

แบบประเมินบทความวิชาการ
การประชุมวิชาการระดับชาติ “การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ครั้งที่ 8” ประจำปี 2567
วันศุกร์ที่ 24 พฤษภาคม 2567 (ผ่านระบบออนไลน์)

1. ชื่อบทความ : การเสริมสร้างทักษะความเป็นครูผู้สร้างสรรค์การเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ
2. หัวข้อการประเมินบทความ

รายการประเมิน	ผลการประเมิน			ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ
	ผ่าน	ผ่านและแก้ไข	ไม่ผ่าน	
1. บทคัดย่อภาษาไทย	✓			- บทคัดย่อกระชับและชัดเจนมาก
2. บทคัดย่อภาษาอังกฤษ		✓		- ตรวจสอบโครงสร้างภาษาอังกฤษตามหลักไวยากรณ์
3. บทนำ	✓			
4. เนื้อหา	✓			- เนื้อหาน่าสนใจ มีการอ้างอิงตามหลักวิชาการ
5. บทสรุป	✓			- ครอบคลุมประเด็นในบทความ
6. เอกสารอ้างอิง	✓			

ผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ

- ☒ 1) บทความผ่านเกณฑ์
- ☐ 2) บทความผ่านเกณฑ์ แต่ต้องแก้ไขตามข้อเสนอแนะ
- ☐ 3) บทความไม่ผ่านเกณฑ์

แบบประเมินบทความวิชาการ
การประชุมวิชาการระดับชาติ “การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ครั้งที่ 8” ประจำปี 2567
วันศุกร์ที่ 24 พฤษภาคม 2567 (ผ่านระบบออนไลน์)

1. ชื่อบทความ : การเสริมสร้างทักษะความเป็นครูผู้สร้างสรรค์การเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ

2. หัวข้อการประเมินบทความ

รายการประเมิน	ผลการประเมิน			ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ
	ผ่าน	ผ่านและแก้ไข	ไม่ผ่าน	
1. บทคัดย่อภาษาไทย		✓		ปรับแก้ไขตามเอกสารแนบ con2024_O_45_Kraiwit
2. บทคัดย่อภาษาอังกฤษ		✓		
3. บทนำ		✓		
4. เนื้อหา	✓			
5. บทสรุป	✓			
6. เอกสารอ้างอิง	✓			

ผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ

- ☐ 1) บทความผ่านเกณฑ์
- ☒ 2) บทความผ่านเกณฑ์ แต่ต้องแก้ไขตามข้อเสนอแนะ
- ☐ 3) บทความไม่ผ่านเกณฑ์

การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ประจำปี 2567

การเสริมสร้างทักษะความเป็นครูผู้สร้างสรรค์การเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อนำเสนอการเสริมสร้างทักษะความเป็นครูผู้สร้างสรรค์การเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ซึ่งกระบวนการคิดเชิงออกแบบเป็นหนึ่งแนวทางสำคัญเพื่อสร้างนวัตกรรมของโลกยุคศตวรรษที่ 21 ที่มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง โดยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ การเข้าใจ การกำหนดปัญหา การระดมความคิด การสร้างต้นแบบ และการทดสอบ ทั้งนี้ กระบวนการคิดเชิงออกแบบสามารถประยุกต์ร่วมกับการสร้างสรรค์กระบวนการเรียนรู้ เช่น การสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ เป็นต้น ในที่นี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการประยุกต์กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการจัดการเรียนรู้ จากการทดลองใช้ในสถานศึกษาเพื่อเป็นกรณีศึกษา ได้แก่ โรงเรียนประถมศึกษาธรรมศาสตร์และโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ (ฝ่ายมัธยม) อีกทั้ง นำเสนอแนวทางการวัดและประเมินผล รวมไปถึงแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานที่บูรณาการร่วมกระบวนการคิดเชิงออกแบบ โดยสามารถสรุปผลการศึกษาได้ว่ากระบวนการคิดเชิงออกแบบช่วยให้ผู้สอนสามารถสร้างสรรค์การเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อนักเรียนตรงตามเป้าหมาย และช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะการคิดที่เป็นระบบดียิ่งขึ้น อีกทั้ง ยกระดับการมีส่วนร่วมของนักเรียนกับผู้สอนในการออกแบบการจัดการเรียนรู้เพิ่มขึ้น ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้นี้ มีความสำคัญและความสอดคล้องต่อการเรียนรู้ในยุคศตวรรษที่ 21 ดังนั้น กระบวนการคิดเชิงออกแบบสามารถพัฒนาหรือเสริมสร้างทักษะความเป็นครูผู้สร้างสรรค์การเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: กระบวนการคิดเชิงออกแบบ, ครูผู้สร้างสรรค์การเรียนรู้, การสร้างสรรค์การเรียนรู้

Developing an identity to enable teachers to possess innovative teaching abilities by Design Thinking

ABSTRACT

This academic articles aimed to present developed an identity to enable teachers to possess innovative teaching abilities through Design Thinking. All this Design Thinking is a challenge approach to developing innovators in the 21st century in digital technology and creativity continues to evolve. The

การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ประจำปี 2567

Design Thinking process composed of 5 steps as follow; 1) Empathize, 2) Define, 3) Ideate, 4) Prototype and 5) Test. Furthermore, Design Thinking can be used to promote creative learning, such as by generating educational material. In this situation researcher will present the findings of the investigation. Examples of experiments utilized in schools as case studies, include PHRATHOM SUKSA THAMMASAT School and Valaya Alongkorn Rajabhat University Demonstration School. The results of this research indicate that Design Thinking approach encourages teachers to construct learning that aligns with their goals. Encourage pupils to improve their systematic thinking skills, and increase teacher and student participation in learning design. The findings are significant and compatible with 21st-century methods of learning. So, Design Thinking can develop or strengthen teachers' skills in creating effective learning.

