงความรู้สึกความคิด ความรู้สึกที่เกิดจากมีสิ่งเร้าอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้า

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

12. การพัฒนาคน (Adjustment for Development) หมายถึง การฝึกให้นักเรียนรู้จักพิจารณาศึกษาดูความพลาดพลั้ง ล้มเหลวซึ่งเกิดขึ้นโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ตาม แล้วหาประโยชน์จากความผิดพลาดหรือข้อบกพร่องของตนเองหรือของผู้อื่น หรือใช้ความผิดพลาดเป็นบทเรียนนำไปสู่ความสำเร็จ

13. ลักษณะบุคคลและกระบวนการคิดสร้างสรรค์ (Creative Person and Creative Process) หมายถึง การให้ศึกษาประวัติบุคคลสำคัญทั้งในแง่ลักษณะพฤติกรรมและกระบวนการคิดตลอดจนวิธีการและประสบการณ์ของเขาด้วย

14. การประเมินสถานการณ์ (Evaluate Situation) หมายถึง การฝึกให้คำตอบโดยคำนึงผลที่เกิดขึ้นและความหมายเกี่ยวเนื่องกัน ด้วยการตั้งคำถามว่าสิ่งนี้เกิดขึ้นแล้วเกิดผลอย่างไร

15. พัฒนาทักษะการอ่านอย่างสร้างสรรค์ (A Creative Reading Skill) หมายถึง การฝึกให้รู้จักคิด แสดงความคิดเห็น แสดงความรู้สึกนึกคิดต่อเรื่องที่อ่านในการอ่านหนังสือประกอบทุก ๆ วิชา ควรส่งเสริมให้โอกาสเด็กได้แสดงความคิดเห็นและความรู้สึกต่อเรื่องที่อ่านมากกว่าจะมุ่งทบทวนข้อมูลต่าง ๆ ที่จำได้หรือเข้าใจ

16. พัฒนาการฟังอย่างสร้างสรรค์ (A Creative Listening Skill) หมายถึง การฝึกให้เกิดความรู้สึกนึกคิดในขณะที่ฟัง หลังจากการฟังบทความ เรื่องราว ดนตรี เพื่อเป็นการศึกษาข้อมูลความรู้ ซึ่งโยงไปหาสิ่งอื่น ๆ ต่อไป

17. พัฒนาการเขียนอย่างสร้างสรรค์ (A Creative Writing Skill) หมายถึง การฝึกให้แสดงความคิด ความรู้สึก และจินตนาการด้านการเขียนบรรยาย หรือพรรณนาให้เห็นภาพชัดเจน

18. ทักษะการมองภาพในมิติต่าง ๆ หมายถึง การฝึกให้แสดงความรู้สึกนึกคิดจากภาพในแง่มุมแปลก ๆ ใหม่ ๆ ไม่ซ้ำของเดิม

จากการทบทวนวรรณกรรม ได้มีนักวิจัยที่ทำการทดลอง อาทิเช่น

นริศรา ปิตะระโค (2558 : บทคัดย่อ) การวิจัยในครั้งนี้เพื่อพัฒนาคู่การจัดประสบการณ์ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิตปัญญาร่วมกับกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ตามแนวคิดของวิลเลียมส์ที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ ความรับผิดชอบ และทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย ซึ่งนักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้โดยการใช้คู่มือจัดประสบการณ์ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิตปัญญาร่วมกับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ตามแนวคิดของวิลเลียมส์ มีความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ยุเวช ทองนวม (2549 : บทคัดย่อ) การวิจัยในครั้งนี้เพื่อพัฒนาแบบฝึกระดมพลังสมองเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของวิลเลียมส์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งนักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการฝึกด้วยแบบฝึกระดมสมองเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของวิลเลียมส์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเป็นความรู้สึก หรือความคิดเห็น หรือทัศนคติ ทั้งทางบวกและทางลบ ซึ่งเป็นผลมาจากประสบการณ์ ความเชื่อที่ได้พบเห็นได้มีส่วนร่วม นักเรียนทั่วไปมีความคิดเห็นที่สอดคล้องกัน และได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ ดังนี้

ความหมายของความพึงพอใจ

วอลแมน (Wolman. 1973 : 384) ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึก (Feeling) มีความสุข เมื่อคนเราได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย (Goals) ความต้องการ (Wants) หรือแรงจูงใจ (Motivation)

กาญจนา ภาสรุพันธ์ (2531 : 5) ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความรู้สึกหรือความนึกคิดต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ได้รับตามที่คาดหวังหรือมากกว่าที่คาดหวัง

ธงชัย สันติวงษ์ (2533 : 389) ได้ให้ความหมายความพึงพอใจในการปฏิบัติงานว่า หมายถึง ความรู้สึกที่เกิดจากการได้ตอบสนองความต้องการของตนเองอย่างดีและสมบูรณ์

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2536 : 130) ได้ให้ความหมายความพึงพอใจในการทำงานว่า เป็นความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อการทำงานในทางบวก เป็นความสุขของบุคคลเกิดความรู้กระตือรือร้น มีความมุ่งมั่นที่จะทำงาน มีขวัญและกำลังใจ สิ่งเหล่านี้จะมีผลต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการทำงานรวมทั้งผลต่อความสำเร็จและเป็นไปตามเป้าหมาย

ราชบัณฑิตยสถาน (2546 : 793) หมายถึง รัก ชอบใจ

สรุปว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกที่ดีที่เกิดจากการได้รับรู้สัมผัสสิ่งที่ชอบ สิ่งที่พอใจ มีความภาคภูมิใจในความสำเร็จของงาน และสิ่งเหล่านี้จะส่งผลต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการทำงาน

วิธีการสร้างความพึงพอใจในการเรียน

การสร้างความพึงพอใจของนักเรียนให้มีต่อกระบวนการเรียนรู้ที่ครูจัดขึ้น ต้องมีองค์ประกอบและกระบวนการจัดการเรียนรู้ อันประกอบด้วย คุณสมบัติวิธีสอนกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและแหล่งเรียนรู้การวัดผลและประเมินผลของครูจึงจะประสบความสำเร็จทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้

มาสโลว์ (Maslow. 1970 : 69) ได้อธิบายแนวคิดเกี่ยวกับความต้องการว่ามนุษย์เรามีความต้องการอยู่เสมอธรรมชาติของมนุษย์นั้นเมื่อความต้องการอย่างหนึ่งได้รับการตอบสนองหรือพึงพอใจอย่างหนึ่งแล้วก็จะมีความต้องการอย่างอื่นเข้ามาแทนที่ความต้องการของคนเรานั้นอาจจะซ้ำซ้อนกันคือความต้องการอย่างหนึ่งยังไม่หมดไปความต้องการอีกอย่างหนึ่งก็อาจเกิดขึ้นได้ ลักษณะเฉพาะของมนุษย์คือ การทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ปรารถนานั่นคือเมื่อใดมีความปรารถนาเกิดขึ้นก็จะมีแรงขับและการกระทำที่จะถูกปลุกเร้าแล้วก็เกิดความพึงพอใจขึ้น

มาสโลว์มีความเชื่อว่าการที่คนเราจะพัฒนาให้ตนเองได้บรรลุถึงศักยภาพแห่งตนได้นั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องสามารถสนองตอบต่อความต้องการในระดับต้นเสียก่อนซึ่งตราบใดที่ความต้องการในระดับต้นนั้นยังไม่ได้รับการตอบสนองการที่จะบรรลุศักยภาพแห่งตนก็ย่อมจะเป็นไปไม่ได้มาสโลว์ได้เสนอแนวคิดของการจัดลำดับขั้นของความต้องการของมนุษย์เป็น 5 ขั้น ดังนี้

1. ความต้องการทางกายภาพ (Physiological Needs) เป็นความต้องการขั้นพื้นฐาน ได้แก่ ความต้องการอาหารน้ำเครื่องนุ่งห่มที่อยู่อาศัยยารักษาโรคและเพศ

2. ความต้องการความปลอดภัยและความมั่นคง (Safety and Security Needs) ได้แก่ ความต้องการในสิ่งที่ทำให้รู้สึกมั่นคงคาดการณ์ได้และมีขั้นตอนที่แน่นอนเมื่อใดที่เด็กรู้สึกว่าไม่ปลอดภัยหรือไม่แน่ใจในสิ่งที่เกิดขึ้นจะเกิดความกลัวและถ้าสิ่งนี้เกิดขึ้นบ่อย ๆ เขาจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ขาดความมั่นคงทางจิตใจไม่สามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสม

3. ความต้องการความรักและความเป็นพวกเดียวกัน (Love and Belongingness Needs) ได้แก่ต้องการความรักความอบอุ่นการได้รับการยอมรับและการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม

4. ความต้องการการรู้จักคุณค่าตนเอง (Needs for Self Esteem) ได้แก่ความต้องการการยอมรับนับถือจากคนอื่นต้องการให้ผู้อื่นชื่นชมและมีความภาคภูมิใจในตนเอง

5. ความต้องการการบรรลุถึงศักยภาพแห่งตน (Need for Self Actualization) เป็นความต้องการขั้นสูงสุดของมนุษย์ได้แก่ความต้องการประสบผลสำเร็จในทุกอย่างตามความคาดหวังเพื่อพัฒนาตนให้ดีที่สุดเท่าที่จะทำได้มีความเป็นตัวของตัวเองและมีอารมณ์ขันในระดับที่สูง

เผชิญ กิจระการ (2544 : 44) ได้กล่าวถึงแนวคิดของแฮทฟิลด์และฮิวส์แมนที่ได้ทำการพัฒนาแนวคิดของนักวิจัยต่าง ๆ มาเป็นเครื่องมือวัดความพึงพอใจในการปฏิบัติงานพบว่าองค์ประกอบที่ส่งผลกระทบต่อความพึงพอใจ ซึ่งเป็นที่นิยมแพร่หลายในปัจจุบันประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 5 ประการ ดังนี้

1. ตัวแปรที่ 1 องค์ประกอบเกี่ยวกับงานที่ทำในปัจจุบันแบ่งเป็น

   1.1 ความตื่นเต้นและความน่าเบื่อ

   1.2 ความสนุกสนานและความไม่สนุกสนาน

   1.3 ความโล่งและความสลัว

   1.4 ความท้าทายและไม่ท้าทาย

   1.5 มีความพอใจและไม่พอใจ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

2. ตัวแปรที่ 2 องค์ประกอบทางด้านค่าจ้างประกอบด้วย
   2.1 ถือว่าเป็นรางวัลและไม่เป็นรางวัล
   2.2 มากและน้อย
   2.3 ยุติธรรมและไม่ยุติธรรม
   2.4 เป็นทางบวกและเป็นทางลบ
3. ตัวแปรที่ 3 องค์ประกอบทางด้านการเลื่อนตำแหน่ง
   3.1 ยุติธรรมและไม่ยุติธรรม
   3.2 เชื่อถือได้และเชื่อถือไม่ได้
   3.3 เป็นเชิงบวกและเป็นเชิงลบ
   3.4 เป็นเหตุผลและไม่เป็นเหตุผล
4. ตัวแปรที่ 4 องค์ประกอบทางด้านผู้นิเทศและผู้บังคับบัญชา
   4.1 อยู่ใกล้และอยู่ไกล
   4.2 ยุติธรรมแบบจริงใจและยุติธรรมแบบไม่จริงใจ
   4.3 เป็นมิตรและค่อนข้างไม่เป็นมิตร
   4.4 เหมาะสมทางคุณสมบัติและไม่เหมาะสมทางคุณสมบัติ
5. ตัวแปรที่ 5 องค์ประกอบทางด้านเพื่อนร่วมงาน
   5.1 เป็นระเบียบเรียบร้อยและไม่เป็นระเบียบเรียบร้อย
   5.2 จงรักภักดีต่อสถานที่ทำงานและไม่จงรักภักดีต่อสถานที่ทำงานและเพื่อนร่วมงาน
   5.3 สนุกสนานร่าเริงและดูไม่มีชีวิตชีวา
   5.4 ดูน่าสนใจเอาจริงเอาจังและดูเหนื่อยง่าย

การวัดและการสร้างแบบวัดความพึงพอใจ

ปริญญา จเรรัชต์ และคณะ (2546 : 5) กล่าวว่า ในการวัดความพึงพอใจเกิดจากการประเมินความแตกต่างระหว่างสิ่งที่คาดหวังกับสิ่งที่ได้รับจริง ดังนั้น การวัดความพึงพอใจจึงเป็นการวัดทัศนคติ หรือความรู้สึกของบุคคล ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี ดังต่อไปนี้