Keywords: Design Thinking, creative teacher learning, creative learning

บทนำ

ปัจจุบันสังคมโลกได้ก้าวเข้าสู่ยุคศตวรรษที่ 21 ซึ่งสิ่งต่าง ๆ ทั้งเศรษฐกิจ สังคม การศึกษา วิถีชีวิต และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ย่อมเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วด้วยเทคโนโลยีและนวัตกรรม ทั้งนี้ ความคิดสร้างสรรค์นับเป็นส่วนสำคัญที่ขับเคลื่อนโลกสู่การเปลี่ยนแปลงสิ่งใหม่ที่มีคุณค่า เช่น การสร้างสรรค์นวัตกรรมทางการศึกษารูปแบบออนไลน์เพื่อให้สอดคล้องกับการศึกษาทางไกล และการสร้างสรรค์นวัตกรรมรถยนต์ ประเภทรถยนต์ไฟฟ้า (EV Car) แทนการใช้รถยนต์ที่เผาไหม้แบบสันดาปหรือรถยนต์ (PHEV Car) เป็นต้น ด้วยเหตุนี้ ประเทศไทยจึงกำหนดนโยบายหรือแผนการพัฒนาชาติด้านการศึกษา ที่มุ่งการพัฒนาคุณภาพของประชากรให้มีความคิดสร้างสรรค์เพื่อก้าวทันยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ดังที่ กระทรวงศึกษาธิการ (2542) ได้กำหนดนโยบายให้มีการพัฒนาเยาวชนของชาติให้มีทักษะการเรียนรู้สร้างสรรค์ทักษะด้านเทคโนโลยี และอื่น ๆ เพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่โลกยุคศตวรรษที่ 21 สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-2580 ที่กล่าวถึงการปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 ข้อ 4.3.1 การปรับเปลี่ยนระบบการเรียนรู้ให้เอื้อต่อการพัฒนาทักษะสำหรับศตวรรษที่ 21 โดยออกแบบกระบวนการเรียนรู้ในทุกระดับชั้นอย่างเป็นระบบ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2562) ซึ่งทักษะความคิดสร้างสรรค์เป็นหนึ่งในส่งเสริมและพัฒนาหนึ่งในทักษะการคิดด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) ของศตวรรษที่ 21

การพัฒนาคุณภาพของนักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ได้ ผู้สอนหรือคุณครูจึงมีบทบาทสำคัญต่อการวางรากฐานหรือบ่มเพาะทักษะความคิดสร้างสรรค์แก่เยาวชนมากกว่าบุคคลช่วงวัยอื่น เนื่องจากช่วงชีวิตหนึ่งของเด็กและเยาวชนมีความสัมพันธ์กับสถานศึกษาเป็นส่วนใหญ่ อีกทั้ง อาชีพครูมีบทบาทเป็นต้นแบบที่ดีแก่นักเรียนและมีบทบาทเป็นผู้พัฒนาปรับปรุงเปลี่ยนแปลงการจัดการศึกษาของประเทศชาติให้มีความเจริญรุ่งเรือง (ธราญา จิตรชญาวนิช, 2560, 117-118) บริบทการเรียนรู้ยุคใหม่ที่ง่ายต่อการเข้าถึงข่าวสารและเป็นโอกาสของการใช้ความคิดสร้างสรรค์ จึงส่งผลต่อบทบาทของผู้สอนหรือคุณครูที่ควรมีคุณลักษณะสำคัญ คือบุคลิกของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์และผู้สร้างสรรค์การเรียนรู้ เพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีและปฏิบัติการศึกษาในสอดคล้องตามนโยบายหรือแผนการพัฒนาชาติ

ทั้งนี้ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) จึงเป็นหนึ่งในแนวทางการส่งเสริมทักษะความเป็นครูผู้สร้างสรรค์การเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี เนื่องจากการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) มีหลักการที่เป็น จุดแข็งคือการผลิต

การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ประจำปี 2567

และออกแบบผลงานด้วยความคิดอย่างมีวิจารณญาณและความคิดสร้างสรรค์ (ภุชงค์ โจรจน์แสงรัตน์และปณณรัตน์ พิษณุ ไพบูลย์, 2559, 18) ดังนั้น ครูในฐานะผู้อำนวยความสะดวกให้เกิดการเรียนรู้ให้นักเรียน หรือ Facilitator กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) จึงเป็นกระบวนการเหมาะสมกับบริบทของการเรียนรู้ และเป็นแนวทางใหม่ของการพัฒนาทางการศึกษาสืบต่อไป

แนวคิดของกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)

กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นการรวมของเครื่องมือและเทคนิคที่พัฒนามาจากการคิดสร้างสรรค์ทางสังคมศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และคอมพิวเตอร์มีจุดเริ่มต้น ในปี ค.ศ. 1960 มาจาก Design Science หรือการคิดสร้างสรรค์ทางธุรกิจ ทั้งนี้ การคิดเชิงออกแบบเป็นเครื่องมือที่มีคุณค่าต่อการสร้างรากฐานความเป็นมนุษย์ที่มีคุณภาพด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมขั้นพื้นฐาน ภายหลังกระบวนการคิดเชิงออกแบบได้ประยุกต์รวมกับการศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และทักษะทางนวัตกรรมให้นักเรียน ซึ่งส่งผลให้เกิดผลลัพธ์ที่ดีเนื่องจากการคิดเชิงออกแบบเป็นรูปแบบการคิดที่นักเรียนจะได้ใช้ทั้งความรู้และการฝึกฝนปฏิบัติ (ศศิมา สุขสว่าง, 2560; Kleinsmann, Valkenburg, & Sluijs, 2017; Martin, 2010) ทั้งนี้ จากการศึกษากระบวนการวิธีการคิดเชิงออกแบบของนักการศึกษาและนักวิชาการ ได้แก่ สูดาร์ตัน คังวีย์เยอร์ และศิริวรรณ วณิชพัฒน์วรชัย (2563) Stanford d. school (2016) และ Cross (2001) สามารถสังเคราะห์และอธิบายกระบวนการวิธีการคิดเชิงออกแบบ โดยมีรายละเอียดตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการสังเคราะห์กระบวนการวิธีการคิดเชิงออกแบบ

ขั้นตอน	รายละเอียด
1. Empathize หรือ การเข้าใจ	การเริ่มต้นทำความเข้าใจในปัญหาของกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง โดยการเริ่มจากการสังเกต การตั้งคำถามซ้ำ ๆ เพื่อนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์แบบใหม่ โดยไม่ใช้ทัศนคติหรือมุมมองส่วนตัว
2. Define หรือ การกำหนดปัญหา	การสรุปและทำความเข้าใจถึงปัญหาที่แท้จริงของกลุ่มเป้าหมาย ก่อนนำข้อมูลเหล่านั้นมาคัดกรอง และกำหนดทิศทางของปัญหาอย่างตรงประเด็น
3. Ideate หรือ การระดมความคิด	การระดมความคิดจากหลากหลายมุมมองด้วยความคิดสร้างสรรค์ และความคิดนอกกรอบ เพื่อหาแนวทางที่แปลกใหม่และมีประสิทธิภาพมากที่สุด
4. Prototype หรือ การสร้างต้นแบบ	การสร้างแบบจำลองจากขั้นตอนที่ 3 (ระดมความคิด) เพื่อนำไปทดสอบประสิทธิภาพ เช่น ตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมายหรือไม่ เป็นต้น
5. Test หรือ การทดสอบ	การทดสอบแบบจำลองที่สร้างขึ้นกับกลุ่มเป้าหมายเพื่อปรับปรุงหรือพัฒนาให้ได้สิ่งที่ดีที่สุด

จากตารางการแสดงผลการสังเคราะห์กระบวนการวิธีการคิดเชิงออกแบบ พบว่ากระบวนการวิธีการคิดเชิงออกแบบประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ การเข้าใจ การกำหนดปัญหา การระดมความคิด การสร้างต้นแบบ และการทดสอบ ทั้งนี้ ทุกกระบวนการมีความเป็นระบบของเหตุและผล ซึ่งสอดคล้องกับการคิดขั้นสูงอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อให้เกิดนวัตกรรมที่มีคุณภาพ และวางรากฐานความสามารถทางความคิดและทักษะที่สำคัญของ นวัตกรรมได้อย่างเหมาะสม

การประยุกต์กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อสร้างสรรค์การเรียนรู้

การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ประจำปี 2567

การจัดการเรียนในโลกยุคใหม่ที่มุ่งเน้นการสร้างนวัตกรรมและเทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ รวมไปถึงบริบททางสังคมที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ ส่งผลให้กระบวนการออกแบบการเรียนรู้การสอนหรือพัฒนานักเรียนในสภาพแวดล้อมวิถีใหม่ต้องอาศัยกระบวนการคิดและอื่น ๆ อย่างเป็นระบบ ดังที่ผู้วิจัยได้สังเคราะห์จากแนวคิดของนักวิชาการ (สุทธิกานต์ เลขาณูการ และคณะ, 2565; มะยุรีย์ พิทยาเสนีย์ และพิชญาภา ยวงสร้อย, 2564; นุชจรี กิจวรรณ, 2561) สามารถอธิบายได้ว่าการคิดเชิงออกแบบสามารถประยุกต์ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้และสามารถพัฒนากรอบความคิดของครูได้อย่างเหมาะสม เนื่องจากการคิดเชิงออกแบบเป็นสมรรถนะสำคัญการแก้ปัญหาอย่างมีกระบวนการที่นักวิชาการหรือนักพัฒนาได้เลือกใช้เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม และด้านการศึกษาสามารถพัฒนานักเรียนให้มีสมรรถนะการคิดเชิงออกแบบได้ ถ้าผู้สอนมีสมรรถนะในการสอนการคิดเชิงออกแบบเพื่อสร้างสรรค์การเรียนรู้ นอกจากนี้ วิธีการสอนแบบสืบสอบ วิธีการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน และวิธีการสอนแบบโครงงานเป็นฐาน มีความสัมพันธ์กันและความเชื่อมโยงระหว่างกันซึ่งส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะการคิดเชิงออกแบบได้ โดยที่ผู้สอนต้องกำหนดวัตถุประสงค์ในการสอนแต่ละครั้งเพื่อให้สอดคล้องกับระดับการคิดต่าง ๆ ในกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เช่น หากต้องการให้นักเรียนเกิดองค์ความรู้ใหม่ แล้วสรุปเป็นข้อมูลสมมติฐานเพื่อหาแนวทางการแก้ปัญหา สามารถเริ่มต้นโดยใช้วิธีการสอนแบบสืบสอบ หรือหากต้องการให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และสามารถนำเสนอวิธีการแก้ไขปัญหา สามารถเลือกใช้วิธีการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน หรือถ้าหากต้องการให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติการออกแบบจนได้มาซึ่งนวัตกรรมที่ตอบสนองกับความต้องการและนำไปทดสอบใช้จริง ก็สามารถเลือกใช้วิธีการสอนแบบโครงงานเป็นฐาน เป็นต้น (รวีร รัตนไพศาลกิจ และคณะ, 2564)

ดังนั้น กระบวนการคิดเชิงออกแบบจึงมีความสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิดขั้นสูงของนักเรียนได้ ผ่านการประยุกต์หรือสังเคราะห์กระบวนการคิดเพื่อสร้างสรรค์การเรียนรู้ อนึ่ง ผู้วิจัยได้ประยุกต์กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการจัดการเรียนรู้เพื่อยกตัวอย่างเป็นกรณีศึกษา จากการทดลองใช้ในสถานศึกษา ได้แก่ โรงเรียนประถมศึกษา ธรรมศาสตร์ และโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ฯ (ฝ่ายมัธยม) ในปีการศึกษา 2565-2566 ซึ่งผู้วิจัยสามารถอธิบายรายละเอียดได้ ดังนี้

1. การประยุกต์กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้

สื่อประกอบการเรียนรู้นี้เป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งส่งผลให้การเรียนรู้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ ในที่นี้ กล่าวถึงการประยุกต์กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อสร้างสรรค์สื่อประกอบการเรียนรู้ 2 ประเภท ได้แก่ ประเภทบอร์ดเกมหรือเกมกระดานเพื่อการศึกษาและประเภทเพลงเพื่อการศึกษา โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.1 การประยุกต์กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อสร้างสรรค์บอร์ดเกมเพื่อการศึกษา

การฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในสถานศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ณ โรงเรียนประถมศึกษาธรรมศาสตร์ ผู้วิจัยได้ศึกษาปัญหาการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียน พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ควรได้รับการพัฒนาทักษะการเขียน ผู้วิจัยจึงได้ประยุกต์กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อสร้างสรรค์บอร์ดเกมเพื่อการศึกษาที่มีกระบวนการ ดังนี้

ตารางที่ 2 การประยุกต์กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อสร้างสรรค์บอร์ดเกมเพื่อการศึกษา

ลำดับ	กระบวนการ	รายละเอียด
1	กระบวนการที่ 1 Empathize หรือ การเข้าใจ	ผู้วิจัยศึกษารายงานผลความสามารถและทักษะการอ่านเขียนได้ ด้านการเขียน ภาคเรียนที่ 1 ครั้งที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2565 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 โรงเรียนประถมศึกษาธรรมศาสตร์ จากผลรายงานพบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ควรได้รับการพัฒนาทักษะการเขียน เนื่องจากมีค่าคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุด

การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ประจำปี 2567

ตารางที่ 2 (ต่อ)

ลำดับ	กระบวนการ	รายละเอียด
2	กระบวนการที่ 2 Define หรือ การกำหนดปัญหา	ผู้วิจัยสอบถามและสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาพร้อมแนวทางการพัฒนาทักษะการเขียนจากคุณครู ผู้ปกครอง และนักเรียน พบว่านักเรียนชื่นชอบการเรียนรู้เชิงรุกผ่านเกมการแข่งขันมากกว่าการเรียนรู้ แบบ passive learning จากนั้นผู้วิจัยจึงสอบถามและสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการเขียนด้วยบอดเกมจากคุณครู ผู้ปกครอง และนักเรียน พบว่าความเห็นส่วนใหญ่ร้อยละ 80 เห็นว่าบอร์ดเกมสามารถส่งเสริมให้นักเรียนสนใจการเรียนรู้เพิ่มขึ้น ช่วยพัฒนาทักษะทางภาษา พัฒนาการมีปฏิสัมพันธ์ในสังคมได้ดีกว่าเกมดิจิทัล
3	กระบวนการที่ 3 Ideate หรือ การระดมความคิด	ผู้วิจัยศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา รวมถึงลงพื้นที่เก็บข้อมูลการเล่นบอร์ดเกมที่ชมรมบอร์ดเกมของมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรวิทยาดอนเมือง จากนั้น ผู้วิจัยจึงได้เฝ้าร่วมกับคณะทำงานเพื่อหาข้อสรุปของบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา ที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการเขียนโดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาเป็นผู้ให้คำแนะนำ
4	กระบวนการที่ 4 Prototype หรือ การสร้างต้นแบบ	ผู้วิจัยสร้างแบบจำลองบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาที่ส่งเสริมทักษะการเขียน โดยบูรณาการระหว่างเกมบันไดงูและเกม Braintopia จากนั้นจึงนำเสนอแบบจำลองต่อผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา และทดลองให้บอร์ดเกมกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อวิเคราะห์ประสิทธิภาพของบอร์ดเกมในด้านต่าง ๆ เช่น ความคงทนของการ์ดเกมและอุปกรณ์อื่น ๆ เป็นต้น
5	กระบวนการที่ 5 Test หรือ การทดสอบ	ผู้วิจัยทดลองใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษาในกลุ่มตัวอย่างจริงหรือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากนั้นจึงทดสอบผลสัมฤทธิ์หลังได้รับการเรียนรู้และศึกษาความคิดเห็นที่มีต่อบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา ก่อนวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสรุปผล เช่น วิเคราะห์ประสิทธิภาพของบอร์ดเกมต่อการส่งเสริมทักษะด้านเขียน และวิเคราะห์ความคิดเห็น เป็นต้น

จากตารางที่ 2 พบว่าการทดลองใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษาที่สร้างสรรค์จากกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนประถมศึกษาธรรมศาสตร์ สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ร้อยละ 70 และสามารถส่งเสริมกระบวนการคิดที่เป็นระบบยิ่งขึ้น เห็นได้จากพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน เช่น นักเรียนสามารถอธิบายเหตุผลของคำตอบที่ถูกต้องและคำตอบที่ผิดจากแบบทดสอบได้ เป็นต้น อีกทั้ง กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นส่วนใหญ่ต่อบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาว่าสามารถส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ได้ดีขึ้นในระดับหนึ่งและส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความสุขของนักเรียน

1.2 การประยุกต์กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อสร้างสรรค์เพลงเพื่อการศึกษา

การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ประจำปี 2567

การฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในสถานศึกษา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ณ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ฯ (ฝ่ายมัธยม) ผู้วิจัยได้ศึกษาปัญหาการเรียนรู้วรรณกรรมและวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีเจตคติเชิงลบต่อการเรียนที่ส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ที่ลดลง เช่น รู้สึกเบื่อหน่ายต่อการท่องจำบทอาขยานหรือการถอดความบทประพันธ์ เป็นต้น ส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถจดจำใจความสำคัญหรือเนื้อเรื่องของวรรณกรรมในแบบเรียนได้ ผู้วิจัยจึงได้ประยุกต์กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อสร้างสรรค์เพลงเพื่อการศึกษาที่มีกระบวนการ ดังนี้

ตารางที่ 3 การประยุกต์กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อสร้างสรรค์เพลงเพื่อการศึกษา

ลำดับ	กระบวนการ	รายละเอียด
1	กระบวนการที่ 1 Empathize หรือ การเข้าใจ	ผู้วิจัยสำรวจปัญหาของการเรียนรู้วรรณกรรมและวรรณคดีไทยและรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ดึงดูดความสนใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ฯ (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 100 คน
2	กระบวนการที่ 2 Define หรือ การกำหนดปัญหา	ผู้วิจัยรวบรวมและวิเคราะห์ที่ได้จากการสำรวจ พบว่านักเรียนมีปัญหาไม่ชอบการอ่านและการท่องจำเนื้อเรื่องของวรรณคดีไทย ทั้งที่เป็นสิ่งสำคัญของการเรียนรู้วรรณคดีไทย และการจัดการเรียนรู้ที่ดึงดูดความสนใจ คือการเรียนรู้ที่ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลหรือการเรียนรู้ดิจิทัล (Digital Learning)
3	กระบวนการที่ 3 Ideate หรือ การระดมความคิด	ผู้วิจัยศึกษากระบวนการสร้างสรรค์เพลงเพื่อการศึกษาที่สามารถเผยแพร่สู่ช่องทางออนไลน์ได้ จากนั้นจึงวิเคราะห์เนื้อเรื่องของวรรณคดีไทยในแบบเรียน เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร เพื่อประพันธ์เนื้อร้องให้ได้ใจความสำคัญที่ครบถ้วนและความสอดคล้องกับทำนองดนตรีจังหวะแร็ป (rap)
4	กระบวนการที่ 4 Prototype หรือ การสร้างต้นแบบ	ผู้วิจัยสร้างต้นแบบวิดีโอเพลงเพื่อการศึกษาที่มีใจความสำคัญของวรรณคดีไทย เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร จากนั้นจึงนำเสนอต้นแบบต่อผู้เชี่ยวชาญ ก่อนพัฒนาให้สอดคล้องตามข้อเสนอแนะ
5	กระบวนการที่ 5 Test หรือ การทดสอบ	ผู้ศึกษาเผยแพร่วิดีโอเพลงเพื่อการศึกษาสู่ช่องทางออนไลน์และทดลองใช้สื่อข้างต้น ประกอบการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 3 ห้องเรียน ได้แก่ ห้อง ม.3/6 ม.3/7 และ ม.3/8 จากนั้นจึงทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ก่อนวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสรุปผล เช่น วิเคราะห์ประสิทธิภาพของเพลงต่อการส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีไทย และวิเคราะห์ความคิดเห็น เป็นต้น

จากตารางที่ 3 พบว่าการทดลองใช้เพลงเพื่อการศึกษาที่สร้างสรรค์จากกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์และเจตคติทางการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ฯ (ฝ่ายมัธยม) สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางเรียนรู้ได้ดีขึ้นระดับหนึ่ง และสามารถส่งเสริมความสามารถในการจดจำของนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น เห็นได้จากการตอบคำถามจากแบบทดสอบที่ให้นักเรียนเขียนแผนผังความคิดเกี่ยวกับใจความสำคัญของวรรณกรรมและนักเรียนส่วนใหญ่สามารถปฏิบัติได้ถูกต้อง อีกทั้ง กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นส่วนใหญ่ต่อเพลงเพื่อ

การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ประจำปี 2567

การศึกษาว่าสื่อการเรียนรู้ข้างต้น มีการประยุกต์ใช้ทำงานที่สนุกและสอดคล้องกับช่วงวัยของผู้เรียน และเสริมสร้างเจตคติต่อการเรียนรู้ได้ดีขึ้น

ดังนั้น การประยุกต์กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ สามารถเสริมสร้างทักษะความคิดสร้างสรรค์ของครูได้อย่างเหมาะสม สามารถพัฒนาผลการเรียนรู้ให้ดีขึ้นอีกระดับหนึ่ง และสามารถส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนได้

การวัดและประเมินผลทางการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับแนวคิดของปีเตอร์ เนลส์สัน

การวัดและประเมินตามแนวคิดของ ปีเตอร์ เนลส์สัน (Nilsson, 2012) สามารถประยุกต์ร่วมกับประเมินผลทางการเรียนรู้ เช่น สื่อการเรียนรู้ แผนการเรียนรู้ ผลงานสร้างสรรค์ ฯลฯ ที่เกิดจากการประยุกต์กระบวนการคิดเชิงออกแบบหรือกระบวนการอื่น ๆ ได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้ แนวคิดข้างต้นเป็นการประเมินความคิดสร้างสรรค์ที่เรียกว่า อนุกรมวิธานของการออกแบบสร้างสรรค์ (Nilsson's Taxonomy of Creative Design) ที่พิจารณาระดับการเปลี่ยนแปลงในส่วนที่เป็นรูปแบบและเนื้อหาเป็นส่วนสำคัญ โดยดูจากผลงานที่สร้างขึ้นว่ามีการเลียนแบบมาจากการผลงานของผู้อื่นหรือไม่ รูปแบบของงานเป็นงานผสมผสานของผลงานอื่นหรือไม่ ผลงานมาจากการแปลงสภาพจากงานเดิมหรือผลงานเป็นรูปแบบใหม่อย่างสมบูรณ์ การสร้างสิ่งนี้เป็นที่ใหม่เป็นที่ยอมรับมาก่อนหน้านี้หรือไม่ จึงกล่าวได้ว่าอนุกรมวิธานของการออกแบบสร้างสรรค์สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในวัดและประเมินผลการสร้างสรรค์หรือความแปลกใหม่ที่เหมาะสมกับงานสร้างสรรค์ที่เป็นผลงานนวัตกรรมระดับของการคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดดังกล่าว แบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 แนวคิดการประเมินความคิดสร้างสรรค์ของปีเตอร์ เนลส์สัน

ระดับความคิดสร้างสรรค์ รูปแบบ Nilsson's Taxonomy of Creative Design				
การเลียนแบบ (Imitation)	การปรับเปลี่ยน (Variation)	การรวบกัน (Combination)	การแปลงสภาพ (Transformation)	การสร้างสิ่งใหม่ (Original Creation)
หมายถึงการสร้างสิ่ง เดียวกันหรือแบบ เดียวกับบางสิ่ง บางอย่างที่มีอยู่แล้ว	หมายถึงการแปลง จากสิ่งที่มีอยู่แล้ว เพียงเล็กน้อย	หมายถึงการนำส่วน ต่าง ๆ ของสองสิ่ง หรือหลายสิ่งมาผสม รวมกันแล้วได้เป็นสิ่ง ใหม่	หมายถึงการแปลง บางสิ่งบางอย่างใน บริบทใหม่	หมายถึงการสร้างสรรค์ สิ่งที่แปลกใหม่และมี คุณภาพโดยไม่ปรากฏ ความคิดและเค้าโครง เดิม ที่เรียกว่า นวัตกรรม

ดังนั้น การวัดและประเมินผลตามแนวคิดของปีเตอร์ เนลส์สัน หรืออนุกรมวิธานของการออกแบบสร้างสรรค์ (Nilsson's Taxonomy of Creative Design) เป็นหนึ่งในแนวทางของการวัดและประเมินผลนวัตกรรมหรือผลงานได้จากการประยุกต์ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบที่มีความเหมาะสมและต่อยอดให้สอดคล้องกับมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) หรือ เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric) ได้ ทั้งนี้ ครูสามารถประยุกต์ใช้แนวคิดการประเมินความคิดสร้างสรรค์ข้างต้น ร่วมกับกระบวนการคิดอื่น ๆ เพื่อพัฒนานวัตกรรมหรือสิ่งใหม่ทางการศึกษาได้อย่างต่อเนื่องตามบริบท เช่น ประเมินผลงานการเขียนเชิงสร้างสรรค์ตามทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด เป็นต้น

แนวทางการประยุกต์กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐาน

การประยุกต์กระบวนการวิธีการคิดเชิงออกแบบทั้ง 5 ขั้นตอน ร่วมกับวรรณกรรมในแบบเรียน สามารถเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ด้านการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนหรือครู และสามารถพัฒนาทักษะการคิดของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์กระบวนการวิธีการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐานผ่านวรรณกรรมในแบบเรียน

การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ประจำปี 2567

วรรณคดี วิจัยของกระทรวงศึกษาธิการ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์ เพื่อนำเสนอแนวทางการสร้างสรรค์การเรียนรู้ต่อผู้ที่สนใจในการนำไปใช้ ซึ่งจากผลการวิเคราะห์การกระทำของตัวละครวีรสการพราหมณ์ พบว่ามีลักษณะความเป็นครูที่ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อเอาชนะข้าศึกและยึดครองเมืองลิจณวีได้สำเร็จ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

กระบวนการที่ 1 Empathize หรือ การเข้าใจ มีความสอดคล้องกับเหตุการณ์ที่พระเจ้าอชาตศัตรู ผู้ปกครองเมืองราชคฤห์ แคว้นมคธ ที่ปรารถนาจะแผ่พระราชอาณาเขตเข้าไปถึงแคว้นวัชชีอันมีพื้นที่ขนาดใหญ่และเจริญกว่า แต่ทว่ากษัตริย์ลิจณวีมีความยึดมั่นในอธิปไตยธรรมจึงยากที่จะทำสงครามชนะ ดังตัวอย่างฉันท์ที่ปรากฏว่า

สมัยหนึ่งจึงจอมภูมิบาล ท้าวจินตนาการ
จะแผ่อ่านาอาณา ๑
ให้ราบปราบปรามเพื่อปรา ภูไฟไพศา
ละจวบจังหวัดวัชชี ๑
.....
.....
ว่ากษัตริย์วัชชีบรรดา ครองรัชสีมา
กษัตร์ประเทศทุกองค์ ๑
อธิปหานิยะธรรมธำรง ทั้งนั้นมั่นคง
มิโกรธมิกร้าวร้าวฉาน ๑
เพื่อธรรมดำเนินเจริญการณ ไซ้เหตุแห่งหานี้
เจ็ดข้อจะคัดจัดไซ้ ๑

(ห้องสมุดดิจิทัลวัชรญาณ, ออนไลน์)

กระบวนการที่ 2 Define หรือ การกำหนดปัญหา มีความสอดคล้องกับเหตุการณ์ที่วีรสการพราหมณ์ได้วิเคราะห์อธิปหานิยะธรรมที่เป็นจุดแข็งที่สุดของกษัตริย์ลิจณวี นั่นคือ ความสามัคคี ดังตัวอย่างฉันท์ที่ปรากฏว่า

บรมกระษัตริย์ปรา ระภากระปราบปราม
กับวีรสการพราหม มะณพณเฑาจารย์ ๑
.....
.....
สมัคคีสมานมิตร คณะลิจณวีเขา
มั่นคงจะคิดเอา ชนด้วยประการใด ๑
ท่านวีรสการผู้ ทิเชครุณลาดใน
อุบายหนึ่งไป ก็ประจักษ์กระจำจันทน์ ๑
เสนอสนองทูล กละมุลยุบลรบิล
แต่คงคภูมิน ทอชาติศัตรู ๑
ตกลงและทรงนัด เนาะกะวีรสการครู
ตรีเพื่อเผด็จมู ละสมัคคไมตรี ๑

(ห้องสมุดดิจิทัลวัชรญาณ, ออนไลน์)

การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ประจำปี 2567

กระบวนการที่ 3 Ideate หรือ การระดมความคิด มีความสอดคล้องกับเหตุการณ์ที่พระเจ้าอชาตศัตรู ระดมความคิดเกี่ยวกับแนวทางการเอาชนะสงครามร่วมกับวัสสการพราหมณ์ ทั้งนี้ วัสสการพราหมณ์เสนอกลอุบายการ เอาชนะข้าศึกได้ด้วยการเป็นแสร้งเป็นสายลับหรือไส้ศึกที่คอยทำลายความสามัคคีแก่เหล่ากษัตริย์ลิขณวิ โดยขอให้พระเจ้า อชาตศัตรูเนรเทศตนออกจากเมืองโกทฐฐานชัฏพระราชหฤทัย ดังตัวอย่างฉันท์ที่ปรากฏว่า

สมัยเสด็จว่า	กิจจะราชะการี
เสนาธิบดี	มุขะมวณูมัตย์ผอง ฯ
โดยศักดิ์ฐานัน	ตระชั้นอนันต์นอง
ณท้องพระโรงทอง	ขณะเฝ้าพระบาทมลาย ฯ

เราคิดจะไคร่ยก	พยุห์พลสกลไกร
ประชุมประชิดไชย	รณะรัฐวัชชี ฯ

ฝ่ายพราหมณ์ก็กราบทูล	อดิสุริย์มณฑล
นยาริบายไซ	วจนัตถัตถทาน ฯ

ภูบดินทร์สดับอุปายะตาม	
ฉวาทะวัสสการะพราหมณ์	และบังอาจ ฯ
เกินประมาณเพราะการละเมิดประมาท	
มิควรจะขัดบรมราช	ชโยิงการ ฯ
ท้าวก็ทรงแสดงพระองค์ปาน	
ประหนึ่งพระราชหทัยธดาล	พิโรธจึง ฯ

ลงพระราชอาชญา	ณ บท
พระอัยการพิพากษะกฎ	และโกณผม ฯ
ไล่มิให้สถิตย์ณคามนิคม	
นครมหาสิมานิคม	บุรีใด ฯ

(ห้องสมุดดิจิทัลวัชรญาณ, ออนไลน์)

กระบวนการที่ 4 Prototype หรือ การสร้างต้นแบบ มีความสอดคล้องกับเหตุการณ์ที่วัสสการพราหมณ์ ได้แฝงตัวเข้าไปในเมืองลิขณวิ ฐานะผู้ถูกเนรเทศ แต่ทว่า กษัตริย์ลิขณวิเล็งเห็นถึงความชาญฉลาดจึงพระราชทานแต่งตั้งเป็น

การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ประจำปี 2567

อาจารย์ที่ฝึกสอนศิลปวิทยาแก่ราชกุมาร จากนั้น วัสสการพราหมณ์จึงทำลายความสามัคคีของหมู่พระราชกุมารด้วยการเรียกพระราชกุมารพระองค์หนึ่งเข้าไปพูดคุยในสถานที่ที่โหดร้ายด้วยเรื่องทั่วไป เช่น ทรงเสวยภัตตราหารใด เป็นต้น เมื่อพระราชกุมารเล่าเรื่องที่ตนพูดคุยกับวัสสการพราหมณ์ให้พระราชกุมารพระองค์อื่น ๆ รับรู้ กลับไม่มีใครเชื่อ การกระทำข้างต้นส่งผลให้เกิดความสงสัยในพฤติกรรมของกันและกันหรือไม่ไว้ใจซึ่งกันและกัน โดยเหตุการณ์ดังกล่าวถือเป็นการสร้างต้นแบบเพื่อทดลองแผนการทำลายความสามัคคี ดังตัวอย่างฉันทที่ปรากฏว่า

ณวันหนึ่งลูถึงกา	ละศึกษาพิชากร
กุมารลิจฉวีวร	เสด็จพร้อมประชุมกัน ฯ
ตรับัดวัสสการมา	สถานราชะเรียนพลัน
ธเกล้งเชิญกุมารฉันท	สนิทหนึ่งพระองค์ไป ฯ
ลูห้องหับระโหราน	ก็ถามการณะทันใด
มิลลับอะไรใน	กถาที่รปจนา ฯ
.....	
.....	
เสรีจอนุสาสน์	ราชอุรส
ลิจฉวีหมด	ต่างธกัมา
ถามนยะอัน	ท่านวุฒิอา
จาริยะปรา	รพกะอะไร ฯ
เธอกัแกลง	แจ้งกัจะมวล
ความตละลัวน	จริงณหทัย
ต่างกัมีเชื่อ	เมื่อตรีเณ
จึงผละใน	เหตุบมิสม ฯ
	(ห้องสมุดดิจิทัลวรรณกรรม, ออนไลน์)

กระบวนการที่ 5 Test หรือ การทดสอบ มีความสอดคล้องกับเหตุการณ์ที่วัสสการพราหมณ์เกิดความมั่นใจในกลยุทธ์ของตนที่หลอกลวงพระราชกุมารมาพูดคุยในที่โหดร้ายเพื่อสร้างความแตกแยก วัสสการพราหมณ์จึงให้กลวิธีเดิมแต่เปลี่ยนแปลงเรื่องสนทนาให้พระราชกุมารเข้าใจผิดว่าพระราชกุมารองค์อื่น ๆ กล่าวถึงปมด้อยของอีกพระองค์หนึ่งที่ให้ตนฟัง ซึ่งวัสสการพราหมณ์ได้ดำเนินการทดลองซ้ำ ๆ หรือเรียกพระราชกุมารมาคุยให้ขุนเคลือบกันอยู่เสมอ จนในที่สุดเหล่ากษัตริย์ลิจฉวีได้เกิดความแตกแยกและไร้ซึ่งความสามัคคี พระเจ้าอชาตศัตรูจึงสามารถยึดครองเมืองลิจฉวีได้สำเร็จ ดังตัวอย่างฉันทที่ปรากฏว่า

ลำดับนั้นวัสสการพราหมณ์	ธกัยคุษยะตาม
เล่ห์อุบายงาม	ฉงนจำ ฯ
ปวงโอรสลิจฉวีดำ	ริหะวิรุระและสำ
คัณประดุดคำ	ธเสกสัน ฯ
ไปเหลือเลยสักพระองค์อัน	มิละปิยะสพฉันท
ชาตสมรรคพันธ	ก็อาตุร ฯ

การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ประจำปี 2567

ลิจฉวีรา	คะทั้งหลย ๑
สรพเสื่อมหยน	กัเปนไป ๑
	(ห้องสมตติจิพัลวัชรญาณ, ออนไลน์)

ดังนั้น การประยุกต์กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้วรรณกรรมเป็นฐาน ผ่านวรรณกรรมในแบบเรียน เรื่อง สามัคคีเภทคำฉันท์ จึงเป็นหนึ่งวิธีการสร้างความเข้าใจของผู้เรียนเกี่ยวกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่มีประสิทธิภาพ เช่น มีกระบวนการคิดที่เชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ เป็นต้น และ มีประสิทธิผล เช่น ผู้เรียนสามารถอธิบายความเชื่อมโยงและยกตัวอย่างของกระบวนการคิดเชิงออกแบบได้ รวมทั้งสามารถบอกวิธีการประยุกต์ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับเรื่องที่สนใจได้อย่างถูกต้อง เป็นต้น

ประโยชน์ของการประยุกต์กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อสร้างสรรค์การเรียนรู้

การประยุกต์กระบวนการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการจัดการเรียนรู้ ส่งผลให้เกิดการจัดการเรียนรู้โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางอย่างชัดเจน เนื่องจากผู้สอนได้ทำความเข้าใจผู้เรียน พร้อมทั้งระบุปัญหาของผู้เรียน ก่อนนำไปสู่การออกแบบกระบวนการเรียนรู้หรือผลิตนวัตกรรมที่ส่งผลให้เกิดการทักษะสำคัญต่าง ๆ เช่น ทักษะการแก้ปัญหาด้วยกระบวนการคิดขั้นสูง ทักษะการสังเคราะห์ข้อมูล ทักษะการยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่าง ฯลฯ และการแก้ไขปัญหของผู้เรียนที่ตรงประเด็นอย่างเกิดประโยชน์สูงสุด เช่น ผู้สอนสามารถสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ตรงกับความต้องการของผู้เรียนและสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ หรือผู้สอนสามารถสร้างสื่อการเรียนรู้ที่แก้ไขปัญหของผู้เรียนได้อย่างตรงประเด็น จากกระบวนการสร้างสื่อการเรียนรู้ที่ผ่านการศึกษาปัญหาอย่างถ่องแท้ การเลือกสรรวิธีการแก้ไขปัญหที่แม่นยำ และการสร้างต้นแบบเพื่อทดลองและปรับปรุงก่อนนำไปใช้ หรือผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ เช่น สามารถอธิบายความสัมพันธ์ของเหตุและผลได้อย่างถูกต้อง และสามารถถ่ายทอดความรู้รูปแบบแผนผังความคิดได้อย่างสมบูรณ์ เป็นต้น

บทสรุป

กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) สามารถส่งเสริมทักษะหรือคุณลักษณะของความเป็นครู ผู้สร้างสรรค์การเรียนรู้ได้เป็นอย่างดีเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ เช่น คุณลักษณะผู้ที่มีความรอบรู้มีความสามารถและสติปัญญา พร้อมค้นหาฝึกฝนความสำเร็จแปลกใหม่ ที่เหนือกว่าการเป็นแค่ครูสอนความรู้ทั่วไป คุณลักษณะผู้ที่ชอบแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และคุณลักษณะผู้ที่เปิดกว้างทางความคิด ฯลฯ (ปัญญานันท์ วรวัณชัย, 2563) ดังนั้น การพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนให้สำเร็จได้ ผู้สอนหรือครูจึงควรมีองค์ประกอบสำคัญ คือบุคลิกของผู้สร้างสรรค์การเรียนรู้ เพื่อเป็นต้นแบบให้แก่ผู้เรียน และบุคลิกของผู้สร้างสรรค์ คือลักษณะสำคัญของนวัตกรรมที่มีบทบาทสำคัญต่อประเทศชาติและโลกยุคใหม่

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพ.ศ. 2542. โรงพิมพ์ครุสภาลาดพร้าว.

ธราภา จิตรขณาภณิก. (2560). *การศึกษาและความเป็นครูไทย*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นุชจรี กิจวรรณ. (2561). กระบวนการคิดเชิงออกแบบ : มุมมองใหม่ของระบบสุขภาพไทย. วารสารสภาการพยาบาล. 33(1).

การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ประจำปี 2567

- ปัญญาญ วรวัฒน์ชัย. (2563). ทักษะสำหรับครูเพื่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์. *วารสารครุศาสตร์สาร*, 14(1), 146-158. <https://edujournal.bsru.ac.th/publishes/16/articles/279>
- ภุชงค์ โจรจน์แสงรัตน์ และปณณรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์. (2559). การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานเพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ปรากฏอัตลักษณ์ไทยสำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต. [วิทยานิพนธ์ปริญญาคุุชฎีบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. <https://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/54891>
- มะยุริย์ พิทยาเสนีย์ และพิชญภา ยวงสร้อย. (2564). การคิดเชิงออกแบบ : ครุวัตกรวิธีใหม่. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง*, 10(2), 190-201. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/JLPRU/article/view/246560>
- รวีธ รัตนไพศาลกิจ และคณะ. (2564). แนวทางการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อการพัฒนาสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 25(1), 119-136.
- ศศิมา สุขสว่าง. (2560). *Design Thinking*. <https://shorturl.at/bcfJ3>
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2562). *ยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580). พิมพ์ครั้งที่ 2. สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.*
- สุภารัตน์ คงวิเชียรและศิริวรรณ วณิชวัฒน์ชัย. (2563). การพัฒนาทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ เรื่อง พื้นที่ผิวและปริมาตรโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. [วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศิลปากร. <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/3310>
- สุทธิกานต์ เลขาณูการ และคณะ. (2565). สมรรถนะการสอนการคิดเชิงออกแบบของครูวิทยาศาสตร์. *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 24(2), 360-371. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/view/246374
- ห้องสมุดดิจิทัลวัชรญาณ. (ม.ป.ป.). *สามัคคีเกาฬคำฉันท์*. <http://https://shorturl.at/vwCOY>
- Cross, N. (2001). Designerly ways of knowing: Design discipline versus design science. *Design Issues*, 17, 49–55.
- Kleinsmann, M., Valkenburg, R., & Sluijs, J. (2017). Capturing the value of design thinking in different innovation practices. *International Journal of Design*, 11(2), 25-40.
- Martin, R. (2010). Design Thinking: Achieving Insights Via the “Knowledge Funnel”. *Strategy & Leadership*, 38(2), 37-41.
- Nilsson, P. (2012). *Taxonomy Creative Design*. <http://www.senseandsensation.com/2012/03/taxonomy-of-creative-design.html>
- Stanford d. school. (2016). *Design Thinker*. <https://dschool.stanford.edu/>