1. การใช้แบบสอบถาม เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจโดยให้กลุ่มตัวอย่างกรอกความคิดเห็นตนในแบบสอบถามที่ออกมาเพื่อวัดความพึงพอใจแบบนี้ คุณภาพของข้อมูลที่ได้ จะขึ้นอยู่กับคุณภาพของแบบสอบถาม ผู้วิจัยต้องมีความรู้ความเข้าใจในการออกแบบแบบสอบถาม เพื่อให้ข้อมูลที่ได้ถูกต้อง ครบถ้วน และตรงวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยรามภัฏ

2. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจทางตรง โดยผู้วิจัยจะทำการสัมภาษณ์ และพูดคุยกับกลุ่มตัวอย่างโดยตรง การวัดความพึงพอใจแบบนี้ต้องอาศัยเทคนิคและวิธีการที่ดีจึงจะได้ข้อมูลที่เป็นจริง

3. การสังเกต เป็นวิธีการวักความพึงพอใจโดยการสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมาย ไม่ว่าจะเป็นกริยา การพูดจา ท่าทาง วิธีนี้ต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจัง และสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน

การสร้างแบบวัดความพึงพอใจ มีขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารแนวทางการสร้าง และการหาคุณภาพของแบบวัดความพึงพอใจ

2. สร้างแบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ โดยดัดแปลงมาจากการสร้างแบบวัดเจตคติตามวิธีของลิเคอร์ท (Likert) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2543 : 118) โดยมีวิธีการให้คะแนน

ระดับตัวเลือก	ค่าเฉลี่ย
เหมาะสมมากที่สุด	4.50 - 5.00
เหมาะสมมาก	3.50 - 4.49
ปานกลาง	2.50 - 3.49
เหมาะสมน้อย	1.50 - 2.49
เหมาะสมน้อยที่สุด	1.00 - 1.49

3. นำแบบวัดความพึงพอใจที่สร้างขึ้น เสนอคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

4. นำแบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ที่ผ่านการตรวจสอบของคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์แล้ว นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลประเมินผล จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงประจักษ์ (Face Validity) ด้วยค่าความสอดคล้อง (Index of Consistency : IOC) โดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องของข้อรายการกับนิยามศัพท์เฉพาะของความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

5. นำแบบวัดความพึงพอใจที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ มาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ก่อนจัดเป็นแบบวัดความพึงพอใจฉบับนำไปทดลองใช้

6. นำแบบวัดความพึงพอใจที่แก้ไขแล้ว เป็นฉบับทดลองใช้ ไปทดลองใช้ (Try Out) เพื่อตรวจสอบคุณภาพของข้อรายการ ด้านอำนาจจำแนก และคุณภาพของแบบวัด ด้านความเชื่อมั่น

7. ปรับปรุงแบบวัดความพึงพอใจ โดยพิจารณาจากค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่น

สถาบันวิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

8. จัดฉบับแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้ชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ให้เป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ต่อไป

จากการศึกษาทฤษฎีและแนวคิดต่าง ๆ เกี่ยวกับวิธีการสร้างความพึงพอใจสรุปได้ว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกทางบวกที่เกิดขึ้นจากการได้รับการตอบสนองในสิ่งที่ปรารถนาของมนุษย์ถ้าผู้เรียนได้รับสิ่งใหม่ ๆ ไม่ซ้ำซากจะเกิดความตื่นเต้นส่งผลให้เกิดความพึงพอใจและกระตือรือร้นต่อการเรียนดังนั้นครูผู้สอนจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ในการวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนเป็นอย่างดี

ความพึงพอใจ เป็นความรู้สึกที่ดีที่เกิดขึ้นจากการได้ทำสิ่งที่ชอบ ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อการทำงานในทางบวก ทำให้เกิดความสุข ความกระตือรือร้น และส่งผลต่อประประสิทธิภาพของงานที่ทำออกมา

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยต่างประเทศ

ฟอร์ด (Ford. 1976 : 6598-A) ได้วิจัยเรื่อง การประเมินของชุดกิจกรรมฝึกความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อเด็กที่มีระดับสติปัญญาต่ำกว่าปกติ เรียนช้า จุดมุ่งหมายของการวิจัยนี้เพื่อศึกษาผลของชุดกิจกรรมฝึกความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบด้วยกิจกรรมฝึกต่าง ๆ ที่กำหนดไวอย่างมีระบบที่มีต่อเด็กที่มีระดับสติปัญญาต่ำกว่าปกติ เรียนช้า โดยทำการวิจัยกับนักเรียนที่อยู่ในชั้นเรียนสำหรับการศึกษาพิเศษในรัฐคอรเรคติคัต ในระดับ เกรด 6 ถึงเกรด 10 จำนวน 30 ห้องเรียน ซึ่งแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 18 ห้องเรียน กลุ่มควบคุม 12 ห้องเรียน โดยการสอนกิจกรรมที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ ให้กลุ่มทดลองสัปดาห์ละ 2 กิจกรรม เป็นเวลา 12 สัปดาห์ แล้วใช้แบบสอบถามของคริสตีเมอร์ และกิลฟอร์ด วัดความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนเมื่อสิ้นสุดการทดลอง ผลการวิจัยปรากฏว่านักเรียนที่ผ่านประสบการณ์จากชุดกิจกรรมดังกล่าว ได้คะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงและมีลักษณะมีความคิดสร้างสรรค์ดีกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

แอลบาโน (Albano. 1987 : Unpaged) ได้ทำการทดลองฝึกความคิดสร้างสรรค์ภายในสมมติฐานความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย ทักษะทางสมอง 4 ประการ คือ ทักษะด้านจินตนาการ ทักษะด้านอุปมา ทักษะด้านโยงความสัมพันธ์ ทักษะการเปลี่ยนรูป โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ของทอร์แรนซ์ ทั้งฉบับรูปภาพและภาษาเป็นเครื่องมือวัดตัวแปรตามผลการทดลองพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรามคำแหง

งานวิจัยในประเทศ

วัชรินทร์ กาวิชา (2548 : บทคัดย่อ) การวิจัยในครั้งนี้วัตถุประสงค์เพื่อ สร้างชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตร สิ่งแวดล้อมศึกษาสำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 และศึกษาพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตร ศึกษาระดับเจตคติต่อสิ่งแวดล้อมหลังการใช้หลักสูตรศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมเสริม พบว่า 1) ชุดกิจกรรมทุกชุดมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด 2) ผลการใช้ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรเรื่อง สิ่งแวดล้อมศึกษา สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 คือ พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตร ด้านการเข้าร่วมกิจกรรม ความรับผิดชอบ การมีสัมพันธภาพ การแสดงความคิดเห็น โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และเจตคติต่อสิ่งแวดล้อมหลังการใช้ชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรเรื่อง สิ่งแวดล้อมศึกษา โดยภาพรวมมีเจตคติในระดับมากที่สุด 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมเสริมหลักสูตรเรื่อง สิ่งแวดล้อมศึกษาสำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 หลังการใช้ชุดกิจกรรมโดยภาพรวมมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

นฤดี ศรีวงศ์ (2552 : บทคัดย่อ) การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาชุดฝึกความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้ได้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ชุดฝึกความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ชุดฝึกความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ 81.27/80.05 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยชุดฝึกความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

พัชรี จักรชุม (2552 : บทคัดย่อ) การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ สาระพระพุทธศาสนา กลุ่มการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยกำหนดความมุ่งหมายของการวิจัยเพื่อ 1) พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 2) ศึกษาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามเกณฑ์ 80/80 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ สาระพระพุทธศาสนา กลุ่มการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 4) ศึกษาเจตคติของผู้เรียนต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ สาระพระพุทธศาสนา กลุ่มการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ สาระพระพุทธศาสนา กลุ่มการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 86.74/80.17 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ สาระพระพุทธศาสนา กลุ่มการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) นักเรียนมีเจตคติต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ สาระพระพุทธศาสนา กลุ่มการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยรวมอยู่ในระดับดี

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สรุปได้ว่าชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าหาความสามารถของตนเอง มีอิสระในด้านความคิด อีกทั้งยังสร้างจินตนาการให้ผู้เรียนเป็นอย่างดี

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี