

นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาบริหารการศึกษา ภาควิชานโยบาย การจัดการและความเป็นผู้นำทางการศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

MANAGEMENT INNOVATION OF PRIMARY SCHOOLS BASED ON CONCEPT OF
DEVELOPING STUDENTS' CREATIVITY



A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Doctor of Philosophy in Educational Management

Department of Educational Policy, Management, and Leadership

FACULTY OF EDUCATION

Chulalongkorn University

Academic Year 2019

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการ พัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์
โดย	น.ส.ประภัสสร ดิษสกุล
สาขาวิชา	บริหารการศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	อาจารย์ ดร.แอนจิรา ศิริภิรมย์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม	ศาสตราจารย์ ดร.พฤธี ศิริบรรณพิทักษ์

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต

.....	คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช สุขชีวะ)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	ประธานกรรมการ
.....	
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชญาพิมพ์ อุสาโห)	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
.....	
(อาจารย์ ดร.แอนจิรา ศิริภิรมย์)	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม
.....	
(ศาสตราจารย์ ดร.พฤธี ศิริบรรณพิทักษ์)	กรรมการ
.....	
(อาจารย์ ดร.เพ็ญวรา ชูประวัติ)	กรรมการ
.....	
(อาจารย์ ดร.สืบสกุล นรินทรางกูร ณ อยุธยา)	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
.....	
(รองศาสตราจารย์ ดร.จีระพันธุ์ พูลพัฒน์)	

ประภัสสร ดิษสกุล : นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิด
สร้างสรรค์. (MANAGEMENT INNOVATION OF PRIMARY SCHOOLS BASED ON CONCEPT OF DEVELOPING
STUDENTS' CREATIVITY) อ.ที่ปรึกษาหลัก : อ. ดร.แอนจิรา ศิริภิมย์, อ.ที่ปรึกษาร่วม : ศ. ดร.พทุทธิ ศิริบรรณ
พิทักษ์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) กรอบแนวคิดการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ 2) สภาพ
ปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ 3) พัฒนานวัตกรรมการบริหารโรงเรียน
ประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ประชากร คือ โรงเรียนประถมศึกษาที่เข้าร่วมโครงการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนการสอน
พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative Based Learning) ของสำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจำนวน 82 โรงเรียน ผู้ให้ข้อมูลทั้งสิ้นจำนวน 246 คน ประกอบด้วย กลุ่มผู้บริหาร ได้แก่ ผู้อำนวยการหรือรองผู้อำนวยการ
โรงเรียน โรงเรียนละ 1 คน และกลุ่มครูผู้สอน โรงเรียนละ 2 คน และศึกษาแนวทางปฏิบัติที่ติดจากโรงเรียนกรณีศึกษาจำนวน 5 โรงเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบ
ประเมินกรอบแนวคิด แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง และแบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของนวัตกรรม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ความถี่ ร้อย
ละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI_{modified}) และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า 1) กรอบแนวคิดการบริหารโรงเรียน ประกอบด้วย นโยบาย การบริหารจัดการ สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ หลักสูตรและการสอน การ
พัฒนาครู มาตรฐานและการประเมินผล และการมีส่วนร่วมของชุมชน ส่วนกรอบแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจ
ใจ การฝึกใช้จินตนาการ การค้นคว้าเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้ร่วมกัน การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา กิจกรรมการเรียนรู้ การนำเสนอผลงาน และการประเมินผลงาน
2) สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์พบว่า สภาพปัจจุบันที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่สุด
คือ การพัฒนาครู รองลงมาคือ มาตรฐานและการประเมินผล และหลักสูตรและการสอน ตามลำดับ ในขณะที่การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่มีค่าเฉลี่ยของสภาพปัจจุบันสูง
ที่สุดคือ กิจกรรมการเรียนรู้ รองลงมาคือ การค้นคว้าเรียนรู้ด้วยตนเอง และการเรียนรู้ร่วมกันตามลำดับ สภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ การมี
ส่วนร่วมของชุมชน รองลงมาคือ การพัฒนาครู และหลักสูตรและการสอน ตามลำดับ สำหรับการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ที่มีค่าเฉลี่ยของสภาพที่พึงประสงค์สูง
ที่สุดคือ กิจกรรมการเรียนรู้ รองลงมาคือ การเรียนรู้ร่วมกัน และการกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจ ตามลำดับ การบริหารโรงเรียนที่มีความต้องการจำเป็นสูงสุดคือ การมีส่วนร่วม
ของชุมชน รองลงมาคือ นโยบาย และสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ในส่วนของการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ที่มีความต้องการจำเป็นสูงสุดคือ การนำเสนอผลงาน
รองลงมาคือ การประเมินผลงาน การฝึกใช้จินตนาการ และการกระตุ้นการคิดและการแก้ปัญหา ตามลำดับ 3) นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนให้
มีความคิดสร้างสรรค์ ชื่อ “เสริมพลังนโยบาย สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อสร้างความเข้มแข็งในการใช้จินตนาการ การคิดและแก้ปัญหา การ
นำเสนอผลงาน และการประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน” ซึ่งมี 3 องค์ประกอบ คือ การเสริมพลังการบริหารโรงเรียนด้านนโยบาย ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ และ
ด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สาขาวิชา บริหารการศึกษา
ปีการศึกษา 2562

ลายมือชื่อนิสิต

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาร่วม

5884240227 : MAJOR EDUCATIONAL MANAGEMENT

KEYWORD: INNOVATIVE SCHOOL MANAGEMENT, STUDENTS' CREATIVITY, CREATIVE THINKING, CREATIVITY DEVELOPMENT, DEVELOPING STUDENTS' CREATIVITY

Praphatsom Ditsakul : MANAGEMENT INNOVATION OF PRIMARY SCHOOLS BASED ON CONCEPT OF DEVELOPING STUDENTS' CREATIVITY.

Advisor: ANJIRA SIRIPIROM, Ph.D. Co-advisor: Prof. PRUET SIRIBANPITAK, Ph.D.

The objectives of this research were to study 1) conceptual framework of primary school management based on concept of developing students' creativity 2) current condition and desirable condition of managing primary school based on concept of developing students' creativity 3) develop innovation of primary school management based on concept of developing students' creativity. The population sample of the research was primary schools that participated in developing innovation of teaching and learning provision developing student's thinking and analyzing skills and 21st century skills research project by creative based learning of Bureau of Educational Innovation Development Office of the Basic Education Commission comprised of 246 people from 82 schools and educate in 5 best practices schools. The informants from the participated school came from 2 groups the first group were the administrators and coordinators 1 person from each school the second group is the teacher 2 people from each school. The research instrument used in this study were conceptual framework valuation, questionnaires, a semi-structured interview form and an evaluation form to assess the feasibility and appropriateness of the innovation. The data was analyzed by frequency, percentage, mean, standard deviation, PNI modified and content analysis.

The researcher was found that 1) The conceptual framework of school management consisted of policy, administration, learning environment, curriculum and instruction, teacher development, standard and assessment, community involvement, student development to have creativity consisted of activation inspiration, imagination practicing, self-learning, thinking stimulation and problem solving, learning activities, presentation and work evaluation 2) current condition and desirable condition of primary school management based on concept of developing students' creativity the highest mean of the current condition was teacher development next was the standard and assessment then the curriculum and instruction respectively while in developing creativity the highest mean was learning activities, self-learning and then the cooperative learning respectively. In overall of the school management the highest mean in the desirable condition was community involvement. The second highest was teacher development, curriculum and instruction. The highest mean in the priority needs for developing student to have creative thinking in the desirable condition was the learning activities, cooperative learning and then activation inspiration. The priority needs in management development of primary schools based on concept of developing students' creativity were as follows: The highest mean of the priority needs index was community involvement. The second priority needs index were policy and learning environment. The highest mean in the priority needs index of the development of creative thinking was presentation. The second priority needs index was work evaluation. The third priority needs index was imagination practicing and the fourth in priority needs index was development of analytical thinking and problem solving. 3) innovation to manage school based on concept of developing students' creativity named "The empowerment school policy, learning environment and community involvement to strengthen student imagination thinking and solving problem creative work presentation and evaluation" that consist of 3 compositions as follow the empowerments of the school policy, the learning environment and the community involvement.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

Field of Study: Educational Management

Academic Year: 2019

Student's Signature

Advisor's Signature

Co-advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจาก อ.ดร.แอนจิรา ศิริภรณ์ อาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์หลัก ที่คอยชี้แนะ ช่วยเหลือ ดูแลเอาใจใส่และให้คำแนะนำที่ดีตลอดการทำวิทยานิพนธ์ อีกทั้งยังแก้ไข ปรับปรุงให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

กราบขอบพระคุณ ศ.ดร.พฤทธิ์ ศิริบรรณพิทักษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่ให้ความรู้ความกระจ่างในการทำนวัตกรรม อีกทั้งยังเป็นแรงบันดาลใจในการเลือกทำนวัตกรรมเรื่องนี้

กราบขอบพระคุณ ผศ.ดร.ชญาพิมพ์ อูสาโท ประธานกรรมการสอบ ที่ให้คำปรึกษาและให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ อ.ดร.สีสกุล นรินทรางกูร ณ อยุธยา และ อ.ดร.เพ็ญวรา ชูประวีติ กรรมการสอบ ที่ช่วยชี้แนะและให้คำปรึกษาปรับปรุงแก้ไขให้ดียิ่งขึ้น และรศ.ดร.จิระพันธุ์ พูลพัฒน์ กรรมการภายนอก ที่สละเวลาอันมีค่ามาช่วยให้ข้อเสนอแนะในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์และเป็นประโยชน์ในการนำไปใช้ต่อไป

กราบขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านในการประเมินกรอบแนวคิด ประเมินความเหมาะสมความเป็นไปได้ของร่างนวัตกรรมและร่วมสนทนากลุ่ม อีกทั้งยังให้ข้อคิดเห็นอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

กราบขอบพระคุณคณาจารย์คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ตั้งแต่ครั้งศึกษาในระดับปริญญาตรี ปริญญาโท ทั้งสาขาเทคโนโลยีการศึกษา มัธยมศึกษา และโดยเฉพาะอย่างยิ่งสาขาบริหารการศึกษาที่ให้ความรู้มาตั้งแต่ต้นจนสามารถนำความรู้มาใช้ในการประกอบอาชีพผู้บริหารสถานศึกษาและทำประโยชน์ให้กับผู้อื่น

ขอบคุณพี่น้องชาวครุศาสตร์ จุฬาฯทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือตลอดการศึกษาระดับดุษฎีบัณฑิตนี้ และอีกหลายท่านยังช่วยเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ช่วยประสานงาน ให้คำปรึกษาและให้กำลังใจจนทุกอย่างผ่านไปด้วยดี

กราบขอบพระคุณคุณพ่อ พ.ต.อ.ปิยภัทร และคุณแม่โกสุม ดิษสกุล ที่คอยช่วยเหลือสนับสนุน โดยเฉพาะช่วยดูแลหลาน ๆ ในยามที่ลูกต้องมาศึกษาเล่าเรียนในครั้งนี้ และขอบใจสำหรับกำลังใจที่มีค่ามาก ๆ ของแม่จากเด็กชายทั้ง 3 คน ธัชชาภัทร ธิษฐ์พล และธนชพันธุ์ ซึ่งคนสุดท้ายต้องได้เข้ามาร่วมเรียนระดับปริญญาเอกด้วยตั้งแต่วันแรกของการศึกษา

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณเป็นกรณีพิเศษ คมธัช สินสวัสดิ์ สามิที่ดูแลและเป็นทุกสิ่งทุกอย่างเคียงข้างในทุกเวลา ทุกข์และสุข ทั้งในชีวิตและตลอดการศึกษาคั้งนี้

ประภัสสร ดิษสกุล

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพ	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญของการวิจัย.....	1
1.2 คำถามการวิจัย.....	4
1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย.....	4
1.4. นิยามศัพท์	5
1.5 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	7
1.6 ขอบเขตการวิจัย	10
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	10
บทที่ 2 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	11
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์.....	11
2.1.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์	11
2.1.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์.....	13
2.1.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์.....	17
2.1.4 ประเภทของความคิดสร้างสรรค์.....	19
2.1.5 กระบวนการคิดสร้างสรรค์.....	20

2.1.6	คุณลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์.....	21
2.2	แนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์.....	23
2.2.1	การสร้างผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์.....	24
2.2.2	แนวคิดการสอนแบบสร้างสรรค์ (Creative Pedagogy).....	28
2.2.3	แนวคิดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning: PBL).....	29
2.2.4	แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning: CBL).....	31
2.2.5	การส่งเสริมนักเรียนให้เกิดความคิดสร้างสรรค์.....	32
2.2.6	การสอนให้เกิดความคิดสร้างสรรค์.....	33
2.2.7	แนวคิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก.....	34
2.2.8	กลยุทธ์สำหรับพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนเพื่อให้นักเรียนเป็นผู้ที่มีความเป็น นวัตกรรม.....	35
2.3	แนวคิดเกี่ยวกับการบริหารโรงเรียน.....	38
2.3.1	โรงเรียนประถมศึกษาและการบริหารโรงเรียนประถมศึกษา.....	38
2.3.2	กระบวนการบริหารโรงเรียนในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์.....	45
2.3.2.1	นโยบาย (Policy).....	45
2.3.2.2	การบริหารจัดการ (Administration).....	51
2.3.2.3	สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (Learning Environment).....	55
2.3.2.4	หลักสูตรและการสอน (Curriculum & Instruction).....	63
2.3.2.5	การพัฒนาครู (Professional Development).....	68
2.3.2.6	มาตรฐานและการประเมินผล (Standard and Assessment).....	73
2.3.2.7	การมีส่วนร่วมของชุมชน (Community Involvement).....	77
2.4	นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์.....	84
2.4.1	ความหมายของนวัตกรรมและนวัตกรรมการศึกษา.....	84
2.4.2	ลักษณะของนวัตกรรมการศึกษา.....	85

2.4.3	ความสำคัญของนวัตกรรมทางการศึกษา	86
2.4.4	ขั้นตอนของการเกิดนวัตกรรม.....	87
2.4.5	กระบวนการเกิดนวัตกรรมทางการศึกษา.....	87
2.4.6	การยอมรับนวัตกรรมการศึกษา.....	88
2.4.7	แนวคิดพื้นฐานที่ก่อให้เกิดนวัตกรรมการศึกษา.....	89
2.4.8	ประเภทของนวัตกรรมการศึกษา.....	90
2.4.9	นวัตกรรมการบริหาร.....	92
2.4.10	แนวทางพัฒนานวัตกรรม.....	94
2.5	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	95
บทที่ 3	วิธีดำเนินการวิจัย.....	98
3.1	ระเบียบวิธีวิจัย.....	98
3.2	ขั้นตอนการวิจัย	98
	ขั้นตอนที่ 1 การศึกษากรอบแนวคิดการบริหารโรงเรียนและการพัฒนานักเรียนให้มีความคิด สร้างสรรค์.....	98
	การศึกษากรอบแนวคิดการบริหารโรงเรียนและการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์	98
	ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาสภาพปัจจุบันสภาพที่พึงประสงค์ในการบริหารโรงเรียนประถมศึกษา ตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์.....	100
	ขั้นตอนที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนาให้ นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์	105
	ขั้นตอนที่ 4 การนำเสนอนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดพัฒนาให้ นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ (ฉบับสมบูรณ์)	109
บทที่ 4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	111
4.1	ผลการศึกษารอบแนวคิดการบริหารโรงเรียนและกรอบแนวคิดการพัฒนานักเรียนมีความคิด สร้างสรรค์.....	111

4.2 ผลการวิเคราะห์สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์	116
4.3 ผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นของการพัฒนาการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิด การพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์.....	130
4.4 ผลการวิเคราะห์กรณีศึกษาโรงเรียนที่มีการปฏิบัติเป็นเลิศ (Best Practice) เพื่อนำมาพัฒนา นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์	139
4.5 ผลการออกแบบนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิด สร้างสรรค์.....	148
4.6 ร่างนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ (PLC FOR ITPE) ฉบับที่ 1	166
4.7 ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของ (ร่าง) นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตาม แนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ฉบับที่ 1 โดยผู้ทรงคุณวุฒิ	182
4.8 ร่างนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ (PLC FOR ITPE) ฉบับที่ 2	200
4.9 ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของ (ร่าง) นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษา ตาม แนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ฉบับที่ 1 โดยการสนทนากลุ่ม (Focus Group).....	217
4.10 นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิด สร้างสรรค์ ฉบับสมบูรณ์.....	218
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	235
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	236
5.1.1 กรอบแนวคิดการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิด สร้างสรรค์.....	236
5.1.2 สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนา นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์.....	236
5.1.3 ความต้องการจำเป็นของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนา นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์.....	240

5.1.4 นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์	243
5.2 อภิปรายผลการวิจัย	244
5.2.1 กรอบแนวคิดการวิจัยการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์	244
5.2.2 สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์	246
5.2.3 นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์	249
5.3 ข้อเสนอแนะ	252
5.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้	252
5.3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป	255
บรรณานุกรม	257
ภาคผนวก	269
ภาคผนวก ก รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ	270
ภาคผนวก ข เครื่องมือในการวิจัย	276
ภาคผนวก ค หนังสือขอเก็บข้อมูลวิจัย	345
ประวัติผู้เขียน	355

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 2.1	สังเคราะห์การพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์	37
ตารางที่ 3.1	ขั้นตอนการวิจัยและ ผลลัพธ์ตามวัตถุประสงค์การวิจัย	109
ตารางที่ 4.1	ผลการประเมินกรอบแนวคิดการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์.....	115
ตารางที่ 4.2	จำนวนและร้อยละข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	116
ตารางที่ 4.3	สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมจำแนกตามการบริหารโรงเรียน	117
ตารางที่ 4.4	สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมจำแนกตามการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์.....	118
ตารางที่ 4.5	สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านนโยบาย	119
ตารางที่ 4.6	สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านบริหารจัดการ.....	120
ตารางที่ 4.7	สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้.....	121
ตารางที่ 4.8	สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านหลักสูตรและการสอน.....	122
ตารางที่ 4.9	สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านการพัฒนาคูรู.....	123
ตารางที่ 4.10	สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านมาตรฐานและการประเมินผล	124
ตารางที่ 4.11	สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน.....	125

ตารางที่ 4.22	การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากข้อค้นพบที่ได้จากการเก็บข้อมูล.....	149
ตารางที่ 4.23	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของร่างนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษา ตามแนวทางการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์.....	183
ตารางที่ 4.24	ตารางการวัดและประเมินผลลัพธ์ของนวัตกรรมการเสริมพลังนโยบาย.....	228
ตารางที่ 4.25	ตารางการวัดและประเมินผลลัพธ์ของนวัตกรรมการเสริมพลังสภาพแวดล้อมการ เรียนรู้.....	230
ตารางที่ 4.26	ตารางการวัดและประเมินผลลัพธ์ของนวัตกรรมการเสริมพลังการมีส่วนร่วม ของชุมชน.....	231



สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย	9
ภาพที่ 2 องค์ประกอบที่สำคัญของความคิดสร้างสรรค์.....	18
ภาพที่ 3 กระบวนการคิดสร้างสรรค์.....	20
ภาพที่ 4 การสร้างผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์.....	24
ภาพที่ 5 แนวคิด Creative Pedagogy.....	29
ภาพที่ 6 องค์ประกอบของ Creative Pedagogy	29
ภาพที่ 7 แนวคิดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน Problem-Based Learning (PBL).....	30
ภาพที่ 8 ลักษณะของห้องเรียนศกยภาพสูง.....	62
ภาพที่ 9 เทคโนโลยีที่มีส่วนในการคิดนวัตกรรม	87
ภาพที่ 10 นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิด สร้างสรรค์ (PLC FOR ITPE) ฉบับที่ 1.....	169
ภาพที่ 11 นวัตกรรมด้านนโยบาย ITPE (ITPE Policy) ฉบับที่ 1.....	170
ภาพที่ 12 นวัตกรรมด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ITPE (ITPE Learning Environment) ฉบับที่ 1.....	174
ภาพที่ 13 นวัตกรรมด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน ITPE (ITPE Community Involvement) ฉบับที่ 1	179
ภาพที่ 14 นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิด สร้างสรรค์ (PLC FOR ITPE) ฉบับที่ 2.....	203
ภาพที่ 15 นวัตกรรมด้านนโยบาย ITPE (ITPE Policy) ฉบับที่ 2.....	204
ภาพที่ 16 นวัตกรรมด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ITPE (ITPE Learning Environment) ฉบับที่ 2.....	208
ภาพที่ 17 นวัตกรรมด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน ITPE (ITPE Community Involvement) ฉบับที่ 2	213

ภาพที่ 18	นวัตกรรมบริหารโรงเรียน SPLC for ITPE	221
ภาพที่ 19	การเสริมพลังนโยบายโรงเรียน (School Policy Empowerment).....	223
ภาพที่ 20	การเสริมพลังสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (Learning Environment Empowerment).224	
ภาพที่ 21	การเสริมพลังการมีส่วนร่วมของชุมชน (Community Involvement)	226
ภาพที่ 22	นวัตกรรมการบริหารโรงเรียน SPLC for ITPE.....	234
ภาพที่ 23	นวัตกรรม 3P for IDEA.....	234



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญของการวิจัย

ทรัพยากรมนุษย์เป็นสิ่งสำคัญในการขับเคลื่อนพัฒนาประเทศให้สามารถแข่งขันกับนานาประเทศได้ การศึกษาถือว่าเป็นปัจจัยแรกที่เป็นแรงขับเคลื่อนให้เกิดขีดความสามารถในการแข่งขันในระดับโลก เพราะทุนของมนุษย์ที่จะติดตัวตลอดไปก็คือ ทุนทางปัญญาอันได้แก่ ความรู้ ทักษะและค่านิยมที่จะนำไปสู่รายได้หรือผลผลิตที่มีประโยชน์อื่น ๆ ทั้งต่อบุคคลและสังคมในระยะยาวยุคปัจจุบันเรียกได้ว่าเป็นยุคแห่งความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม นานาประเทศให้ความสำคัญกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาประเทศ ศักยภาพของระบบการศึกษา เพื่อการส่งเสริมนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ จะเป็นตัวชี้วัดความสำเร็จของระบบเศรษฐกิจในศตวรรษที่ 21 โดยทั่วไปการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจนั้นแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน 1) การเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจบนฐานนวัตกรรม ซึ่งเกิดขึ้นจากนวัตกรรมในการผลิตสินค้าและบริการที่ดีขึ้นจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและนวัตกรรมต่าง ๆ อันเป็นผลมาจากความคิดสร้างสรรค์ และ 2) การเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจจากการเพิ่มปัจจัยการผลิตต่าง ๆ เช่น แรงงาน ทุน หรือพื้นที่การผลิต สะท้อนให้เห็นความก้าวหน้าทางเศรษฐกิจที่เกิดจากการสร้างฐานนวัตกรรมนั้น จะเป็นการเจริญเติบโตที่มั่นคงและสร้างความเจริญรุ่งเรืองทางเศรษฐกิจและสังคมได้มากกว่าความก้าวหน้าที่เกิดจากการเพิ่มแรงงานและเพิ่มเงินเข้าไปในระบบในระหว่างศตวรรษที่ 19-20 (ไกรยส ภัทราวาท, 2556) ซึ่งภาพรวมของภาคการผลิตของเศรษฐกิจไทยยังอยู่ในระดับต่ำ เป็นผลทำให้การพัฒนาเศรษฐกิจเป็นไปได้น้อย ส่วนหนึ่งเกิดจากเรามีการผลิตเชิงนวัตกรรมน้อย เนื่องจากทุนมนุษย์ ทุนปัญญาของเรายังมีปัญหาเรื่องขีดความสามารถด้านการคิด โดยเฉพาะการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ภาคการศึกษาจึงต้องตื่นตัวในการสร้างทรัพยากรซึ่งเป็นทุนปัญญาของชาติให้มีคุณภาพสามารถคิดสร้างสรรค์และสร้างนวัตกรรมเพื่อเพิ่มผลผลิตของประเทศ

สภาวการณ์และบริบทแวดล้อม ทางด้านเศรษฐกิจและสังคม ความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารแบบก้าวกระโดดส่งผลให้มีการขับเคลื่อนนโยบายที่ผลักดันให้เกิดผลผลิตทางด้านทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งเป็นภารกิจหลักในการพัฒนาการศึกษาของประเทศได้มีการจัดทำแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 ถึง 2579 เป็นแผนระยะยาว 20 ปี เพื่อให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี แผนการศึกษาแห่งชาติฉบับนี้เป็นการวางกรอบเป้าหมายและทิศทางการจัดการศึกษาของประเทศในการพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของคนไทยทุกช่วงวัยให้เต็มตามศักยภาพสามารถแสวงหาความรู้และเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยการขับเคลื่อนภายใต้วิสัยทัศน์ คนไทยทุก

คนได้รับการศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่างเป็นสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21 เป็นผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่อีกครั้งในทุกภาคส่วนของการศึกษาไทย ภายใต้โมทัศน์ การศึกษา 4.0 การพัฒนาการศึกษา 4.0 เป็นยุทธศาสตร์ฐานความรู้ (Knowledge-based Economic) ที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทุนมนุษย์ (Human Capital) การใช้และต่อยอดองค์ความรู้ การให้ความสำคัญกับการวิจัยและพัฒนา (Research & Development) การพัฒนาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม (Science, Technology, Innovation) เป็นผลให้ในระดับโรงเรียนและชั้นเรียนต้องใช้นวัตกรรมทางการศึกษา และบริหารการศึกษาอย่างหลากหลาย เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีทักษะที่ต้องการในยุคศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) เช่น การทำงานร่วมกัน (Collaboration) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การแก้ปัญหา (Problem-solving) และการสื่อสารที่ดี (Effective Communication) ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อทุกคนและสังคมเป็นอย่างยิ่ง กลุ่มภาคีเครือข่าย เพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (The Partnership for 21st Century Skill) หรือมีชื่อย่อว่าเครือข่าย P21 จัดให้ “ความคิดสร้างสรรค์” เป็นทักษะที่สำคัญอันดับต้น ๆ ในศตวรรษที่ 21 หรือเรียกได้ว่าเป็น “THE PREMIER SKILL OF THE 21ST CENTURY” OECD ได้ให้ความสำคัญกับความคิดสร้างสรรค์ และถือเป็นทักษะสำคัญของอนาคต (Jørn Skovsgaard และคณะ, 2018) ความคิดสร้างสรรค์จึงถือเป็นทักษะจำเป็นที่จะต้องดำเนินการจัดการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความรู้ความสามารถในการคิด เพื่อนำไปสู่การมีความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนจะได้มีแนวทางในการดำเนินชีวิต ในการปฏิบัติและพัฒนาตนเองให้เป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถสร้างคุณค่าและเป็นประโยชน์ต่อสังคม

การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานจะต้องสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม สภาพแวดล้อม ความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงศึกษาธิการโดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงได้ดำเนินการปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) เพื่อเพิ่มศักยภาพของคนในชาติให้มีความสามารถในการแข่งขันกับนานาประเทศ ยกกระดับคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้ตั้งแต่ระดับปฐมวัยและระดับประถมศึกษา ซึ่งเป็นช่วงวัยที่สำคัญที่สุดที่จะวางรากฐานในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กที่เรียนอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ 5 ความคิดจินตนาการสร้างสรรค์ของเด็กจะพัฒนาเต็มที่เมื่ออายุ 11 ปี (Mans, 1941) การจัดการศึกษาต้องสร้างความพอใจให้ผู้เรียนและทำท่ายุ่การสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียน โดยเปลี่ยนแปลงกระบวนการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนสร้างทักษะที่จำเป็นเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ เช่น การใช้ PBL (Project Base Learning) หรือ CBL (Creative based Learning) การเรียนแบบบูรณาการสหวิชาการ เชื่อมโยงความรู้กับจินตนาการให้สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะผู้เรียนตามที่ตั้งเป้าหมายไว้

โรงเรียนและห้องเรียนเป็นสถานที่ ที่สำคัญที่สุดของประเทศ เพราะนี่คือแหล่งผลิตทุนมนุษย์ ป้อนเข้าสู่สังคมและจะกลายเป็นกลไกอันสำคัญในการเปลี่ยนแปลงสังคมไปในทิศทางที่ต้องการ หาก ยังไม่สามารถปรับเปลี่ยนห้องเรียนและโรงเรียนให้สอนการคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพแล้วการศึกษาที่ มุ่งเน้นแต่การให้ความรู้เป็นหลักก็จะไม่อาจตอบสนองต่อความต้องการและการเปลี่ยนแปลงได้อย่างมี ประสิทธิภาพและเป็นการลดทอนหรือไม่สะท้อนถึงขีดความสามารถของคนไทยที่แท้จริงได้ (บรรจง ออมรชิวิน, 2554) การบริหารโรงเรียนให้ตอบสนองความต้องการกับประเทศและสังคมให้ผลิต ทรัพยากรมนุษย์ที่มีความคิดสร้างสรรค์นับเป็นงานที่สำคัญและท้าทายสำหรับผู้บริหารระดับประเทศ จนถึงผู้บริหารระดับสถานศึกษา ย่อมต้องอาศัยความรู้ความสามารถรวมถึงวิสัยทัศน์อันเฉียบแหลม ของผู้นำการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษา ซึ่งต้องใช้ศาสตร์และศิลป์ รวมถึงนวัตกรรมการบริหาร การศึกษาเพื่อที่จะสร้างผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์เป็นทรัพยากรอันมีค่าของประเทศต่อไป โดย บทบาทของผู้บริหารคือ การทำให้ระบบและทรัพยากรมีความพร้อมและเพียงพอสำหรับการ ดำเนินงานให้บรรลุเป้าหมาย (Robinson and Aronica, 2015) เมื่อผู้บริหารมีวิสัยทัศน์ที่จะสร้าง ผู้เรียนให้เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์จึงจำเป็นต้องใช้กระบวนการในการบริหารอย่างหลากหลาย และมีประสิทธิภาพที่จะเปลี่ยนแปลงสถานศึกษาให้ขับเคลื่อนวิสัยทัศน์สู่จุดหมายปลายทางที่ตั้งไว้ จึงต้อง เรียนรู้วิธีการบริหาร ทักษะกระบวนการ รวมถึงการสร้างหรือใช้นวัตกรรมการบริหาร เช่น การ บริหารเชิงกลยุทธ์ การบริหารระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ การบริหารความรู้ การบริหารความ เปลี่ยนแปลง การบริหารคนเก่ง การบริหารโครงการ เพื่อเป็นเครื่องมือในการบริหารให้สอดคล้องกับ บริบทของสถานศึกษาเพื่อสร้างคนให้เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นหน่วยงานของรัฐที่รับผิดชอบดูแลการจัด การศึกษาเพื่อพัฒนาเยาวชนไทยทุกคนและมีโรงเรียนในสังกัดที่จัดการศึกษาระดับอนุบาล - ประถมศึกษา จำนวน 25,732 โรงเรียน (ข้อมูลจากระบบคลังข้อมูลทางการศึกษา ปี 2562) แต่จาก รายงานของคณะกรรมการอิสระเพื่อการปฏิรูปการศึกษา (2562: 8) ได้รายงานคุณภาพการศึกษา จำแนกตามสังกัดพบว่า โรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานมีคุณภาพ การศึกษาดำกว่าโรงเรียนในสังกัดอื่น ๆ ทั้งจากผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐานของสถาบัน ทดสอบแห่งชาติ (O-NET) ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 การสอบวัดความรู้ความสามารถ พื้นฐานของผู้เรียนระดับชาติ (NT) ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 การประเมินความสามารถ การอ่าน (Reading Test: RT) สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาในการจัดการศึกษาในเรื่องการพัฒนาคุณภาพ ผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาผู้เรียนในเรื่องความคิดสร้างสรรค์ซึ่งถูกกำหนดอยู่ในมาตรฐาน

การศึกษาขั้นพื้นฐานด้านคุณภาพผู้เรียนในมาตรฐานที่ 4 ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบ คิดสร้างสรรค์ ตัดสินใจแก้ปัญหาได้อย่างมีเหตุผล

สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้จัดโครงการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative Based Learning) เพื่อพัฒนาครูให้มีความรู้ความสามารถในการสอนให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์มีคุณลักษณะและทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และสอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 ถึง 2579 ทั้งนี้ สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษาได้จัดทำโครงการมาแล้วเป็นเวลา 3 ปี มีครูจากทุกภูมิภาคเข้าร่วมโครงการและมีการอบรมและพัฒนาครูตามโครงการอย่างต่อเนื่องทุกปี

การศึกษาการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนาคนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ของโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งในยุคที่มีการแข่งขันด้านการคิดสร้างสรรค์อย่างเข้มข้น และความคิดสร้างสรรค์ก็ถูกกำหนดให้เป็นสิ่งที่เด็กในยุคศตวรรษที่ 21 ต้องมี จึงเป็น 1 ในภารกิจเร่งด่วนของผู้บริหารการศึกษาต้องทำให้เกิดผลให้ได้ตามความต้องการของสังคมภายใต้ความท้าทายของการเปลี่ยนกระบวนทัศน์ในการบริหารสถานศึกษาในเชิงระบบ เพื่อบรรลุเป้าหมายในการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้นของการพัฒนาคุณภาพการศึกษา

1.2 คำถามการวิจัย

1. กรอบแนวคิดการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาและการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์เป็นอย่างไร
2. สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียน เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์เป็นอย่างไร
3. นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ควรเป็นอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษากรอบแนวคิดการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาและการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์
2. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

3. เพื่อพัฒนานวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

1.4. นิยามศัพท์

การบริหารโรงเรียน หมายถึง กระบวนการดำเนินงานโรงเรียนสร้างสรรค์ที่ก่อให้เกิดการพัฒนา นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1) นโยบาย 2) การบริหารจัดการ 3) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ 4) หลักสูตรและการสอน 5) การพัฒนาครู 6) มาตรฐานและการประเมินผล 7) การมีส่วนร่วมของชุมชน

นโยบาย หมายถึง การกำหนด คัดค้น ออกแบบกลยุทธ์ พันธกิจ เป้าประสงค์ เพื่อแสดงถึง วิสัยทัศน์ในการขับเคลื่อนการจัดการศึกษาของโรงเรียนส่งผลให้เกิดการพัฒนานักเรียนให้สามารถคิดได้ด้วยตนเอง มีทักษะการคิดมีวิธีการคิดจนเกิดเป็นแนวคิดใหม่

การบริหารจัดการ หมายถึง กระบวนการบริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่ เพื่อพัฒนานักเรียนให้ มีทักษะการคิด มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้วิธีการบริหารจัดการรูปแบบใหม่ ที่มีความยืดหยุ่น ทันต่อเหตุการณ์ บริหารจัดการอย่างเป็นระบบและมีทรัพยากรเหมาะสมและเพียงพอสำหรับการดำเนินงาน ให้บรรลุเป้าหมายตามวิสัยทัศน์

สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ หมายถึง สภาพแวดล้อมที่อยู่รอบตัวผู้เรียนทั้งทางกายภาพ จิตใจและ สังคมที่สนับสนุนให้เกิดบรรยากาศ กระตุ้น จูงใจ ให้ผู้เรียนอยากรู้ เกิดจินตนาการ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้

หลักสูตรและการสอน หมายถึง กรอบ เนื้อหาและวิธีการที่ช่วยกำหนดทิศทางและจัดประสบการณ์ การเรียนรู้ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความคิดที่หลากหลายตามแนวทางหรือเป้าหมายของการจัดการศึกษา

การพัฒนาครู หมายถึง การปรับปรุง เสริมสร้างทักษะ ความรู้ สมรรถนะของครูให้เป็นผู้มี ความคิดสร้างสรรค์ มีวิธีการ แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ สามารถพัฒนา ชี้นำแนวทาง สร้างแรงจูงใจให้นักเรียนได้พัฒนาตนเองให้เป็นผู้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ได้

มาตรฐานและการประเมินผล หมายถึง การรายงานความก้าวหน้าและความสำเร็จของผู้เรียนตาม วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ โดยการประเมินด้วยวิธีการหลากหลายและเหมาะสมกับผู้เรียนสามารถ กระตุ้นให้ผู้เรียนตื่นตัวและเห็นถึงพัฒนาการและศักยภาพในการเรียนรู้ ตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่โรงเรียน กำหนดอย่างยืดหยุ่น

การมีส่วนร่วมของชุมชน หมายถึง การที่ชุมชน ผู้ปกครองนักเรียนและโรงเรียน มีความ เข้าใจและมีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ร่วมมือกันส่งเสริม สนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียนและการ ทำงานของครู บุคลากรในโรงเรียน มีส่วนร่วมในการตัดสินใจ ร่วมปฏิบัติการ การได้รับผลประโยชน์ และการประเมินผล

นวัตกรรมการบริหารโรงเรียน หมายถึง กระบวนการทำงาน หรือรูปแบบใหม่ในการบริหารจัดการโรงเรียน ซึ่งมาจากการสร้าง พัฒนา ต่อยอด หรือประยุกต์องค์ความรู้ที่อาจจะมาจากสาขาแขนงวิชาอื่น ๆ ที่มีผลต่อการพัฒนานักเรียน

การพัฒนานวัตกรรม หมายถึง การพัฒนารูปแบบใหม่ในการบริหารโรงเรียน โดยใช้รูปแบบการพัฒนานวัตกรรมของสถาบัน BMGI (2016) ประกอบด้วย 1) ระบุปัญหา (Define) คือ ขั้นตอนในการระบุปัญหาและความต้องการจำเป็นต่อนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ 2) ค้นหาแนวทางการแก้ปัญหา (Discover) คือ ขั้นตอนในการค้นหาแนวทางในการแก้ปัญหาจากขั้นตอนที่ 1 โดยการระดมความคิดจากผู้มีประสบการณ์และผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ 3) พัฒนานวัตกรรม (Develop) คือ ขั้นตอนการพัฒนานวัตกรรมการบริหาร โดยนำข้อมูล ที่ได้จากการขั้นตอนที่ 2 มาพัฒนาเป็นตัวแบบนวัตกรรมการบริหาร

ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถทางการคิด จินตนาการในการริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ โดยใช้กระบวนการทางปัญญาขยายขอบเขตความคิด เชื่อมโยง ดัดแปลง ปรับปรุงความคิดไปสู่องค์ความรู้ที่แตกต่างจากเดิม มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ที่เป็นประโยชน์และมีคุณค่าอย่างเหมาะสม

การพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง การพัฒนานักเรียนให้มีความสามารถทางการคิด จินตนาการ ริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ

แนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง การพัฒนานักเรียนให้มีความสามารถทางการคิด จินตนาการ ริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ โดยมีกระบวนการต่าง ๆ ประกอบด้วย 1) การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ 2) การฝึกใช้จินตนาการ 3) การค้นคว้าเรียนรู้ด้วยตนเอง 4) การเรียนรู้ร่วมกัน 5) การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา 6) กิจกรรมการเรียนรู้ 7) การนำเสนอผลงาน 8) การประเมินผลงาน

1. การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ หมายถึง การกระตุ้น ใฝ่ใจ สร้างแรงจูงใจให้นักเรียนเกิดความสนใจ สงสัยใคร่รู้ อยากค้นพบ ทดลองและแสวงหาคำตอบ

2. การฝึกใช้จินตนาการ หมายถึง ฝึกให้นักเรียนมีทักษะในการสร้างภาพทางความคิด รู้จักคิดเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมและประสบการณ์ใหม่ที่ไม่เคยเห็นมาก่อนหรือนึกภาพในมุมมองอื่น ๆ

3. การค้นคว้าเรียนรู้ด้วยตนเอง หมายถึง การเปิดโอกาสให้นักเรียน ค้นหา สืบค้น รวบรวม แยกแยะ ข้อมูลหรือแนวทาง เพื่อสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองอย่างอิสระ

4. การเรียนรู้ร่วมกัน หมายถึง การเรียนรู้ร่วมกันของนักเรียนกับนักเรียน และนักเรียนกับครู เพื่อให้ให้นักเรียนมีโอกาสในการมีปฏิสัมพันธ์กับครูและนักเรียนคนอื่น ๆ โดยร่วมกันระดมความคิด ช่วยกันอภิปราย ถกเถียง เปรียบเทียบ เพื่อให้ได้แนวคิดหรือมุมมองที่หลากหลายและแตกต่าง

5. การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา หมายถึง การกระตุ้นนักเรียนให้เกิดความคิดที่หลากหลาย ฝึกฝนให้ใช้ทักษะการคิด ในการตอบข้อสงสัย หรือหาแนวทาง วิธีการที่นำมาซึ่งคำตอบ

การแก้ไขปัญหา หรือทำความเข้าใจปัญหา การผสมผสานสิ่งใหม่ เพื่อสร้างความเข้าใจเชิงลึกของการรับรู้แนวคิดเดิมที่มีอยู่และการคิดสิ่งใหม่ ๆ

6. กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง วิธีการหรือกิจกรรมที่ครูหรือผู้เกี่ยวข้องนำมาใช้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ โดยกิจกรรมดังกล่าว กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความท้าทายหรือการแข่งขัน มีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างอิสระ เปิดโอกาสให้แสดงความคิด เช่น เกม การแสดงละคร บทบาทสมมติ งานศิลปะ งานประดิษฐ์ การทดลอง เป็นต้น

7. การนำเสนอผลงาน หมายถึง การนำเสนอข้อค้นพบ องค์ความรู้ แนวทาง วิธีการ แก้ปัญหา ข้อเสนอจากการเรียนรู้ ด้วยวิธีการที่แปลกใหม่และน่าสนใจ

8. การประเมินผลงาน หมายถึง การประเมินด้วยวิธีการและรูปแบบที่หลากหลาย เช่น การสังเกต บันทึก การจัดทำแฟ้มสะสมงาน การทำรายงานที่แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ ทั้งการประเมินด้วยตนเอง ให้นักเรียนประเมินร่วมกัน ประเมินโดยครูหรือผู้มีส่วนร่วมในกิจกรรมเห็นถึงความก้าวหน้าทางความคิดสร้างสรรค์ หรือบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้

โรงเรียน หมายถึง โรงเรียนประถมศึกษา ที่เข้าร่วมโครงการวิจัยและพัฒนานวัตกรรม การจัดการเรียนการสอนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative Based Learning) ของสำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

1.5 กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์โดยนำข้อมูลมาวิเคราะห์สังเคราะห์สรุปเป็นกรอบแนวคิดการวิจัยดังนี้

1.5.1 แนวคิดการบริหารโรงเรียน ใช้แนวคิด Creative School ของ Robinson and Aronica (2015) ประกอบด้วย

1. นโยบาย
2. การบริหารจัดการ
3. สภาพแวดล้อมการเรียนรู้
4. หลักสูตรและการสอน
5. การพัฒนาครู
6. มาตรฐานและการประเมินผล
7. การมีส่วนร่วมของชุมชน

1.5.2 แนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จากการสังเคราะห์แนวคิดจากงานวิจัยในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 6 คน ได้แก่ วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2558) การสอนแบบสร้างสรรค์ Creative Based Learning (CBL) Schirmacher (1998) กลยุทธ์ในการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความพยายามที่จะมีความคิดสร้างสรรค์อย่างมีคุณค่า Robert and Wendy (2005) การสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในตัวเด็ก Sharp (2004) ได้ศึกษางานวิจัยและทฤษฎีต่าง ๆ เกี่ยวกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก โดยอิทธิพลที่ส่งเสริมและหล่อเลี้ยงความคิดสร้างสรรค์ของเด็กผ่านทางการศึกษา Awang and Ramly (2008) การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) เป็นการเรียนรู้ที่ช่วยสนับสนุนให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ Eragamreddy (2013) ได้ออกแบบกลยุทธ์สำหรับพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนเป็นผู้ที่มีความเป็นนวัตกรรมแนวคิดการพัฒนาค้นหาให้มีความคิดสร้างสรรค์ กระบวนการในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์มีความสอดคล้องคล้ายคลึงกันผู้วิจัยจึงนำมาสังเคราะห์และประยุกต์เป็น

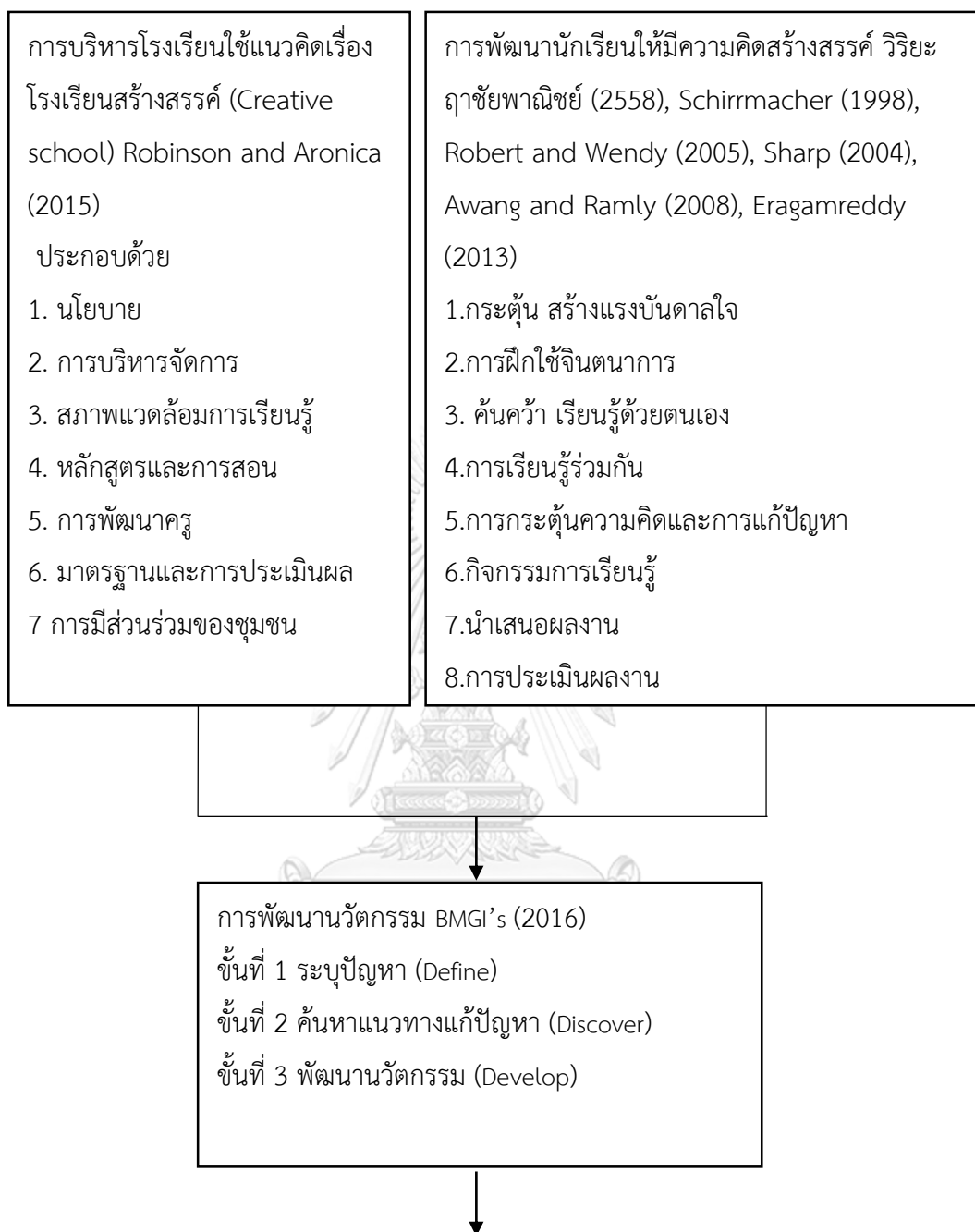
กรอบแนวคิดหลักในการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ
2. การฝึกใช้จินตนาการ
3. การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง
4. การเรียนรู้ร่วมกัน
5. การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา
6. กิจกรรมการเรียนรู้
7. การนำเสนอผลงาน
8. การประเมินผลงาน

1.5.3 แนวคิดการพัฒนานวัตกรรม หมายถึง กระบวนการที่จะนำไปสู่การสร้างนวัตกรรม ซึ่งงานวิจัยในครั้งนี้เลือกใช้แนวคิดของ BMGI's 4 D Innovation Cycle ในการวิจัยครั้งนี้ใช้เพียง 3 ขั้นตอน คือ

- ขั้นที่ 1 ระบุปัญหา (Define)
- ขั้นที่ 2 ค้นหาแนวทางแก้ปัญหา (Discover)
- ขั้นที่ 3 พัฒนานวัตกรรม (Develop)

จากกรอบแนวคิดในหัวข้อต่าง ๆ ที่กล่าวมาสามารถนำมาเขียนเป็นแผนภาพแสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย เรื่องนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ได้ดังแผนภาพ ที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

1.6 ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านประชากร ในงานวิจัยนี้ประชากร คือ ผู้บริหารและครูโรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานที่เข้าร่วมโครงการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative Based Learning) ของสำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 82 โรงเรียน

2. ขอบเขตด้านเนื้อหาสาระ ในงานวิจัยนี้ศึกษาการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดโรงเรียนสร้างสรรค์ (Creative School) ของ Robinson and Aronica (2015) และแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์จากการสังเคราะห์แนวคิดจากงานวิจัยในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 6 คน ได้แก่ วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2558), Schirmacher (1998), Robert and Wendy (2005), Sharp (2004), Awang and Ramly (2008), Eragamreddy (2013)

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. กระทรวงศึกษาธิการ สามารถนำนวัตกรรมในการบริหารโรงเรียนไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประสิทธิภาพในการบริหารจัดการศึกษาอย่างเหมาะสมกับบริบทการศึกษาในประเทศไทย

2. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สามารถนำผลวิจัยไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนารูปแบบการบริหารสถานศึกษาในทุกกระดับในสังกัดต่าง ๆ ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสม

3. ผู้บริหารโรงเรียนจะได้นวัตกรรมในการบริหารโรงเรียน เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ เอื้อให้เกิดการพัฒนาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ส่งเสริมและกระตุ้นครูผู้สอนให้สามารถพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้และการปฏิบัติงานตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษา เป็นผลให้นักเรียนได้รับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21

4. สถานศึกษาอื่น ๆ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง สามารถนำนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ไปพัฒนาการศึกษาในสถานศึกษาของตนได้

บทที่ 2

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ปัจจุบันประเทศไทยได้ก้าวเข้าสู่ยุค 4.0 ตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 ซึ่งให้ความสำคัญของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งถือเป็นต้นทุนที่สำคัญของการพัฒนาประเทศ ในการเพิ่มขีดความสามารถแข่งขันกับนานาชาติ โดยเฉพาะการพัฒนาคนให้เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ ทุกภาคส่วนมุ่งให้ความสำคัญกับความคิดสร้างสรรค์กันมากขึ้น ด้วยว่าความคิดสร้างสรรค์จะเป็นฐานรากสำคัญที่นำไปสู่การพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรม อันเป็นปัจจัยขับเคลื่อนสำคัญของยุค 4.0 จากความสำคัญของการพัฒนาคนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จึงเป็นที่มาของการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
2. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์
3. องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
4. ประเภทของความคิดสร้างสรรค์
5. กระบวนการคิดสร้างสรรค์
6. คุณลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

2.1.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่อยู่ในตัวบุคคลทุกคน มากบ้างน้อยบ้างแตกต่างกันไป นักการศึกษา และนักจิตวิทยาได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้หลายทัศนะ ดังนี้

Osborn (1957) ได้ให้ความหมายว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นจินตนาการประยุกต์ (Applied Imagination) คือ เป็นจินตนาการที่มนุษย์สร้างขึ้น เพื่อแก้ปัญหาที่ยากที่มนุษย์ประสบอยู่มิใช่เป็นจินตนาการที่ฟุ้งซ่านเลื่อนลอย โดยทั่วไปความคิดจินตนาการจึงเป็นลักษณะสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ ในการนำไปสู่ผลผลิตที่แปลกใหม่และเป็นประโยชน์

Anderson (1959) ได้ให้ความหมายว่าความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถของบุคคลในการคิดแก้ปัญหาด้วยความคิดลึกซึ้งที่นอกเหนือไปจากการคิดอย่างปกติธรรมดาเป็นลักษณะภายในตัวบุคคลที่สามารถจะคิดได้หลายแง่หลายมุมผสมผสานจนได้ผลผลิตใหม่ที่ถูกต้องสมบูรณ์กว่า

Guilford (1959) ได้ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นสมรรถภาพทางสมองที่มีลักษณะความคิดแบบอบเนกนัย (Divergent Thinking) คือ สามารถคิดได้หลากหลายทิศทางหลายแง่หลายมุมคิดได้กว้างไกล ความคิดแบบอบเนกนัย ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องตัว (Fluency) ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

Getzels and Jackson (1962) ได้ให้ความหมายว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะการคิดที่หาคำตอบหลาย ๆ คำตอบในการตอบสนองต่อสิ่งเร้า ซึ่งลักษณะเช่นนี้มักจะเกิดขึ้นกับบุคคลที่มีอิสระในการตอบสนองจึงจะสามารถตอบได้มาก

Wallach & Kogan (1965) กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ กล่าวคือ เมื่อระลึกถึงสิ่งหนึ่งได้ก็จะเป็นสะพานช่วยให้ระลึกถึงสิ่งอื่นที่มีความสัมพันธ์กันได้ต่อไปอีก

Mednick (1978) ได้ให้ความหมายว่าความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถเชื่อมโยงสัมพันธ์องค์ประกอบในแบบใหม่ ๆ ได้ และถ้าสิ่งที้นำมาเชื่อมโยงกันนั้น มีความห่างไกลกันมากเพียงใด การเชื่อมโยงสัมพันธ์ก็มีความสร้างสรรค์มากขึ้นเพียงนั้น

Torrance and Myers (1972) ได้ให้ความหมายว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความรู้สึที่ไวต่อปัญหาและสามารถรวบรวมประสบการณ์ทั้งหมดที่ผ่านมา เพื่อสร้างรูปแบบใหม่ ความคิดใหม่ ๆ หรือผลผลิตใหม่ ๆ ได้

Gardner (1993) ได้ให้ความหมายว่าความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถในการแก้ปัญหาและการคิดผลิตภัณฑ์และการหยิบยกคำถามใหม่ ๆ

Robinson (2001) ได้ให้ความหมายว่าความคิดสร้างสรรค์ คือ กระบวนการจินตนาการซึ่งได้ผลลัพธ์ออกมาอย่างเป็นผู้ริเริ่มแรกและมีคุณค่า

Robinson and Aronica (2015) ได้ให้ความหมายว่าความคิดสร้างสรรค์ คือ กระบวนการที่ทำให้เกิดความคิดแปลกใหม่และมีคุณค่า

อารี พันธมณี (2545) ได้ให้ความหมายว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอเนกนัยอันนำไปสู่การคิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดดัดแปลง ปรับแต่งจากความคิดเดิม ผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้ มิใช่เพียงแต่คิดในสิ่งที่เป็นไปได้ หรือสิ่งที่เป็เหตุเป็นผลเพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่ความคิดจินตนาการ ก็เป็นสิ่งที่สำคัญที่จะก่อให้เกิดความแปลกใหม่ ควบคู่กันไปกับความพยายามที่จะสร้างความคิดฝันหรือจินตนาการให้เป็นไปได้ เรียกว่า จินตนาการประยุกต์นั่นเอง ซึ่งจะทำให้เกิดผลงานจากความคิดสร้างสรรค์ขึ้น

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2549) ได้ให้ความหมายว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิมและใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม

สุวิทย์ มูลคำ (2550) ได้ให้ความหมายว่าความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการปัญญาที่สามารถขยายขอบเขตความคิดที่มีอยู่เดิมสู่ความคิดที่แปลกใหม่ แตกต่างไปจากความคิดเดิมและเป็นความคิดที่ใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2551) ได้ให้ความหมายว่าความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการจินตนาการและรวบรวมความรู้และความคิดเดิมอย่างหลากหลายและรวดเร็ว แล้วสร้างเป็นความรู้

ความคิดใหม่ของตนเอง สามารถคิดนอกกรอบได้ มีผลงานการคิด สามารถริเริ่มและสร้างสรรค์ผลงาน หรือสิ่งใหม่ ๆ ได้

บรรจง ออมศรีวิน (2554) ได้ให้ความหมายว่าความคิดสร้างสรรค์ก่อให้เกิดสิ่งใหม่ ความคิดใหม่ ภายใต้การทำงานของความคิดที่ประสานกัน โดยมีจินตนาการเป็นแรงขับเคลื่อนได้ที่มีความหมายที่ คล้ายคลึงกัน จึงสรุปความหมายของความคิดสร้างสรรค์ ได้ว่าเป็นความสามารถทางการคิดอย่างอิสระ และหลากหลาย สามารถเชื่อมโยง ดัดแปลง ปรับปรุงก่อให้เกิดการสร้างสิ่งใหม่ที่มีคุณค่า มีเอกลักษณ์เฉพาะไม่เหมือนใคร

โดยสรุปความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถทางการคิด จินตนาการในการริเริ่ม สร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ โดยใช้กระบวนการทางปัญญาขยายขอบเขตความคิด เชื่อมโยง ดัดแปลง ปรับปรุง ความคิดไปสู่องค์ความรู้ที่แตกต่างจากเดิม มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ที่เป็นประโยชน์และมีคุณค่าอย่าง เหมาะสม

2.1.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

นักการศึกษาและนักจิตวิทยาได้เสนอแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ที่น่าสนใจไว้หลายท่านดังนี้

2.1.2.1 ทฤษฎีของทอแรนซ์

Torrance (1964) ได้กล่าวถึง ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ไว้ ดังนี้ ความคิดสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการของความรู้สึกไวต่อปัญหาหรือสิ่งที่บกพร่อง ขาดหายไป แล้วจึงรวบรวม ความคิด หรือตั้งเป็นสมมติฐาน ทำการทดสอบสมมติฐานและเผยแพร่ผลที่ได้จากการทดสอบ สมมติฐานนั้นซึ่งแบ่งออกเป็นขั้น ๆ ดังนี้

ขั้นที่ 1 การพบความจริง (Fact-Finding) ในขั้นนี้เริ่มตั้งแต่การเกิดความรู้สึกกังวล มีความสับสนวุ่นวาย เกิดขึ้นในจิตใจ แต่ไม่สามารถ บอกได้ว่าเป็น อะไร จากจุดนี้ก็ พยายาม ตั้งสติและหาข้อมูลพิจารณาว่าความยุ่งยาก วุ่นวาย สับสน หรือสิ่งที่ทำให้เกิดกังวลในนั้นคืออะไร

ขั้นที่ 2 การค้นพบปัญหา (Problem-Finding) ขั้นนี้เกิดจากขั้นที่ 1 เมื่อได้รับพิจารณา โดยรอบคอบแล้ว จึงเข้าใจและสรุปว่าความกังวลใจ ความสับสนวุ่นวายใจนั้นก็ คือ การเกิดปัญหาขึ้นนั่นเอง

ขั้นที่ 3 การตั้งสมมติฐาน (Idea-Finding) ขั้นนี้ก็ต่อจากขั้นที่ 2 เมื่อรู้ว่ามีปัญหาเกิดขึ้นก็จะ พยายามคิด ตั้งสมมติฐานขึ้นและรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้ในการทดสอบสมมติฐานในขั้นต่อไป

ขั้นที่ 4 การค้นพบคำตอบ (Solution-Finding) ในขั้นนี้จะพบคำตอบจากการทดสอบ สมมติฐานในขั้นที่ 3

ขั้นที่ 5 ยอมรับผลจากการค้นพบ (Acceptance-Finding) ขั้นนี้ก็จะเป็นการยอมรับ คำตอบที่ค้นพบ แล้วว่าจะแก้ปัญหาให้สำเร็จได้อย่างไรและต่อจากจุดนี้การแก้ปัญหา หรือการค้นพบ

ยังไม่จบตรงนี้ แต่ผลที่ได้จากการค้นพบจะนำไปสู่หนทางที่ทำให้เกิดแนวคิด หรือสิ่งใหม่ต่อไปที่เรียกว่า New Challenge

ทฤษฎีของ ทอแรนซ์ นี้อาจจะขยายความได้ว่า ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ เมื่อเห็นและเข้าใจปัญหาจะรวบรวม ประสบการณ์และข้อมูลต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เพื่อแสวงหาวิธีการใหม่ ๆ และเผชิญหรือแก้ปัญหา

2.1.2.2 ทฤษฎีของวอลลาซและโคแกน

Wallach and Kogan (1965) ได้เสนอทฤษฎีว่าความคิดสร้างสรรค์ คือ กระบวนการอันหนึ่งซึ่งอยู่ระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองที่สิ่งเร้ากับการตอบสนองแสดงปฏิกิริยาต่อกันทำให้เกิดการระลึกได้ ซึ่งถ้าเกิดสิ่งเร้าและการตอบสนองแสดงปฏิกิริยาต่อเนื่องกันไปได้มากก็ย่อมจะระลึกได้มาก ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงจะระลึกได้มากหลายแง่มุม หลายทิศทาง (Divergent Thinking) ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำจะระลึกได้น้อย การระลึกได้มากย่อมจะมีโอกาสระลึกในสิ่งที่ผู้อื่นระลึกไม่ได้ บางทีสิ่งที่ระลึกได้นั้นอาจสัมพันธ์เข้ากับสิ่งใหม่ ความสัมพันธ์ดังกล่าวอาจเป็นไปได้โดยความบังเอิญหรือจงใจก็ได้

ตามทฤษฎีนี้ความคิดสร้างสรรค์ เกิดจากการโยงสัมพันธ์ ระหว่างมโนทัศน์ต่าง ๆ ที่บุคคลสร้างสมมาจากการเรียนรู้ตนเอง การที่บุคคลจะมีความคิดสร้างสรรค์มากน้อยเพียงใด ย่อมขึ้นอยู่กับความสามารถในการเชื่อมโยงมโนทัศน์ของตนเข้ากับสิ่งใหม่ให้มากที่สุด แสดงว่า ประสบการณ์และการเรียนรู้มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์

2.1.2.3 ทฤษฎีโครงสร้างทางสมองของกิลฟอร์ด

Guilford (1967) นักจิตวิทยาชาวอเมริกันและคณะได้ทำการศึกษาและวิจัยการวิเคราะห์ตัวประกอบ (Factor Analysis) ของสติปัญญา โดยเน้นศึกษาเรื่องความคิดสร้างสรรค์ ความมีเหตุผลและแก้ปัญหา ในที่สุดเขาได้เสนอทฤษฎีโครงสร้างเขาวัวปัญญา (Structure of Intellect Theory) อธิบายความสามารถทางสมองของมนุษย์เป็นแบบจำลองมิติ (Three Dimensional Model) ซึ่งสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2545) ได้นำเสนอไว้

มิติที่ 1 เนื้อหา (Contents) มิติที่เป็นข้อมูล หรือสิ่งเร้า ที่เป็นสื่อในการคิด ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ลักษณะ คือ

1. ภาพ (Figural: F) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่เป็นรูปธรรม หรือรูปที่แน่นอน ซึ่งบุคคลสามารถรับรู้และทำให้เกิดความรู้สึกนึกคิดได้ เช่น ภาพเขียน ภาพปั้น เป็นต้น
2. สัญลักษณ์ (Symbolic: S) หมายถึง ข้อมูลซึ่งอยู่ในรูปเครื่องหมายต่าง ๆ เช่น ตัวอักษร ตัวเลข โน้ตดนตรี รวมทั้งสัญญาณต่าง ๆ
3. ภาษา (Semantic: M) หมายถึง ข้อมูลที่อยู่ในรูปของถ้อยคำที่มีความหมายต่าง ๆ กัน สามารถใช้ติดต่อสื่อสารได้ เช่น พ่อแม่เพื่อนชอบโกรธเสียใจ เป็นต้น

4. พฤติกรรม (Behavior: B) หมายถึง ข้อมูลที่เป็นการแสดงออกกิริยา อากักรการกระทำที่สามารถสังเกตเห็น รวมทั้ง ทักษะคิด การรับรู้การคิด เช่น การยิ้ม การสั่นศีรษะ การแสดงความคิดเห็น เป็นต้น

มิติที่ 2 วิธีคิด (Operations) มิติที่แสดงถึงลักษณะกระบวนการทำงานของสมองแบ่งออกได้ 5 ลักษณะ ดังนี้

1. การรู้และการเข้าใจ (Cognition: C) หมายถึง ความสามารถของสมองในการเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว เช่น เมื่อเห็นของเล่นรูปร่างกลม ๆ ทำด้วยยางพาราเรียบก็บอกได้ว่าเป็นลูกบอล

2. การจำ (Memory: M) หมายถึง ความสามารถของสมองในการสะสมข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้เรียนรู้มาและสามารถระลึกออกมาได้ตามที่ต้องการ เช่น การท่องสูตรคูณ การร้องเพลง

3. การคิดแบบอนกนัย (Divergent: D) หมายถึง ความสามารถของสมองในการตอบสนองได้หลาย ๆ อย่างจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้โดยไม่จำกัดจำนวนคำตอบ ซึ่งกิลฟอร์ดได้อธิบายว่าความคิดอนกนัยก็คือ ความคิดสร้างสรรค์นั่นเอง เช่น ให้บอกสิ่งที่ขึ้นต้นด้วยคำว่า “ใจ” มาให้มากที่สุด

4. การคิดแบบเอกนัย (Convergent: C) หมายถึง ความสามารถของสมองในการให้การตอบสนองที่ถูกต้องและดีที่สุดจากข้อมูลที่กำหนดให้ เช่น การเลือกคำตอบในการทำข้อสอบแบบเลือกตอบ

5. การประเมินค่า (Evaluation: E) หมายถึง ความสามารถของสมองในการตัดสินข้อมูลที่กำหนดให้ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ เช่น การตัดสินใจการประกวดต่าง ๆ

มิติที่ 3 ผลของการคิด (Products) มิติที่แสดงถึงผลที่ได้รับจากการทำงานของสมอง เมื่อสมองได้รับข้อมูลมากมิติด้านเนื้อหาและใช้ความสามารถในการตอบสนองต่อข้อมูล หรือสิ่งเร้าที่ได้รับในมิติด้านวิธีการคิดแล้ว ผลที่ได้จะออกมาเป็นมิติด้านผลการคิด ซึ่งผลของการคิดแบ่งเป็น 6 ลักษณะ ดังนี้

1. หน่วย (Unit: U) หมายถึง สิ่งที่มีคุณสมบัติเฉพาะตัวและแตกต่างไปจากสิ่งอื่น ๆ เช่น คน แมว นก เป็นต้น

2. จำพวก (Classes: C) หมายถึง ประเภท หรือจำพวก หรือกลุ่มของหน่วยที่มีคุณสมบัติร่วมกัน เช่น คน แมว ปลา วาฬ เป็นจำพวกเดียวกันเพราะต่างก็เลี้ยงลูกด้วยนม

3. ความสัมพันธ์ (Relations: R) การเชื่อมโยงผลที่ได้จากการจับคู่เข้าด้วยกัน โดยอาศัยลักษณะบางประการเป็นเกณฑ์ อาจอยู่ในรูปของหน่วยกับหน่วย จำพวกกับจำพวก หรือระบบกับระบบก็ได้ เช่น พระกับวัด คนกับบ้าน นกกับรัง เป็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งมีชีวิตกับที่อยู่อาศัย

4. ระบบ (System: S) หมายถึง การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของผลที่ได้หลาย ๆ คู่เข้าด้วยกัน อย่างมีระบบแบบแผน อย่างใดอย่างหนึ่งแน่นอน เช่น 1 3 5 7 9 เป็นระบบเลขคี่

5. การแปลงรูป (Transformation: T) การเปลี่ยนแปลงปรับปรุง หรือการจัดองค์ประกอบของสิ่งเร้าหรือข้อมูลออกมาในรูปใหม่ เช่น การแปลงรูปสี่เหลี่ยมเป็นเส้นตรง 4 เส้น

6. การประยุกต์ (Implication: I) หมายถึง ความเข้าใจ ในการนำข้อมูล ไปใช้ขยาย ความเพื่อพยากรณ์ หรือคาดคะเนข้อความในตรรกวิทยา เช่น ประเภท “ถ้า.... แล้ว...” ก็เป็นพวกใช้ ค่ะเนโดยอาศัยเหตุและผล

2.1.2.4 ทฤษฎีการคิดของ เดอ โบโน

Debono (1984) เสนอแนวคิดและเทคนิคในการคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็น เรื่องที่สามารถเรียนรู้และถ่ายทอดกันได้ โดยการฝึกการสอนเหมือนกับทักษะหรือความสามารถด้าน อื่น ๆ เขาเชื่อว่าการเปลี่ยนแปลงของสิ่งต่าง ๆ โดยเฉพาะความเจริญก้าวหน้าของศิลปะวิทยาการ ด้านต่าง ๆ เกิดมาจากความคิดของมนุษย์ทั้งสิ้น เขาเสนอว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จะต้อง สร้างหรือฝึกให้คุณได้คิดและเสนอวิธีการวัดความคิดว่าจะต้องวัดที่ผลผลิตของความคิดที่สามารถ นำไปใช้แก้ปัญหาที่เผชิญอยู่ได้ดังจะเห็นได้จากความก้าวหน้าทางวิทยาการแขนงต่าง ๆ ความเจริญ ทางเทคโนโลยีที่พัฒนาต่อไปอย่างไม่หยุดยั้งเป็นผลมาจากความคิดและเป็นความคิดสร้างสรรค์ของ มนุษย์ที่เกิดขึ้น เดอโบโน อธิบายความคิดของมนุษย์ ไว้ 2 ลักษณะ คือ

1. แนวความคิด (Vertical Thinking) หมายถึง ลักษณะของการคิดเชิงเหตุผลเป็นการ คิดเชิงตรรกะ (Logical Thinking) การคิดวิพากษ์วิจารณ์ คิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) และการ คิดระเบียบวิธีวิทยาศาสตร์ (Scientific Method)

2. การคิดด้านข้าง (Lateral Thinking) หมายถึง เป็นลักษณะของการคิดออกไปจาก ขอบเขตของความคิดเดิมซึ่งปิดกั้นแนวคิดใหม่ การคิดนอกกรอบจะก่อให้เกิดแนวคิดใหม่หลาย ๆ อย่าง ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ เขาเชื่อว่านักคิด นักประดิษฐ์ นักเทคโนโลยี ควรเป็นผู้ที่มี ความสามารถในการคิดแบบ Lateral Thinking จึงจะเป็นบุคคลที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาใช้ ให้เกิดประโยชน์ได้

กระบวนการคิดใน 2 ลักษณะนี้ไม่ได้แยกกันอย่างอิสระ แต่การคิดทั้งสองลักษณะมี ความสัมพันธ์และสนับสนุนกันและกัน ในการนำความคิดไปสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ โดยเสนอ กระบวนการคิดออกไประยะต่าง ๆ 2 ระยะ คือ

การคิดระยะที่ 1 (First-Stage Thinking) เป็นระยะของกระบวนการคิดนอกกรอบ (Lateral Thinking) เป็นการคิดให้เกิดแนวคิดในการพิจารณาปัญหา เพื่อจะได้กำหนดให้ชัดเจนว่าปัญหาที่แท้จริง คืออะไรและสามารถแสวงหาแนวคิดมาสร้างหรือก่อกำเนิดความคิด (Generating Ideas) ที่จะใช้แก้ปัญหา

การคิดระยะที่ 2 (Second-Stage Thinking) เป็นระยะของกระบวนการคิดในกรอบ (Vertical Thinking) นั้นหมายถึง เมื่อใช้กระบวนการคิดระยะที่ 1 แล้วจะทำให้เกิดการสร้างแนวคิด (Generating Ideas) ที่จะนำมาใช้แก้ปัญหา การคิดระยะนี้จะเป็นการทดสอบแนวคิดต่าง ๆ ที่ได้จากการ วิเคราะห์ระยะที่ 1 ว่าแนวคิดใดมีความเหมาะสมและสามารถนำมาพัฒนาใช้ในการแก้ปัญหาที่ต้องการได้

การอธิบายความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดของเดอโบโน คือ การใช้กระบวนการคิดระยะที่ 1 (Lateral Thinking) เพื่อให้เกิดแนวคิดแล้วใช้ระเบียบวิธีทางวิทยาศาสตร์มาทดสอบแนวคิดเหล่านั้นและพัฒนาแนวคิดให้สามารถสร้างผลผลิตที่ต้องการได้ แต่การที่คนส่วนใหญ่ไม่มีความคิดสร้างสรรค์และไม่สามารถสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ในด้านต่าง ๆ ได้ก็เป็นเพราะไม่ได้ใช้การคิดระยะที่ 1 เพื่อสร้างแนวคิด แต่ใช้การคิดระยะที่ 2 (Vertical Thinking) เลย การพัฒนาแนวคิดจึงไม่มีการนำแนวคิดหลาย ๆ แนวคิดมาทดสอบ แต่จะนำแนวคิดครอบงำหรือแนวคิดที่เด่น (Dominant Ideas) ที่มีอยู่มาใช้ทำให้ความคิดอยู่ในกรอบของความคิดเดิม โอกาสที่จะมีความคิดสร้างสรรค์จึงเกิดได้แต่ไม่มากนัก ดังตัวอย่างการคิดในเรื่องการเดินทางทางอากาศปัญหา คือ ทำอย่างไรจะ使人เดินทางโดยทางอากาศได้ แนวคิดในช่วง พ.ศ. 2000-2003 คิดว่าจะทำให้คนบินได้ กรอบการคิดในขณะนั้นคือ อาศัยเหตุการณ์จริงจากธรรมชาติ เช่น นก โดยคิดว่ามนุษย์จะบินได้ก็จะต้องมีปีกและการกระพือของปีกจะเป็นส่วนสำคัญของการบิน แนวคิดเด่น (Dominant Ideas) คือ การสร้างปีกให้กระพือได้ ในยุคนั้นใช้การคิดระยะที่ 2 สร้าง ค้นคว้า ทดลองและพัฒนาแต่ไม่ประสบผลสำเร็จ

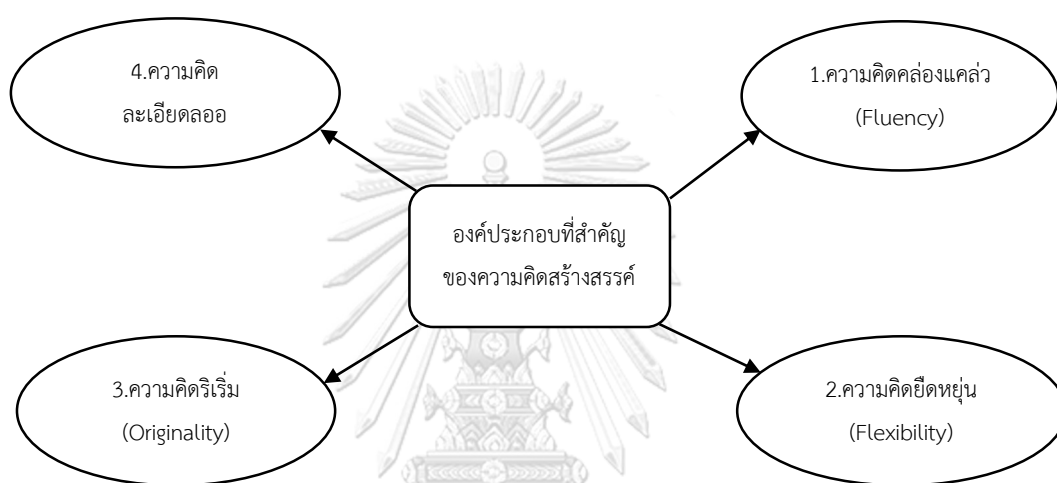
กระบวนการคิดในลักษณะดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าการคิดถึงระยะใดระยะหนึ่งเพียงอย่างเดียว โดยเฉพาะการคิดในระยะที่ 2 ไม่สามารถสร้างสรรค์ได้ ต้องใช้การคิดระยะที่ 1 สร้างแนวคิดขึ้นมา ก่อน แล้วใช้การคิดระยะที่ 2 มาทดสอบและพัฒนาแนวคิดดังตัวอย่างแนวคิดในยุคหลัง เรื่องปัญหาการเดินทางโดยทางอากาศได้ คือ การลอยไปมาได้เหมือนกับวัตถุบางชนิดที่จัดกระทำให้มีรูปร่างที่เหมาะสมคล้ายกับวัตถุสิ่งของบางชนิดที่ลอยได้ในน้ำ แนวคิดดังกล่าวได้รับการพัฒนาแนวคิดไปสร้างบอลลูนเรือเหาะ แต่ก็ยังประสบปัญหาต่าง ๆ ตามมาอีก ดังนั้น จึงพัฒนาแนวคิดใหม่มาเป็นการเดินทางโดยทางอากาศได้ คือ การใช้พลังงานจากภายนอกมาเป็นสิ่งขับเคลื่อนและออกแบบรูปร่างของยานพาหนะให้สามารถมีแรงยกตัว หรือมีแรงพุงคล้ายกับเรือที่ลอยได้ในน้ำ โดยใช้เครื่องยนต์เป็นตัวขับเคลื่อน

กล่าวโดยสรุป แนวคิดของเดอโบโนได้มุ่งเน้นให้ผู้คิดได้ตระหนักว่า โดยทั่วไปนั้นมีการครอบงำแนวคิดอยู่ จึงเป็นตัวปิดกั้นการสร้างแนวคิดที่จะนำมาใช้แก้ปัญหาได้ ดังจะเห็นได้จากอดีตที่ผ่านมาในเรื่องการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งต่าง ๆ ต้องใช้เวลาในการพัฒนามากมายหลายสาเหตุก็เพราะนักคิดนักประดิษฐ์ ในยุคนั้นไม่ได้ตระหนักถึงกรอบที่ครอบงำแนวคิดที่จะใช้แก้ปัญหา ทำให้การสร้างแนวคิดที่จะแก้ปัญหาของเขาติดอยู่ในกรอบเสมอมา ข้อดีของการคิดนอกกรอบก็คือ เป็นการทำให้ผู้คิดได้ตระหนักถึงการสร้างกรอบครอบงำความคิดจนเป็นอุปสรรคที่จะผลิตงานออกมาเป็นอย่างดีสร้างสรรค์ได้

2.1.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ไม่ว่าจะอยู่ในระดับบุคคล ในระดับกลุ่ม หรือในระดับสังคมก็ตาม จะขึ้นอยู่กับ องค์ประกอบ 2 ส่วนเสมอ คือ องค์ประกอบที่เป็นส่วนของความสามารถ (Abilities) หรือทักษะทางการคิด (Skills) ซึ่งเป็นศักยภาพภายในตัวบุคคลกับองค์ประกอบทางแรงจูงใจ (Motivation) ที่อาจเกิดจากการกระตุ้นจากภายนอกอีกส่วนหนึ่งบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงจะต้องมี

องค์ประกอบดังกล่าวหลาย ๆ อย่าง ที่เอื้อซึ่งกันและกันเสมอ (Torrance, 1979) นั่นคือไม่เพียงแต่จะมีแรงจูงใจ หรือมีทักษะมีความสามารถที่จะคิดสร้างสรรค์ได้อย่างใดอย่างหนึ่งเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่จะต้องมีทั้งศักยภาพทางการคิด (Cognitive) และจะต้องมีความอดทน ความอยากรู้ อยากเห็น กล้าเสี่ยง ซึ่งเป็นคุณลักษณะทางอารมณ์ (Affective) หรือสภาพแรงจูงใจที่เอื้ออำนวยต่อการคิดสร้างสรรค์ ควบคู่ไปด้วยเสมอ กล่าวอีกนัยหนึ่งองค์ประกอบที่จะก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์นั้นจะประกอบไปด้วยความสามารถ (Abilities) ทักษะ (Skills) และแรงจูงใจ (Motivation) ที่จะคิดสร้างสรรค์ ทั้ง 3 องค์ประกอบนี้จะอยู่ในลักษณะที่เอื้อซึ่งกันและกัน จะไม่เกิดขึ้นโดดเดี่ยวหรืออย่างอิสระ



ภาพที่ 2 องค์ประกอบที่สำคัญของความคิดสร้างสรรค์

ที่มา : อารี พันธุ์มณี (2540)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นอกจากนี้ ตามแนวคิดของ Guilford ได้อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่เกิดได้กว้างไกลหลายทิศทาง หรือที่เรียกว่าลักษณะการคิดนอกเนกนัย หรือการคิดแบบกระจาย (Divergent Thinking) ซึ่งประกอบด้วย

1. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความสามารถในการที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ หรือความสามารถคิดหาคำตอบที่เด่นชัดและตรงประเด็นมากที่สุด ซึ่งจะนับปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน

2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการปรับสภาพของความคิด ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ความคิดยืดหยุ่นเน้นเรื่องของปริมาณที่เป็นประเภทใหญ่ ๆ ของความคิด แบบคล่องแคล่วนั่นเองเป็นตัวเสริมและเพิ่มคุณภาพของความคิดคล่องแคล่วให้มากขึ้น ด้วยการจัดเป็นหมวดหมู่และมีหลักเกณฑ์ยิ่งขึ้น

3. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความสามารถคิดแปลกใหม่ แตกต่างจากความคิดธรรมดาหรือความคิดง่าย ๆ ความคิดริเริ่มอาจจะเกิดจากการนำเอาความรู้เดิมมาดัดแปลงและประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความสามารถในการมองเห็นรายละเอียด ในสิ่งที่คนอื่นมองไม่เห็นและยังรวมถึงการเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งต่าง ๆ อย่างมีความหมาย (อารี พันธุ์ณี, 2540)

Dalton (1988) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ ควรมีองค์ประกอบ 8 ประการ โดย 4 องค์ประกอบ และเป็นความสามารถทางสติปัญญาและ 4 องค์ประกอบหลังเป็นความสามารถทางด้านจิตใจและความรู้สึก ดังนี้

1. การคิดริเริ่ม (Originality)
2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency)
3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)
4. ความประณีต หรือความละเอียดลออ (Complexity)
5. ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity)
6. ความสลับซับซ้อน (Complexity)
7. ความกล้าเสี่ยง (Risk-Taking)
8. ความคิดคำนึงหรือจินตนาการ (Imagination)

สรุปได้ว่า องค์ประกอบที่จะก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์นั้น จะประกอบไปด้วยความสามารถ (Abilities) ทักษะ (Skills) และแรงจูงใจ (Motivation) ซึ่งจะอยู่ในลักษณะที่เอื้อซึ่งกันและกัน ไม่เกิดขึ้นอย่างโดดเดี่ยวและตามทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (Guilford)

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ซึ่งเดลตัน (Dalton) กล่าวว่า นอกจากนี้ยังมีองค์ประกอบทางด้านจิตใจและความรู้สึก ได้แก่ ความอยากรู้อยากเห็น ความสลับซับซ้อน ความกล้าเสี่ยงและความคิดคำนึงหรือจินตนาการ

2.1.4 ประเภทของความคิดสร้างสรรค์

การศึกษาประเภทของความคิดสร้างสรรค์หลาย ๆ ทศวรรษแล้ว สามารถวิเคราะห์และสังเคราะห์ได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์อาจจะแบ่งแยกได้ 4 ประเภทด้วยกัน อุซณีเย โฟธิสุช (2537) ได้สรุปไว้ดังนี้

2.1.4.1 ความคิดสร้างสรรค์ประเภทความเปลี่ยนแปลง (Innovation) คือ แนวคิดที่เป็น การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้น เช่น ทฤษฎีใหม่ การประดิษฐ์ใหม่ เป็นต้น เป็นการคิดโดยภาพรวมมากกว่า แยกเป็นส่วนย่อยบางครั้งเรียกว่า “นวัตกรรม” ที่เป็นการนำเอาสิ่งประดิษฐ์ใหม่มาใช้เพื่อให้งานดำเนินงานมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น เช่น การใช้สมอกล เป็นต้น

2.1.4.2 ความคิดสร้างสรรค์ประเภทการสังเคราะห์ (Synthesis) คือ การผสมผสานแนวคิดจากแหล่งต่าง ๆ เข้าด้วยกัน แล้วก่อให้เกิดแนวคิดใหม่อันมีคุณค่า เช่น การนำความรู้ทางคณิตศาสตร์ไปใช้ในการแก้ปัญหา เช่น การนำหลักการคำนวณของลูกคิดและหลักทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์มาผสมผสานเป็นคอมพิวเตอร์ ซึ่งกลายเป็นศาสตร์อีกสาขาหนึ่ง

2.1.4.3 ความคิดสร้างสรรค์ประเภทต่อเนื่อง (Extension) เป็นการผสมผสานกันระหว่างความคิดสร้างสรรค์ประเภทเปลี่ยนแปลงกับความคิดสร้างสรรค์ประเภทสังเคราะห์ คือ เป็นโครงสร้างหรือกรอบที่ได้กำหนดไว้กว้าง ๆ แต่ความต่อเนื่องเป็นรายละเอียดที่จำเป็นในการปฏิบัติงานนั้น เช่น งานอุตสาหกรรมการสร้างรถยนต์ ซึ่งในแต่ละปีจะมีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่องจากต้นแบบเดิม

2.1.4.4 ความคิดสร้างสรรค์ประเภทการลอกเลียน (Duplication) เป็นลักษณะการจำลองหรือลอกเลียนแบบจากความสำเร็จอื่น ๆ โดยอาจจะปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้แปลกไปจากเดิมเพียงเล็กน้อยแต่ส่วนใหญ่ยังคงแบบเดิมอยู่

2.1.5 กระบวนการคิดสร้างสรรค์

นักการศึกษา ได้เสนอแนวคิดกระบวนการคิดสร้างสรรค์ (สุวิทย์ มูลคำ, 2547) ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 กระบวนการคิดสร้างสรรค์

สรุปได้ 6 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ค้นพบปัญหา เป็นขั้นเริ่มต้นตั้งแต่รู้สึกกังวลใจ มีความสับสนเกิดขึ้นในใจพิจารณาอย่างรอบคอบ ค้นหาสาเหตุดังกล่าวเกิดจากปัญหาอะไร

ขั้นที่ 2 เตรียมการและรวบรวมข้อมูล เป็นขั้นเตรียมการของผู้คิดที่จะศึกษาข้อมูลพื้นฐานและเตรียมข้อมูลต่าง ๆ ที่เป็นข้อเท็จจริงของเรื่องที่ค้นพบปัญหา เพื่อใช้ในการคิดแก้ปัญหา

ขั้นที่ 3 วิเคราะห์ เมื่อได้ข้อมูลจากขั้นตอนที่ 2 จะเป็นขั้นคิดพิจารณาข้อมูลอย่างละเอียดหาความสัมพันธ์เชิงเหตุผล

ขั้นที่ 4 พูมฟักความคิด เป็นขั้นที่อยู่ในความวุ่นวายของข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้มาทั้งเก่าและใหม่ปราศจากความเป็นระเบียบเรียบร้อย ยังกระจัดกระจาย ไม่สามารถขมวดความคิดได้ จึงจำเป็นต้องมีสมาธิทำจิตใจให้ว่าง รอโอกาสให้ความคิดแวบขึ้นมา

ขั้นที่ 5 ความคิดกระจ่างชัด เป็นขั้นตอนของความคิดสับสน กระจัดกระจาย วุ่นวายได้ ผ่านการเรียบเรียงเชื่อมโยงความสัมพันธ์เข้าด้วยกัน มีความกระจ่างชัดและมองเห็นภาพเกิดขึ้นในใจความคิดแวบขึ้นมา

ขั้นที่ 6 ทดสอบความคิดเป็นขั้นที่นำความคิดที่คิดได้ของ ขั้นที่ 5 ที่ยังไม่มั่นใจไปพิสูจน์ให้เห็นจริงและถูกต้อง

สรุปได้ว่า กระบวนการคิดสร้างสรรค์จะมีลักษณะเป็นลำดับขั้น โดยเริ่มจากการรับรู้ปัญหาการใช้ความคิดวิเคราะห์ ทดสอบสมมติฐานจะค้นพบคำตอบและผลผลิตความคิดสร้างสรรค์จะอยู่ในขั้นใด นั้นขึ้นอยู่กับการใช้ทักษะและความสามารถในการคิดของบุคคล

2.1.6 คุณลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์

คุณลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์นั้น มีนักการศึกษาและนักจิตวิทยาได้มีการศึกษาค้นคว้าและเรียบเรียงไว้มากมาย โดยสามารถยกตัวอย่างได้ดังต่อไปนี้

Shallcross (1981) ได้เรียบเรียงลักษณะนิสัยที่บ่งชี้ว่ามีความสัมพันธ์กับคุณลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ เปิดรับสิ่งใหม่อยู่เสมอ, สามารถพึ่งพาตนเองได้, มั่นใจในตนเอง, กล้าเสี่ยง, มีอารมณ์ขันและสนุกสนาน, เพลิดเพลินไปกับการทดลอง, มีไหวพริบเฉียบแหลม, ไม่รู้สึกว่าเป็นตัวเองเป็นผู้ถูกคุกคาม, มีความกล้าหาญ, คิดนอกกรอบ, มีความยืดหยุ่น, ชื่นชอบอะไรที่ซับซ้อน, มีความคิดริเริ่ม, ยืนหยัดในความคิดของตน, ยอมรับกับความผิดพลาดได้, มีแรงจูงใจ, มีความคิดแหวกแนว, มีความเชื่อมั่นในตนเอง, มีการวางเป้าหมาย, สามารถควบคุมตนเองได้, มีวิสัยทัศน์, มีความเพียรพยายาม, มีความอยากรู้อยากเห็น

Torrance (1962) ได้สรุปลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงจากผลการศึกษาของสเติร์นและเฮนซ์ (Stein and Heinze, 1960) ซึ่งได้ศึกษาบุคลิกภาพของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงโดยเปรียบเทียบกับเกณฑ์ซึ่งเป็นแบบวัดบุคลิกภาพ Minnesota Multiphasic Personality Inventory (MMPI), Thematic Apperception (TAT), แบบวัดบุคลิกภาพของรอร์ช (Rorschach) และอื่น ๆ ซึ่งได้สรุปบุคลิกภาพที่สำคัญ ๆ ของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงไว้ 46 ประการ ดังนี้

มีความสามารถในการตัดสินใจ, มีความเป็นอิสระในด้านการคิด, มีอารมณ์อ่อนไหวและเป็นคนอ่อนโยน, มีความกล้าที่จะคิดในสิ่งที่แปลกใหม่, มีแนวคิดค่อนข้างซับซ้อน, มีความคิดเห็นรุนแรง, มีความเชื่อมั่นในตนเองสูง, มีความพยายามที่จะทำงานยาก ๆ หรืองานที่ต้องแก้ปัญหา, มีความจำ

แม่นยำ, มีความรู้สึกไวต่อสิ่งสวยงาม, มีความซื่อสัตย์และรักความเป็นธรรม, ความเป็นอิสระในการตัดสินใจ, มีความตั้งใจจริง, มีความสามารถในการหยั่งรู้, มักจะกล้าหาญและชอบการผจญภัย, มักจะใช้เวลาให้เป็นประโยชน์, มักจะคาดคะเน หรือเดาเหตุการณ์ล่วงหน้า, มักจะช่วยเหลือและให้ความรู้แก่ผู้อื่น, มักจะต่อต้านในสิ่งที่ไม่เห็นด้วย, มักจะทำผิดข้อบังคับและกฎเกณฑ์, มักจะวิเคราะห์วิจารณ์สิ่งที่พบเห็น, มักจะทำงานผิดพลาด, มักจะทำในสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ, รักสันโดษ, มักจะเห็นแก่ประโยชน์ของผู้อื่นมากกว่าประโยชน์ของตนเอง, มักให้ความสนใจกับทุกสิ่งที่อยู่รอบตัว, มักจะอยากรู้อยากเห็น, มักจะยอมรับในสิ่งที่ไม่เป็นระเบียบ, มักจะไม่ทำตามหรือเลียนแบบผู้อื่น, มักจะหมกมุ่นในปัญหา, มักจะตื้อตึงและหัวแข็ง, มักจะช่างซักถาม, มักจะไม่สนใจในสิ่งเล็ก ๆ น้อย ๆ มักจะไม่ยอมรับความคิดของผู้อื่นโดยง่าย, มักจะกล้าแสดงความคิดเห็นที่ไม่ตรงกับผู้อื่น, มักจะรักและเต็มใจเสี่ยง, ไม่เบื่อที่จะทำกิจกรรม, มักจะไม่ชอบทำตัวเด่น, มักจะมีความสามารถในการหยั่งรู้, มักจะพอใจในผลงานที่ทำหาย, มักจะไม่เคยเป็นศัตรูของใคร, มักจะต่อต้านกฎระเบียบต่าง ๆ ที่ไม่ถูกต้อง, มักจะวางเป้าหมายให้กับชีวิตตนเอง, มักจะต่อต้านการกระทำที่รุนแรงต่าง ๆ มักจะจริงจังกับทุก ๆ คน มักจะเลี้ยงตนเองได้โดยที่ไม่ต้องพึ่งพาผู้อื่น

บรรจง อมรชีวิน (2554) กล่าวไว้ว่า เราสามารถศึกษาวิธีและกระบวนการคิดจากคนที่มีความคิดสร้างสรรค์มาเป็นแนวทาง หรือแบบอย่างในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้โดยคนที่คิดสร้างสรรค์จะมีลักษณะคล้าย ๆ กัน ดังนี้

1. มีความคิดตลอด คนที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความคิดจำนวนมาก ไม่จำกัดตัวเอง ในหนึ่งความคิดเพียงหนึ่งหรือสองความคิด ต้องการความคิดที่มากขึ้นและดีกว่าเดิม
2. มีความยืดหยุ่นในการคิด สามารถผันแปรความคิดออกไปได้ไม่สกัดกั้นความคิดเปรียบเสมือนคนที่กระหายในความรู้จะใช้จินตนาการ เพื่อเล่นกับความคิดและชอบที่จะทดลองสิ่งใหม่ ๆ
3. ต้องการคิดให้ได้เริ่มแรก คือ ต้องการคิด ทดลอง ค้นพบหนทางใหม่ริเริ่มเป็นคนแรก ปรับปรุงความคิดให้มีคุณภาพตลอดเวลา ขวนขวายหาความรู้เพิ่มอยู่เสมอในการที่จะช่วยคิดได้อย่างซับซ้อนและมีความพิเศษเฉพาะไม่เหมือนใครมีความความพยายามไม่ยอมจำนนโดยง่าย

วรพิมพ์ ธีรวัฒน์ (2549) ได้รวบรวมลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์จากงานวิจัยต่าง ๆ พบว่า ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์มีความสามารถลักษณะพิเศษต่าง ๆ กัน ดังต่อไปนี้

มีความคิดคล่อง, มีความสามารถจัดระเบียบเรื่องที่ยุ่งเหยิง, มีความซึ่สงสัยอยากรู้อยากเห็น, มีความคิดยืดหยุ่น เปิดเผย กล้าเสี่ยง, มีความละเอียดลออ, มีความอดทนต่อความคลุมเครือ, มีความคิดริเริ่มมีความคิดซับซ้อน, มีจินตนาการสูง, เป็นคนชอบอิสระไม่ชอบอยู่ใต้บังคับใคร

ความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นจากองค์ประกอบหลายประการ ซึ่งสามารถที่จะพัฒนาให้และเสริมสร้างเกิดขึ้นได้กับทุกคน

นอกจากนี้ สำนักงาน ก.พ. ก็ได้จำแนกลักษณะที่จัดว่าเป็นความคิดสร้างสรรค์ไว้ 4 ลักษณะ ได้แก่

1. ความคิดนอกเนกนัย (Divergent Thinking) คือ การคิดหลากหลายทาง มีมากกว่า 1 คำตอบ เป็นการคิดจากทางเลือกหลายทาง เพื่อให้ได้แนวทางแก้ไข
2. ความคิดจินตนาการ (Imagination) เป็นการคิดต่อยอดจากสิ่งที่มีอยู่เดิม
3. ความคิดไม่คล้อยตาม โดยปราศจากเหตุผล (Non-Conformity) คือ การไม่คล้อยตามความเชื่อหรือเหตุผลของคนอื่น โดยที่ปราศจากเหตุผลของตนเอง แต่จะตรึงตรองให้รอบคอบเสียก่อน
4. มีการรับรู้ไว และมีปฏิกิริยาตอบสนอง (Ability to see, to aware and to respond) คือ ความรู้สึกที่ไวต่อสภาพแวดล้อม และตอบสนองต่อสิ่งนั้นในทางสร้างสรรค์

ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์นั้น จะมีลักษณะที่หลากหลายอยู่ในคน ๆ เดียวกัน มิใช่ว่าจะมีลักษณะดังกล่าวครบถ้วนอยู่ในคนคนเดียวคนเดียว เป็นศักยภาพของแต่ละบุคคล บุคคลที่ได้รับการพัฒนาศักยภาพด้านนี้จึงได้ชื่อว่าเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจะมีลักษณะแตกต่างไปจากบุคคลอื่น (อุษณีย์ โพธิ์สุข, 2540)

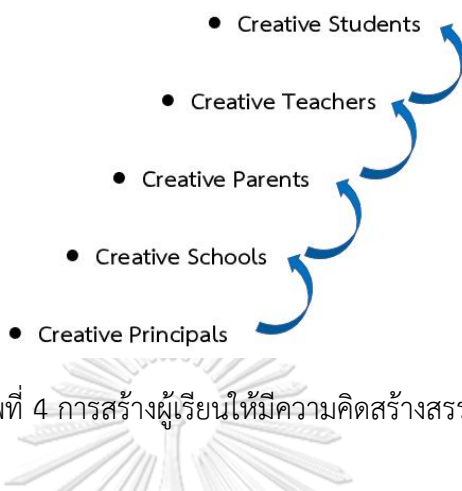
2.2 แนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

การคิดสร้างสรรค์จะประสบความสำเร็จได้เกิดจากการเตรียมพร้อมของผู้ปกครองและการส่งเสริมของครู ทั้งการทำตนเป็นแบบอย่างและการสร้างบรรยากาศ (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, 2551) นักวิชาการได้ให้ความสนใจ ศึกษาวิจัยวิธีการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการทั้งทางตรงและทางอ้อม ซึ่งอาจสรุปได้ว่าวิธีการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์แบ่งออกเป็น 2 วิธีคือ การพัฒนาโดยการศึกษาวิจัยและการพัฒนาด้วยการสอน ในงานวิจัยนี้มุ่งเน้นศึกษาวิธีการพัฒนาในแบบที่ 2 คือ การพัฒนาด้วยการสอนเป็นหลัก ทั้งนี้ได้มีนักวิชาการได้ศึกษาวิจัยการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ผ่านแนวคิดต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

- 2.2.1 การสร้างผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์
- 2.2.2 แนวคิดการสอนแบบสร้างสรรค์ (Creative Pedagogy)
- 2.2.3 แนวคิดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน Problem-Based Learning (PBL)
- 2.2.4 แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-Based Learning (CBL)
- 2.2.5 การส่งเสริมนักเรียนให้เกิดความคิดสร้างสรรค์
- 2.2.6 การสอนให้เกิดความคิดสร้างสรรค์
- 2.2.7 แนวคิดการพัฒนาคิดสร้างสรรค์ของเด็ก
- 2.2.8 กลยุทธ์สำหรับพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนเพื่อให้นักเรียนเป็นผู้ที่มีความเป็นนวัตกรรม

2.2.1 การสร้างผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

จุดเริ่มต้นในการวิเคราะห์ว่าผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์มีวิธีการอย่างไร ทำโดยการวิเคราะห์แบบย้อนกลับ (Backward Analysis) ที่ไพฑูริย์ สินลาร์ตัน (2554) ได้นำเสนอไว้ดังนี้



ภาพที่ 4 การสร้างผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

รายละเอียดดังนี้

1. นักเรียนที่สร้างสรรค์ (Creative Students)

Gardner (2005) ได้เสนอแนวคิดใหม่ชื่อ Five Minds the Future ได้กล่าวว่า การพัฒนาเยาวชนให้มีความคิดสร้างสรรค์สามารถเริ่มต้นได้อย่างง่าย คือ การเปิดโอกาสให้กับเด็กปฐมวัยได้เห็นและเรียนรู้ประสบการณ์ที่หลากหลายและสร้างความท้าทายให้กับเขา เมื่ออยู่ในช่วงวัยรุ่นผ่านเกมและกิจกรรมต่าง ๆ ก็จะเป็นการกระตุ้นให้เกิดการสร้างความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี โดยการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จะต้องพัฒนาจากองค์ความรู้ที่ตกผลึกแล้ว (Crystallizations) มาต่อยอดให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ซึ่งจะต้องอาศัยกระบวนการวิจัยเป็นตัวช่วย (ไพฑูริย์ สินลาร์ตัน, 2549) ความคิดสร้างสรรค์นั้นไม่ใช่พรสวรรค์แต่ถูกหล่อหลอมจากความรู้และความชำนาญที่เพิ่มทวีตามปัจจัยด้านเวลา นอกจากนี้ความคิดสร้างสรรค์ยังต้องอาศัยปัจจัยภายนอกด้านสภาพแวดล้อมและบริบทของสังคม ร่วมกับปัจจัยภายในด้านสภาวะทางอารมณ์จนเกิดการคิดที่ลื่นไหล หรือ Flow ได้ในที่สุด (Csikszentmihalyi, 1991)

Michalko (1998) ได้วิเคราะห์เคล็ดลับความคิดสร้างสรรค์จากบุคคลสำคัญทางประวัติศาสตร์นับร้อยคน ได้ข้อสรุปกว้าง ๆ คือ 1) ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากการมองมุมที่แตกต่าง 2) ความคิดสร้างสรรค์ตั้งต้นมาจากการสื่อสารความคิดที่เป็นนามธรรม แล้วนำมาสร้างให้เป็นสิ่งที่มองเห็นได้ด้วยสายตาเป็นรูปธรรม และ 3) การไม่ยึดติดกับเป้าหมายที่กำหนดไว้ในตอนต้น เพราะบางครั้งกระบวนการคิดหรือหาคำตอบในสิ่งหนึ่ง อาจนำมาซึ่งอีกสิ่งหนึ่งโดยที่ไม่ได้ตั้งใจก็เป็นได้ ดังที่ Skinner (1996) นักวิชาการด้านจิตเวชวิทยาจากมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ใช้หลักการนี้สอนทุกคนเสมอว่า “หากกำลังทำอะไรบางอย่างอยู่แต่กลับค้นพบสิ่งใหม่ที่น่าสนใจก็ให้หยุดและละทิ้งเรื่องอื่น ๆ ทั้งหมดไว้ก่อน แล้วหันมาศึกษาสิ่งที่ค้นพบนั้นอย่างจริงจัง”

2. ครูสร้างสรรค์ (Creative Teachers)

การศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนยังไม่มีข้อสรุปที่ชัดเจนว่าครูหรือผู้ปกครองมีผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนสูงกว่ากัน เพราะขึ้นอยู่กับบริบทของแต่ละพื้นที่ อย่างไรก็ตามทั้งครูและผู้ปกครองถือเป็นหลักในการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้กับนักเรียน ดังนั้น ถ้าจะสร้างนักเรียนที่เป็นนักคิดสร้างสรรค์ ครูต้องเป็นนักคิดสร้างสรรค์ก่อนเพื่อให้เป็นแบบอย่างที่ดีต่อนักเรียนในด้านวิธีคิด ไม่ใช่เป็นแบบอย่างให้นักเรียนลอกแบบเฉพาะความรู้ของครู เพราะที่ผ่านมามาสถาบันฝึกหัดครูในประเทศไทย ไม่ว่าจะเป็นคณะครุศาสตร์/ คณะศึกษาศาสตร์ ส่วนใหญ่ตามปฏิบัติตนเป็นผู้ตามและคัดลอกเนื้อหาความรู้เชิงวิชาการมาจากต่างประเทศเป็นส่วนมาก (ไพฑูริย์ สีนลารัตน์, 2549) ซึ่งยังคงเป็นปัญหาที่จะต้องเร่งแก้ไขโดยสามารถทำไปพร้อม ๆ กับการเสริมสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ได้แก่

2.1 ส่งเสริมให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง จากกระบวนการทำงาน การค้นหาคำตอบ และการสรุปผ่านกิจกรรมการเรียนการสอนซึ่งเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลางซึ่งสอดคล้องกับกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

2.2 ใช้คำถามที่มีคำตอบหลากหลายเพื่อกระตุ้นนักเรียน เพื่อท้าทายช่วย เช่น

2.2.1 นักเรียนคิดว่าสิ่งนี้ จะนำไปใช้ประโยชน์อะไรได้บ้าง บอกมาให้มากที่สุด

2.2.2 สองสิ่งนี้มีอะไรเหมือนกันบ้าง หรือมีอะไรต่างกันบ้าง บอกมาให้มากที่สุด

2.2.3 สิ่งนี้ควรได้รับการปรับปรุงให้ดีขึ้นได้อย่างไร

2.2.4 จะเพิ่มอะไรได้อีกบ้าง

3. ส่งเสริมการเรียนแบบร่วมมือกัน (Cooperative Learning) เพราะการระดมสมองเป็นเส้นทางสำคัญที่จะกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้น มีงานวิจัยที่ยืนยันได้ว่า ความคิดเห็นจำนวนมากที่ปรากฏขึ้นจะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ โดยความคิดเห็นแรกจะกระตุ้นให้ความคิดขยายตัวในเวลาต่อมา และส่งผลให้ความคิด/ ที่ผลิตขึ้นในตอนสุดท้ายของการหารือร่วมกัน เป็นความคิดสร้างสรรค์ที่ดี

4. รับฟังคำถามและคำตอบของนักเรียน โดยไม่สกัดกั้นแสดงให้นักเรียนเป็นจุดสนใจไม่ตำหนิ หรือวิจารณ์คำตอบ หรือความคิดของนักเรียนแม้ครูจะยังไม่เห็นด้วย

ข้อสำคัญที่สุด คือ ครูจะต้องพัฒนาตนเอง ให้เป็นคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ก่อน เพราะการฝึกฝนตนเองให้มีความคิดสร้างสรรค์จะทำให้แนวทางปฏิบัติที่กล่าวมาเกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติและยังเป็นแบบอย่างที่ดีต่อการเสริมสร้างบรรยากาศในการพูดคุยอย่างสร้างสรรค์ จนไปถึงการกระตุ้นแนวคิดของเพื่อนครูเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในเชิงของนวัตกรรมการเรียนการสอนได้อีกด้วย

3. พ่อแม่สร้างสรรค์ (Creative Parents)

ผู้ปกครองมีบทบาทในการเรียนรู้ของบุตรหลานตนเองสูงไม่แพ้ครู โดยเฉพาะเด็กก่อนวัยเรียน ช่วงหกปีแรก เพราะเป็นยุคทองของการเรียนรู้ของเด็ก ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญในการพัฒนาการเรียนรู้ของมนุษย์ตามหลักทางจิตวิทยา แต่เป็นที่น่าเสียดายว่าผู้ปกครองส่วนใหญ่มองว่าการศึกษาคือ การรับภาระด้านการเรียนรู้ของนักเรียนไปครบถ้วน ส่งผลให้ผู้ปกครองคาดหวังผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ของบุตรหลานจากการศึกษามากเกินไป จึงควรมีการทำความเข้าใจในบทบาทของผู้ปกครองใหม่ที่ว่าผู้ปกครองมีส่วนสำคัญในการช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก เริ่มตั้งแต่ผู้ปกครองควรมุ่งให้ความสนใจไปที่กระบวนการการคิดสร้างสรรค์ให้มากกว่าผลงานรวมถึงพิจารณาพฤติกรรมของเด็ก เช่น การตั้งคำถาม อารมณ์ขัน หรือการแสดงออกเป็นอื่น ๆ ซึ่งสะท้อนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กทั้งสิ้น ผู้ปกครองต้องทำความเข้าใจและช่วยกันส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์หากเป็นไปได้มากกว่านั้น ผู้ปกครองควรช่วยให้เด็กได้คิดและแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยอนุญาตให้เด็กมีเสรีภาพที่จะทำผิดพลาดและโดยยอมรับในความคิดของเด็กให้โอกาสที่จะทดลอง หรือทำอะไรได้อย่างเสรีโดยไม่ต้องกลัวผิดพลาด หรือไม่ประสบความสำเร็จเพียงแต่ช่วยแนะนำให้อยู่ในขอบเขตของจริยธรรม ไม่รบกวนผู้อื่นหรือเป็นอันตราย แนวทางปฏิบัติที่ดี ได้แก่

3.1 ให้โอกาสเด็กได้เลือก การเลือกได้จะแสดงว่าเด็กมีความคิดสร้างสรรค์มากกว่าเด็กที่ต้องรอการเลือกจากคนอื่นตลอดเวลา

3.2 กระตุ้นเด็กให้คิดอย่างสร้างสรรค์ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 เช่น การจัดสิ่งแวดล้อมที่มีสิ่งแปลกใหม่ มีความหลากหลายจะช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ให้เด็กได้อย่างดี

3.3 ให้เวลาและอิสระในการเล่นกับเด็กอย่างเพียงพอ การใช้จินตนาการและบทบาทสมมุติก่อนเพื่อทำการแก้ปัญหาเป็นการกระตุ้นให้เด็กคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี ผู้ปกครองไม่ได้มีหน้าที่ชี้แนะแต่มีหน้าที่สร้างขอบเขตและข้อตกลงต่าง ๆ ไว้ล่วงหน้า โดยให้ประสบการณ์เสริม เช่น ประสบการณ์ในเชิงวัฒนธรรม การกินอยู่ การปฏิบัติตน การเคารพในสิทธิของผู้อื่น การแก้ปัญหา ร่วมกันเป็นกลุ่ม โดยสามารถที่จะแสดงความคิดเห็นอย่างเสรี โดยไม่ต้องกลัวผิดหรือกลัวการลงโทษ

3.4 ให้การสนับสนุนและกำลังใจแก่เด็ก เมื่อเด็กแสดงความสามารถหรือความถนัดไม่ว่าจะเป็นการตั้งคำถาม ความจำ การอ่าน ทักษะทางศิลปะ หรือความสามารถพิเศษอื่น ๆ ความภูมิใจของเด็กจะสนับสนุนทำให้เด็กมีพัฒนาการความถนัดนั้นต่อไป รวมถึงส่งเสริมให้เด็กประเมินผลงานของตนเอง ผู้ปกครองควรจัดสภาพแวดล้อมและกิจกรรมที่เด็กไม่รู้สึกรู้ว่าทุกปัญหามีคำตอบที่หลากหลายและสามารถแก้ปัญหาได้หลายวิธี ข้อสำคัญ คือ ผู้ปกครองจะต้องให้เวลาที่เพียงพอ ไม่เร่งรีบ ซึ่งเป็นแนวทางที่ผู้ปกครองทั้งหลายจะได้ปรับ เพื่อสร้างพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์อย่างเหมาะสมให้กับลูกหลานของตนเอง

4. โรงเรียนสร้างสรรค์ (Creative School)

องค์ประกอบด้านครูและด้านผู้ปกครอง ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่ใกล้ชิดกับเด็กมากที่สุด มาถึงสิ่งแวดล้อมในโรงเรียนที่จะทำให้ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสม นั่นคือ โรงเรียนที่จะเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้กับนักเรียน คือ

4.1 โรงเรียนที่มีพื้นที่ที่เหมาะสมเพียงพอ เช่น พื้นที่จัดเก็บผลงานสร้างสรรค์ที่นักเรียนยังทำไม่เสร็จเพื่อจะมาต่อเติมได้ในวันต่อไป พื้นที่ที่จะช่วยส่งเสริมให้เด็กทำงานให้ได้ดีที่สุดควรมีแสงสว่างตามธรรมชาติ สีที่ไม่ฉูดฉาดไม่ลายตา มีพื้นที่เด็ก ๆ จะสามารถทำงานได้อย่างสะดวกสบาย มีผลงานตัวอย่างของเด็ก ๆ กันเองและของครู รวมถึงของจิตรกรชื่อดังด้วยก็ได้ติดอยู่ในห้องเรียนและที่สำคัญคือ ครูควรจัดให้มีสื่อที่หลากหลาย เชิญชวนให้อยากสำรวจ สืบค้น ใช้ทำการทดลองหรือประดิษฐ์หรือทำงานในรูปแบบต่าง ๆ

4.2 มีสื่อที่เหมาะสม ไม่จำเป็นต้องเป็นสื่อการสอนราคาแพง แต่อาจจะเป็นสื่อที่สะสมมาเรื่อย ๆ เช่น สื่อที่ทำจากกระดาษทุกอย่าง เครื่องมือ ในการเขียนและในการวาดภาพต่าง ๆ กระดาษสี เศษผ้าต่าง ๆ กระจุกหิน กรวด เปลือกหอย ลูกปัด เมล็ดพืช แป้งโดว์ กาว ดินเหนียว ครีมโกนหนวด เป็นต้น เด็ก ๆ สามารถนำสื่อเหล่านี้ไปใช้ได้หลาย ๆ รูปแบบ ทั้งนี้สื่อเหล่านี้ จะเป็นที่น่าสนใจของเด็ก ๆ และถูกใช้อย่างหลากหลายวิธีการมากขึ้น เมื่อเด็ก ๆ มีส่วนร่วมในการสะสม จัดวางแยกประเภท เก็บเข้าที่เป็นระเบียบด้วย

4.3 มีบรรยากาศ ห้องเรียนต้องมีบรรยากาศที่เต็มไปด้วยการส่งเสริมให้เด็ก ๆ รู้สึกได้ถึง การยอมรับความผิดพลาดและการสนับสนุนให้เด็ก ๆ สิ่งที่จะทำให้ผิดพลาดและไม่สำเร็จได้โดยไม่ถูกต่อว่าหรือประเมินโดยผู้อื่นการส่งเสริมให้คิดค้นสิ่งใหม่ ๆ วิธีใหม่ ๆ ที่มีเอกลักษณ์โดดเด่นไม่เหมือนเดิม รวมถึงการยอมรับกันได้ ครูต้องเป็นตัวอย่างที่ดีในการแสดงความคิดสร้างสรรค์ เช่นเดียวกับผู้ปกครอง ผู้ช่วยครูและบุคคลอื่น ๆ ที่เข้ามาช่วยในห้องเรียน

4.4 มีโอกาส เด็ก ๆ จะมีผลงานที่น่าสนใจได้ต่อเมื่อเด็ก ๆ ได้รับการกระตุ้นหรือรู้สึกมีส่วนร่วมอย่างมากในการค้นพบสิ่งต่าง ๆ ทั้งในชีวิตประจำวัน และนอกเหนือจากชีวิตประจำวันที่น่าสนใจ น่าตื่นเต้นสำหรับเด็ก ๆ ได้รับโอกาสดังกล่าวนี้ เช่น การพาเด็กไปชมละคร หรือการแสดงต่าง ๆ หรือการพาไปทัศนศึกษา การสำรวจสืบค้นนอกสถานที่ หรือสำรวจสังเกตต้นไม้ที่น่าสนใจ หรือสัตว์ที่นำมาในห้องเรียน เป็นต้น ทั้งนี้เด็ก ๆ อาจจะมาพิจารณาสิ่งที่เด็ก ๆ วาดกับของจริงและประเมินแก้ไขเพิ่มเติมด้วยตัวเด็กเอง ครูต้องให้ความสนใจ ให้ความสำคัญของเด็ก ๆ ด้วย

5. ผู้อำนวยการสร้างสรรค์ (Creative Principals)

องค์ประกอบสุดท้ายและถือเป็นต้นเรื่องของทั้งหมดก็คือ ผู้บริหารจะได้นักเรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์ ครูที่มีความคิดสร้างสรรค์และสภาพแวดล้อม ในโรงเรียนที่เอื้อต่อความคิดสร้างสรรค์แล้ว ผู้บริหารจะต้องเป็นผู้บริหารที่มีความคิดสร้างสรรค์ก่อน นิสัยและพฤติกรรมของผู้บริหารจะส่งผลต่อ

การทำงานโดยรวมหรือมีผลกับพนักงานโดยตรง ดังนั้นผู้บริหารควรมีพื้นฐานความคิดในเชิงบวก ไม่กลัวที่จะต้องเผชิญกับความยุ่งยาก ปัญหาซับซ้อน และหมั่นพัฒนาตนเองให้เป็นผู้บริหารสถานศึกษาที่มีความคิดสร้างสรรค์อยู่เสมอ แนวทางในการปฏิบัติของผู้บริหารที่จะสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นกับทุก ๆ องค์ประกอบที่กล่าวมา ได้แก่

5.1 ค้นหาสิ่งใหม่ที่ดีกว่าอยู่เสมอ ไม่กลัวการเปลี่ยนแปลง มีความกระตือรือร้นที่จะท้าทายตนเองให้เข้าไปค้นหาอยู่เสมอ ผู้บริหารจะเป็นผู้จุดประกายความคิดสร้างสรรค์ให้กับตนเองและบุคลากรผู้ร่วมงาน อีกทั้ง ต้องเป็นคนช่างสังเกตสิ่งต่าง ๆ รอบตัว รับฟังข้อมูลข่าวสารจากภายในและภายนอก เปิดรับความรู้หลากหลายประเภท ทั้งทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วิทยาศาสตร์ บันเทิง กีฬา ฯลฯ

5.2 กล้าลองผิด ลองถูก และไม่กลัวความล้มเหลว เปิดโอกาสให้บุคลากรในสถานศึกษามีส่วนร่วมในการตัดสินใจแก้ปัญหาและจัดทำแนวทางการดำเนินการร่วมกัน เพื่อเป็นการเปิดรับฟังความคิดใหม่ ๆ ที่แตกต่างออกไปและนำมาซึ่งทางเลือกที่หลากหลายยิ่งขึ้น ต้องมีการวัดและการประเมินแผนงานเป็นระยะ เพื่อเตรียมรับมือกับสภาพการณ์ที่พร้อมจะเปลี่ยนไปได้ตลอดเวลา

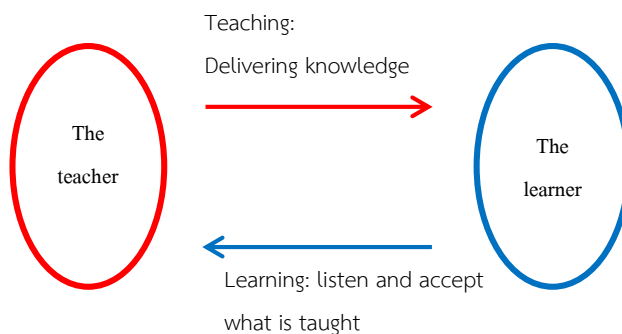
5.3 เรียนรู้จากความผิดพลาดและไม่กลัวประสบการณ์ในอดีต เพื่อนำสิ่งที่ได้เรียนรู้จากความผิดพลาดมาสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ที่ดีกว่า เป็นการต่อยอดการทำงานของเดิมเพื่อพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น

5.4 ตัดสินใจบนพื้นฐานของข้อมูลและความคิดเห็นของผู้ร่วมงานมองให้กว้างและลึกกับข้อมูลทุกที่ ในทุกด้าน ทั้ง 360 จากนั้นพิสูจน์ข้อเท็จจริงของข้อมูลและประมวลผลว่าจะใช้ประโยชน์จากความคิดนั้นได้อย่างไร เพื่อจะใช้ประโยชน์จากความคิดนั้นให้มากที่สุด

สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกุญแจดอกสำคัญของการนำพาประเทศไปสู่การแข่งขันที่ยั่งยืนและการศึกษาก็เป็นกำลังสำคัญในการผลิตประชากรให้มีขีดความสามารถต่อความต้องการดังกล่าว ดังนั้นการกำหนดเป้าหมายทางการศึกษาของไทยในการปฏิรูปการศึกษาทศวรรษที่สองนี้ยังไม่สาย หากสร้างเป้าหมายเชิงรุกในด้าน Creativity พร้อม ๆ กับการสื่อสารและการพัฒนาบุคลากรทางการศึกษาทั้งระบบตามแนวทางที่ได้เสนอ ประสานกับการทำวิจัยและพัฒนา เพื่อเก็บข้อมูลมาใช้ในการปรับปรุงแผนการดำเนินการเป็นระยะก็น่าจะเป็นอีกความหวังในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศต่อไป

2.2.2 แนวคิดการสอนแบบสร้างสรรค์ (Creative Pedagogy)

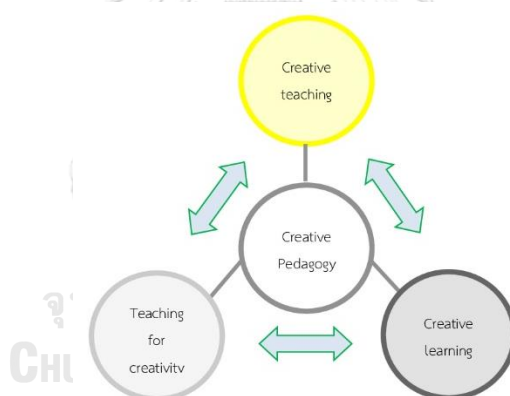
Yu-Sien Lin (2011) ได้นำเสนอกรอบแนวคิดการสอนแบบสร้างสรรค์ เป็นการอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์และการฝึกฝนการสอน การสอนแบบสร้างสรรค์ ได้อธิบายถึง การฝึกฝนที่ช่วยส่งเสริมการพัฒนาให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกัน ได้แก่ Creative Teaching, Teaching for Creativity และ Creative Learning มากไปกว่านั้น สถานการณ์ในการสอนและการเรียนรู้มักจะเป็นกระบวนการที่คู่ขนานกัน ดังภาพที่ 5



ภาพที่ 5 แนวคิด Creative Pedagogy

ที่มา : Conventional teaching and learning process (Lin, 2009).

สำหรับ 3 องค์ประกอบ ได้แก่ Creative Teaching, Teaching for Creativity และ Creative Learning ที่มีความสัมพันธ์กันสะท้อนให้เห็นผ่านกระบวนการ ดังรูป โดยบรรยากาศที่สนับสนุนต่อการพัฒนาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ และคุณภาพถูกสร้างผ่านการปฏิสัมพันธ์ระหว่าง การคิดค้น และการสอนที่มีประสิทธิภาพ โดยผู้สอนที่มีความคิดสร้างสรรค์และการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ โดยผู้เรียนที่มีความกระตือรือร้น



ภาพที่ 6 องค์ประกอบของ Creative Pedagogy

ที่มา : The three Elements of Creative Pedagogy (Lin, 2009).

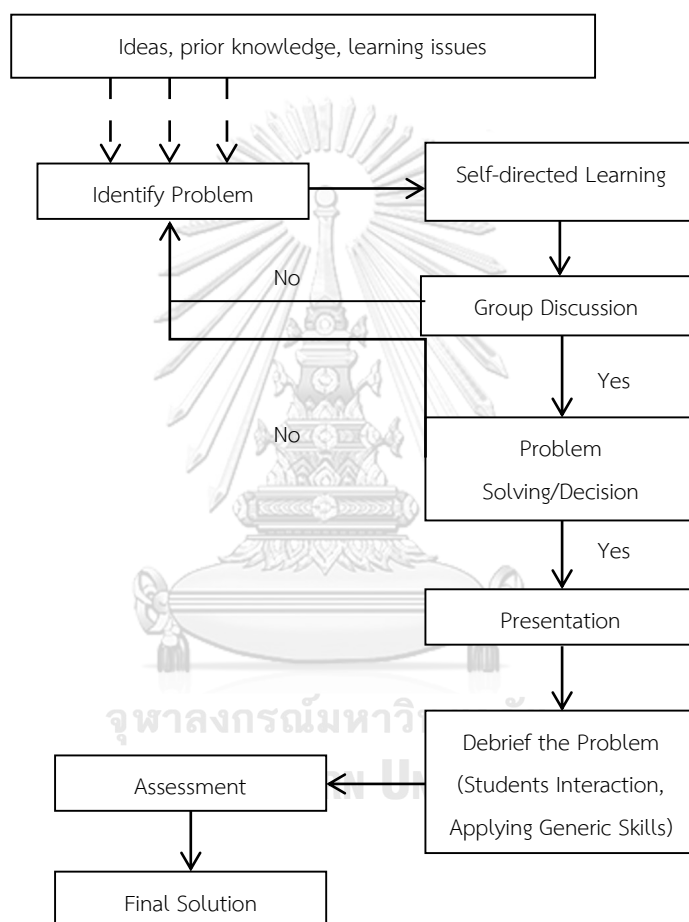
2.2.3 แนวคิดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning: PBL)

สุทิน ฅ สุวรรณ (2555) การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่นำปัญหามาใช้ในการสอน เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ของเด็ก

การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน Problem-Based Learning (PBL) เป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนเป็นศูนย์กลาง โดยเน้นไปที่การให้นักเรียนได้ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยให้ออกาสในการคิดค้นทฤษฎีการคิดของตนเอง รวมไปถึงองค์ความรู้ นอกจากนี้ PBL

ยังช่วยนักเรียนในการพัฒนาความสามารถทางด้านสติปัญญาในระดับสูง เช่น ความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และ ทักษะทางการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม การแบ่งปันข้อมูลซึ่งกันและกัน (Awang and Ramly, 2008)

นอกจากนี้ การเรียนรู้แบบ PBL จะใช้วิธีการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้เด็กเกิดแนวทางการเรียนรู้ของตัวเอง โดยจะให้เด็กได้คิดหาคำตอบด้วยตนเองก่อน หลังจากนั้นจึงเข้ามาอภิปรายร่วมกับผู้อื่นและสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้กระบวนการ ดังรูป



ภาพที่ 7 แนวคิดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน Problem-Based Learning (PBL)

ที่มา : Awang and Ramly (2008) Flowchart of Problem Solving Process in PBL

การวิจัยของ Awang and Ramly พบว่า PBL เป็นการเรียนรู้ที่ช่วยสนับสนุนให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งทักษะของความคิดสร้างสรรค์นั้น เป็นเรื่องที่ต้องได้รับการฝึกฝนจนเกิดเป็นแบบแผนความคิดของตัวเอง การเรียนรู้ด้วย PBL ทำให้เด็กคิดมากกว่าจำและเข้าใจ ได้ดีขึ้นผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

2.2.4 แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning: CBL)

วริยะ ฤกษ์พาณิชย์ (2558) การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเป็นการสอนที่ได้รับพัฒนามาจากการสอนแบบ Problem-Based Learning (PBL) ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง นักเรียนมีความตื่นตัวที่จะหาคำตอบ คิดค้น แทนที่จะเป็นผู้เรียนและรอรับข้อมูลจากครูเท่านั้น ซึ่งถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายโดยใช้วิธีนี้ร่วมกับการสอนแบบดั้งเดิม หรือที่เรียกว่า Lecture ซึ่งก็มีที่ได้ผลดีกับวิธีการนี้ แต่วิธีนี้อาจทำให้เด็กไทยขาดเรื่องความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากวัฒนธรรมของไทยทำให้นักเรียนติดอยู่ในกรอบ เนื่องจากต้องทำตามกรอบที่สังคมวางไว้ ทำข้อสอบชุดเดียวกัน มีวิธีคิดไปในทิศทางเดียวกัน สำหรับการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน หรือ CBL นั้น ผู้สอนจะเปลี่ยนบทบาทจากผู้บรรยาย มาเป็นผู้อำนวยความสะดวกสอนให้นักเรียนได้เรียนรู้ ทำหน้าที่เป็น Facilitator โดย วริยะ ฤกษ์พาณิชย์ ได้สังเคราะห์วิธีการสอนแบบ CBL ออกเป็น 8 กระบวนการ และ 9 บรรยายภาค

กระบวนการ 8 ข้อ ได้แก่

1. สร้างแรงบันดาลใจทางการเรียน
2. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Study) ให้ผู้เรียนได้ลองหาข้อมูลและหาแนวทาง เพื่อสร้างองค์ความรู้เป็นของตัวเอง
3. จัดการเรียนการสอนแบบตัวต่อตัวหรือแบบกลุ่ม เพื่อให้ให้นักเรียนมีโอกาสในการปฏิสัมพันธ์ หรือสอบถามระหว่างครู หรือผู้เรียนคนอื่น ๆ
4. ให้นักเรียนแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง
5. ใช้เกมเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ให้เกมมีส่วนในกระบวนการเรียนรู้
6. จัดให้มีการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อให้แก้ปัญหาร่วมกัน
7. ให้นำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์
8. ใช้วิธีการวัดผลอย่างไม่เป็นทางการ ในการวัดผลด้านต่าง ๆ

ความคิดสร้างสรรค์ไม่สามารถพัฒนาได้เพียงใช้แค่ 8 กระบวนการนี้เท่านั้น แต่การพัฒนาต้องอาศัยบริบทที่เหมาะสม ซึ่งก็คือ บรรยายภาคในการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้เกิดความคิดที่สร้างสรรค์ โดยบรรยายภาสดังกล่าว ประกอบไปด้วย

1. ควรเน้นไปที่ทักษะการคิดของนักเรียน เน้นการมีส่วนร่วมให้มาก สอนแบบสนุกสนาน
2. เน้นไปที่การกระตุ้นความสงสัยใคร่รู้ของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนพยายามค้นหาและเสนอแนวทางแก้ไข หรือแนวคิดของตัวเอง
3. ใช้เทคนิคการตั้งคำถามเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และกระตุ้นการคิด
4. ลดการแข่งขันในห้องเรียน หากเด็กส่วนใหญ่สนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ของผู้อื่น นักเรียนจะรู้สึกถูกกระตุ้นและสนับสนุนให้เกิดโอกาสในการเรียนรู้สร้างสรรค์มากกว่า

5. จัดให้มีการทำงานแบบกลุ่ม ที่ได้ทำงานร่วมกัน เช่น การระดมสมองที่ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้

6. ช่วงเวลาในการเรียนไม่ควรนานเกินไป ระยะเวลาที่เหมาะสมประมาณ 90 นาที

7. เปิดโอกาสให้มีการถกเถียงกันในชั้นเรียน เพื่อพัฒนาการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สละเวลาในส่วนนี้เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

8. ควรมีการ Feedback กับผู้เรียนทุกคน เพื่อให้ทราบพัฒนาการทางด้านทักษะการคิดของตัวเอง

9. ให้โอกาสเด็กได้แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ของตัวเอง โดยครูควรมีการเสริมแรงทางบวก เพื่อให้เด็กเกิดความมั่นใจในการคิดของตัวเอง

ตามที่กล่าวมาข้างต้นนั้น คือ โมเดลของ CBL ที่ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้และส่งเสริมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 2 ส่วน ได้แก่ กระบวนการและบรรยากาศ แต่อย่างไรก็ตามทุก ๆ โมเดลต่างมีข้อจำกัด สำหรับ CBL นั้น ผลที่ได้รับอาจไม่ได้ใช้ได้กับทุก ๆ กลุ่มอายุหรือทุก ๆ สาขาวิชา จึงควรมีการวิจัยที่เฉพาะเจาะจงต่อไป เพื่อพัฒนาให้ครอบคลุมมากขึ้น ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่สามารถพัฒนาหรือส่งเสริมได้ ไม่ว่าจะเป็นทางตรงหรือทางอ้อม

การส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในทางตรง คือ การสอน การฝึกฝน อบรม ในทางอ้อม คือ การสร้างบรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ (สมพร หลิมเจริญ, 2552: 52.) โดยสามารถสรุปแนวทางการส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ได้ดังต่อไปนี้

2.2.5 การส่งเสริมนักเรียนให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

Schirmacher (1998) ได้อธิบายว่า กลยุทธ์ในการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์อย่างมีคุณค่า ดังนี้

1. กระตุ้นให้นักเรียนอยากค้นพบ ทดลอง เพื่อให้เกิดโอกาสในการเรียนรู้ด้วยตนเอง
2. ให้อิสระแก่นักเรียนในการค้นคว้า คิดและแสดงออกในสิ่งที่สนใจและตรงตามความสามารถของตนเอง ผ่านการจัดบรรยากาศในการเรียนรู้แบบเสรี
3. ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองและเรียนรู้มากขึ้น โดยให้ข้อมูลข่าวสารที่กระตุ้นความสนใจส่งเสริมกระบวนการคิดให้นักเรียนเกิดความกล้าเสี่ยงทางปัญญา (Intellectual Risk) เกิดการแก้ปัญหาด้วยวิธีที่แปลกใหม่
4. ครูต้องยอมรับข้อสรุปจากการค้นพบของนักเรียน โดยยอมรับกับความคลาดเคลื่อนหรือความผิดพลาด โดยไม่เข้มงวดกับคำตอบมากเกินไป
5. ทำให้นักเรียนเกิดความยืดหยุ่นทางปัญญา (Intellectual Flexibility) โดยกระตุ้นให้นักเรียนคิดหาคำตอบหลาย ๆ วิธี ด้วยประสบการณ์เดิมแต่อยู่ในบริบทใหม่

6. ให้นักเรียนประเมินความก้าวหน้าของตนเอง เพื่อกระตุ้นให้เกิดความกระตือรือร้นมากกว่าการประเมินโดยใช้เกณฑ์หรือข้อสอบมาตรฐาน

7. ส่งเสริมให้นักเรียนไวต่อสิ่งเร้าด้านความรู้สึกรู้สึกปัญหาในด้านสังคมและบุคคล

8. ให้นักเรียนตอบคำถามปลายเปิด ที่ไม่มีคำตอบปลายเปิด เนื่องจากสนับสนุนให้เกิดการค้นคว้าข้อมูลเพิ่มมากขึ้น

9. ให้นักเรียนหาอุปกรณ์สำหรับการแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง

10. ฝึกให้นักเรียนสามารถจัดการกับสถานการณ์ที่ล้มเหลวหรือคับข้องใจ

11. ฝึกให้นักเรียนเกิดการบูรณาการ เข้าใจและสามารถพิจารณาปัญหาในภาพรวมได้

2.2.6 การสอนให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

Robert and Wendy (2005) ได้วิเคราะห์หาสาเหตุว่าอะไรที่ทำให้คนมีความคิดสร้างสรรค์และเหตุใดบางคนมีความคิดสร้างสรรค์มากกว่าคนอื่น ๆ เรามักจะคิดว่าคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ คือ คนกลุ่มจำนวนน้อยและมีความสามารถที่คนทั่วไปไม่สามารถทำได้ แต่จริง ๆ แล้วคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ คือ คนที่สามารถตัดสินใจได้ พวกเขาเหล่านั้นตัดสินใจที่จะ Buy Low and Sell High ในโลกของความคิด โดยโรเบิร์ต และเวนดี้ ได้นำทฤษฎีเรื่องการลงทุนมาใช้อธิบายความคิดสร้างสรรค์ โดยอธิบาย 24 ข้อแนะนำในการสอน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในตัวเด็กและบุคคลทั่วไปดังนี้

1. ความคิดสร้างสรรค์ต้นแบบ
2. สร้างการรับรู้ความสามารถตน
3. การตั้งสมมติฐาน
4. วิธีการจำกัดความ และการจำกัดความใหม่ของปัญหา
5. ส่งเสริมให้เกิด Idea Generation
6. การบูรณาการทางความคิด
7. ใช้เวลาสำหรับความคิดสร้างสรรค์
8. ให้คำแนะนำและประเมินอย่างสร้างสรรค์
9. ให้รางวัลสำหรับผลงานและความคิดที่สร้างสรรค์
10. กระตุ้นให้เกิดความเสี่ยงในระดับที่เหมาะสม
11. อดทนต่อความคลุมเครือ
12. ยอมรับต่อข้อผิดพลาด
13. การระบุและกำจัดอุปสรรค
14. สอนให้มีความรับผิดชอบต่อตนเอง
15. สนับสนุนให้มีการกำกับตนเอง
16. อดทนรอคอยความสำเร็จได้

17. ส่งเสริมการร่วมมือกันทางความคิดสร้างสรรค์
18. นึกภาพในมุมมองอื่น
19. จดจำความสอดคล้องระหว่างคนและสิ่งแวดล้อม
20. ค้นหาความตื่นเต้น
21. มองหาสภาพแวดล้อมที่กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์
22. การแสดงจุดแข็ง
23. เติบโตอย่างสร้างสรรค์
24. ให้ความสำคัญกับความคิดสร้างสรรค์

2.2.7 แนวคิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก

Sharp (2004) ได้ศึกษางานวิจัยและทฤษฎีต่าง ๆ เกี่ยวกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กโดยอิทธิพลที่ส่งเสริมและหล่อเลี้ยงความคิดสร้างสรรค์ของเด็กผ่านทางการศึกษานั้นประกอบด้วย

1. สภาพแวดล้อมที่สร้างสรรค์ (The Creative Environment) พื้นฐานของสภาพแวดล้อมที่สร้างสรรค์ คือ การสนับสนุนการเล่นของเด็ก เช่น การเล่นที่ส่งเสริมจินตนาการผ่านการแสดงบทบาทสมมติ เป็นกิจกรรมที่ส่งผลทางบวกกับความคิดสร้างสรรค์ สำหรับสภาพแวดล้อมอีกส่วนหนึ่งที่สำคัญคือสภาพแวดล้อมทางการเลี้ยงดูในวัยเด็กที่มีส่วนในการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ คือ สภาพแวดล้อมทางกายภาพ ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของขนาดของพื้นที่, รูปแบบของห้องเรียน, พื้นที่กลางแจ้ง, คุณภาพของอุปกรณ์และวัสดุที่ใช้และการเข้าถึงสภาพแวดล้อมใหม่ ๆ ที่หลากหลาย นอกจากนี้ สิ่งที่สำคัญ คือ การให้เวลาเด็กอย่างเพียงพอในการพัฒนาโครงงานที่สร้างสรรค์ของพวกเขาเอง

2. หลักสูตรที่สร้างสรรค์ (Creative Programmes) พบว่าความคิดสร้างสรรค์ของเด็กนั้นสามารถพัฒนาผ่านหลักสูตรการสอนที่เฉพาะเจาะจงอย่างการเรียนศิลปะ แต่จากการศึกษาของ Sharp พบว่าในประเด็นนี้อาจมีบางกลุ่มไม่เห็นด้วย ซึ่งจำเป็นต้องได้รับการศึกษาเพิ่มเติม

3. ผู้สอนที่สร้างสรรค์ และการสอนที่สร้างสรรค์ (Creative Teachers and Creative Teaching) เป็นองค์ประกอบหลักที่สำคัญที่สุดในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในเด็ก โดยเน้นที่บทบาทของครูในการจัดสรรความสมดุลระหว่างความเป็นโครงสร้างและความเป็นอิสระในการแสดงออกของเด็ก จากการศึกษาพบว่า พฤติกรรมของครูที่ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ได้แก่

- 3.1 ถามคำถามปลายเปิด
- 3.2 สามารถยอมรับความกำกวม
- 3.3 เป็นแบบอย่างสำหรับความคิดและพฤติกรรมที่สร้างสรรค์
- 3.4 ส่งเสริมการทดลองและความเพียรพยายาม
- 3.5 ยกย่องเด็กที่ให้คำตอบแบบไม่คาดคิด

นอกจากนี้ ยังมีข้อสังเกตหลายอย่างเกี่ยวกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ผ่านประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของเด็ก ซึ่งรวมไปถึงการปฏิสัมพันธ์กับผู้ใหญ่และเพื่อนฝูง สถานการณ์ที่เหมาะสมที่สุดสำหรับความคิดสร้างสรรค์ คือ การแลกเปลี่ยนระหว่างบุคคล, การเจรจาความขัดแย้งและการเปรียบเทียบความคิดและการกระทำเพื่อประกอบการตัดสินใจ นอกจากนี้ครูยังควรให้ความสนใจในศักยภาพของเด็กและกระตุ้นให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นตามการตีความของตัวเอง การฝึกให้เด็กเรียนรู้ที่จะยืนหยัดในความคิดของตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อสิ่งนั้นแตกต่างจากคนอื่น ๆ แต่ในขณะเดียวกันเด็ก ๆ ควรเรียนรู้ที่ตัดสินใจด้วยว่าสิ่งใดที่ควรยึดถือตามแบบฉบับและสิ่งใดที่เหมาะสมที่จะคิดแตกต่าง ผู้ใหญ่จึงมีส่วนสำคัญในการทำหน้าที่สนับสนุนและชี้แนะให้กับเด็ก ในทางกลับกัน ผู้ใหญ่ก็สามารถสกัดกั้นความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้เช่นกัน หากผู้ใหญ่จำกัดจินตนาการเด็กหรือคาดหวังกับสิ่งที่เด็กสามารถทำได้ต่ำเกินไป รวมไปถึงแรงกดดันจากครูที่เน้นไปที่เนื้อหาและการคำนวณมากเกินไป จนขาดการฝึกฝนและพัฒนาและยังรวมถึงความตึงเครียดในการตอบสนองในชั้นเรียนและการสนใจเฉพาะคนบางคน สิ่งเหล่านี้ล้วนสกัดกั้นความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก

2.2.8 กลยุทธ์สำหรับพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนเพื่อให้นักเรียนเป็นผู้ที่มีความเป็นนวัตกรรม

Eragamreddy (2013) ได้ออกแบบกลยุทธ์สำหรับพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนเป็นผู้ที่มีความเป็นนวัตกรรม โดยวิธีการนี้มีกรอบความคิด คือ เพื่อเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้เครื่องมือในการสำรวจพฤติกรรม ซึ่งผู้ใช้สามารถใช้วิธีการนี้ภายใต้ความคิดของตนเองได้

สำหรับกลยุทธ์ที่ Eragamreddy ได้นำเสนอ เพื่อช่วยสร้างแนวคิด พัฒนาทัศนคติ หรือลักษณะจิตใจที่สนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กและเด็กสามารถที่จะนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ ประกอบไปด้วย

1. การสร้างภาพทางความคิดและละครสร้างสรรค์ (Visualization and Creative Dramatics) การสร้างภาพทางความคิด คือ การฝึกให้เด็กใช้จินตนาการเพื่อสร้างภาพทางความคิด ยกตัวอย่างเช่น ครูให้เด็ก “จินตนาการภาพห้องนอน” ซึ่งเด็กสามารถมองเห็นภาพได้อย่างชัดเจนแม้ขณะนั้นจะไม่ได้อยู่ในห้องก็ตาม สำหรับวิธีนี้ ผู้สอนจะต้องคำนึงเด็กมีความรู้เดิม สิ่งที่ทำให้เด็กจินตนาการต้องเป็นสิ่งที่เด็กมีประสบการณ์มาก่อน

ละครสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมหนึ่งที่ช่วยพัฒนาสมาธิ, ประสาทสัมผัส, การควบคุมตนเอง, การเข้าใจความรู้สึกและการมีอารมณ์ขัน โดยกิจกรรมนี้จะเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สมมติตนเองเป็นคน หรือสิ่งของภายใต้สถานการณ์ที่ปลอดภัยและเป็นที่ยอมรับ โดยกิจกรรมนี้สามารถแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ อุ่นเครื่องก่อนการแสดง, แสดงจริงและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ซึ่งแต่ละขั้นนั้นส่งผลต่อสมองและร่างกาย ไม่ว่าจะเป็นการสะท้อนความคิดซึ่งกันและกัน, ผ่อนคลาย, ยืดกล้ามเนื้อ, อยู่ในสถานการณ์ที่หลากหลายและฝึกจินตนาการ เป็นต้น

2. รูปแบบการบ่มเพาะ (Incubation Model) เป็นรูปแบบการสอนที่ช่วยฝึกประสบการณ์ให้กับนักเรียน เพื่อความสร้างมั่นใจของพวกเขาในการระบุปัญหา หาแนวคิดใหม่ ๆ และใช้เวลาสำหรับบ่มเพาะความคิดสร้างสรรค์ โดยการบ่มเพาะนั้นประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอน คือ 1) เพิ่มความหวังกระตุ้นความสนใจนักเรียน เพื่อเตรียมความพร้อมและเชื่อมโยงความคาดหวังนั้นกับสิ่งที่มีคุณค่าในชีวิตของพวกเขา 2) กำหนดเนื้อหาบทเรียนให้ผู้เรียนรวบรวมข้อมูลและประเมินผลลัพธ์ที่ได้ เพื่อระบุว่าอะไรคือข้อมูลที่สำคัญและ 3) เป็นการนำข้อมูลที่ได้รับรวบรวมไว้มาใช้ไม่ว่าจะเป็นในแง่ของการจินตนาการหรือแก้ปัญหาจริง ทั้งนี้กลยุทธ์นี้ผู้สอนควรให้เวลากับนักเรียน

3. การอุปมาอุปไมยและการเปรียบเทียบ (Metaphors and Analogies) เป็นเครื่องมือหนึ่งที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดในการสอนทักษะความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากเป็นวิธีที่ช่วยให้เข้าใจสิ่งต่าง ๆ ยากขึ้น สามารถคิดได้หลายรูปแบบ ซึ่งประกอบด้วยหลายวิธีการ ได้แก่

การเชื่อมประสาน (Synaptic) คือ การผสมผสานกัน ระหว่างความแตกต่างและองค์ประกอบที่ไม่เกี่ยวข้องกันมาใช้ในการหาแนวคิดใหม่ ๆ หรือแนวทางแก้ไขใหม่ ๆ กระบวนการสำคัญของการเชื่อมประสาน คือ การผสมผสานนวัตกรรมที่คุ้นเคยอยู่แล้ว ในการแก้ไขหรือทำความเข้าใจปัญหา หรือสถานการณ์ใหม่และการผสมผสานสิ่งใหม่ ๆ เพื่อสร้างความเข้าใจเชิงลึกของการรับรู้และแนวคิดที่มีอยู่เดิม

การเปรียบเทียบโดยตรง คือ การเปรียบเทียบสิ่งที่เป็นลักษณะเดียวกัน เช่น แนวคิดเป้าหมาย หรือสถานการณ์ การเปรียบเทียบเชิงลักษณะ เพื่อพิจารณาความคิดที่ตรงกันข้ามในเวลาเดียวกัน การใช้กระบวนการเรียนรู้โดยวิธีอุปมา การเปรียบเทียบตัวตน โดยการให้นักเรียนตัวเองเป็นสิ่งที่ใดสิ่งหนึ่ง

4. กลยุทธ์การคิดที่แตกต่าง (Divergent Thinking Strategies) คือ เทคนิคในการสร้างความคิดสร้างสรรค์ โดยการสนับสนุนให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นที่แตกต่าง คิดและตอบสนองในหลาย ๆ รูปแบบ ซึ่งคำว่าความคิดที่ต่างต่างนั้นมีหลายความหมาย ได้แก่ ความคล่อง (คิดได้หลากหลาย) ความยืดหยุ่น (คิดในหลาย ๆ มุมมอง) ความริเริ่ม (คิดต่างจากที่เคยมี) และการอธิบายรายละเอียด (เพิ่มรายละเอียด เพื่อพัฒนาแนวคิด) สำหรับกลยุทธ์นี้สามารถทำได้หลายวิธี ได้แก่ การระดมความคิด (Brainstorming) เป็นกลยุทธ์ที่เหมาะสมเมื่อนักเรียนต้องการแนวคิด (Idea) จำนวนมาก SCAMPER เป็นเครื่องมือที่ช่วยกระตุ้นความคิดของนักเรียน ให้พวกเขาสามารถคิดได้อย่างหลากหลาย โดย S=Substitute คือ การนำสิ่งใหม่ไปแทนที่สิ่งเดิม เพื่อแก้ปัญหา หรือสร้างนวัตกรรมใหม่ C=Combine คือ การผสมสิ่งที่มีอยู่เพื่อสร้างสิ่งที่น่าสนใจ A=Adapt คือ การปรับตัว M=Modification คือ การปรับเปลี่ยน ปรับปรุงแนวคิดของตนเอง P=Put คือ การใช้สิ่งต่าง ๆ นอกเหนือไปจากสิ่งที่วางแผนไว้ เช่น การปลูกต้นไม้ในรถสาลีคันเก่า การรีไซเคิลขวดพลาสติก E=Eliminate คือ การกำจัดพฤติกรรมหรือสิ่งที่ไม่เหมาะสม R=Rearrange คือ การจัดเรียงใหม่

5. โครงการเชิงพาณิชย์และการแข่งขันระหว่างโรงเรียน (Commercial and Competitive Programmes) เพื่อเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ช่วยแก้ปัญหาในอนาคต คือ การพัฒนาทักษะการคิด

สร้างสรรค์และทักษะความคิดขั้นสูง เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาขีดความสามารถในการรับมือสิ่งต่าง ๆ ในอนาคตสามารถตัดสินใจอย่างมีความรู้ นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นเพิ่มความท้าทาย Odyssey of the Mind เป็นโปรแกรมการแข่งขันที่เน้นการแก้ปัญหา การคิดค้น การเรียนรู้จากประสบการณ์ของเหล่านักประดิษฐ์และเดินตามรอย ทำให้นักเรียนได้รับข้อมูลเชิงลึกสร้างแนวคิดใหม่ ๆ การใช้ผลิตภัณฑ์ในการเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ เช่น หนังสือ ชุดเครื่องมือ ซอฟต์แวร์ ฯลฯ

จากกลยุทธ์ที่ได้กล่าวมา สามารถสรุปได้ว่าการสอนทักษะความคิดสร้างสรรค์เป็นบทบาทสำคัญของ การเรียนการสอน “ความคิดสร้างสรรค์” ทำให้เห็นความคิดที่นำไปสู่ข้อมูลเชิงลึกใหม่ วิธีการใหม่ มุมมองใหม่และวิธีการใหม่ ๆ ซึ่งเทคนิคที่ออกแบบมาช่วยปรับปรุงการคิดอย่างสร้างสรรค์

แนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ของนักวิชาการและงานวิจัยต่าง ๆ ผู้วิจัยได้ทำการสรุปและสังเคราะห์แนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ มาจัดทำตารางสังเคราะห์ ดังตารางที่ 2.1

ตารางที่ 2.1 สังเคราะห์การพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

กระบวนการ	นักวิชาการ					
	Schirmacher 1998	Robert and Wendy 2005	Sharp 2004	Awang and Ramly	วิริยะ	Eragamreddy 2013
1. กระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2. การฝึกใช้จินตนาการ	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3. การค้นคว้าเรียนรู้ด้วยตนเอง	✓	✓		✓	✓	✓
4. การเรียนรู้ร่วมกัน	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5. การกระตุ้นการคิดและการแก้ปัญหา	✓	✓	✓		✓	✓
6. กิจกรรมการเรียนรู้ (เกมหรืออื่น ๆ)	✓	✓		✓	✓	✓
7. นำเสนอผลงาน				✓	✓	✓
8. การประเมินผล	✓	✓		✓	✓	

ตารางวิเคราะห์แนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ดังตารางที่ 2.1 ผู้วิจัยสรุปแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์เพื่อเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย โดยผู้วิจัยประยุกต์ใช้แนวคิดจากงานวิจัยของวิริยะ ฤกษ์ยาณีชัย (2558) และงานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 5 คน ได้แก่ Schirmacher (1998) กลยุทธ์ในการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความพยายามที่จะมีความคิดสร้างสรรค์อย่างมีคุณค่า Robert and Wendy (2005) การสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในตัวเด็ก Sharp (2004) ได้ศึกษางานวิจัย

และทฤษฎีต่าง ๆ เกี่ยวกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก โดยอิทธิพลที่ส่งเสริมและหล่อเลี้ยงความคิดสร้างสรรค์ของเด็กผ่านทางการศึกษา Awang and Ramly (2008) การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) เป็นการเรียนรู้ที่ช่วยสนับสนุนให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ Eragamreddy (2013) ได้ออกแบบกลยุทธ์สำหรับพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน เพื่อให้ นักเรียนเป็นผู้ที่มีความเป็นนวัตกรรมแนวคิดการพัฒนาคนให้มีความคิดสร้างสรรค์นั้น มีอยู่หลายแนวคิดด้วยกันที่คิดวิจัยขึ้นมา เพื่อแก้ปัญหาการเรียนรู้จากการศึกษาและวิเคราะห์แนวคิดจากตารางที่ 1 สรุปได้ว่ากระบวนการในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์มีความคล้ายคลึงกันเป็นกรอบแนวคิดหลักในการวิจัยดังต่อไปนี้

1. การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ
2. การฝึกใช้จินตนาการ
3. การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง
4. การเรียนรู้ร่วมกัน
5. การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา
6. กิจกรรมการเรียนรู้
7. การนำเสนอผลงาน
8. การประเมินผลงาน

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการบริหารโรงเรียน

2.3.1 โรงเรียนประถมศึกษาและการบริหารโรงเรียนประถมศึกษา

ประถมศึกษาเป็นการศึกษาในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานโดยทั่วไปแล้วการศึกษาในระดับประถมศึกษาจะมีระยะเวลาในการเรียนประมาณ 5 - 8 ปี ขึ้นอยู่กับการวางแผนจัดการศึกษาของแต่ละประเทศ โรงเรียนประถมศึกษาในสหรัฐอเมริกาจัดตั้งขึ้นมาเพื่อสนองกับความต้องการของสังคมที่ขยายตัวและเป็นสังคมที่มีความแตกต่างกัน การสนองตอบของโรงเรียนเป็นผลมาจากการเน้นในจุดมุ่งหมายของการศึกษา ในช่วงเวลาที่แตกต่างกันไป คือ

1. เพื่อคงไว้ซึ่งสภาพสังคมในปัจจุบันและความต้องการในปัจจุบันนั้น
2. เปลี่ยนแปลงสภาพสังคมที่เป็นอยู่ โครงสร้าง กฎระเบียบและปรับเปลี่ยนตามทิศทางที่ได้กำหนดเอาไว้ล่วงหน้าแล้ว
3. เพื่อเตรียมคนแต่ละคน ที่จะต้องเข้าไปกำหนดและทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในสังคมเพื่อการดำรงชีวิตของเขาและต่อไปในอนาคต (จีระพันธุ์ พูลพัฒน์, 2540)

สำหรับประเทศไทยการจัดการเรียนรู้ในระดับประถมศึกษาเป็นการศึกษาที่มุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถขั้นพื้นฐาน ในเวลาเรียน 6 ปี (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) ตั้งแต่

ในระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เข้าศึกษาในระดับประถมศึกษามักจะมีอายุประมาณ 6 - 7 ปี เป็นการศึกษาระดับบังคับในสังกัดคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560)

2.3.1.1 การบริหารโรงเรียนประถมศึกษา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2562 ในหมวด 5 การบริหารและการจัดการศึกษามีรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาซึ่งเป็นสถานศึกษาขั้นพื้นฐานดังต่อไปนี้ ส่วนที่ 1 การบริหารและการจัดการศึกษาของรัฐ แบ่งเป็น 3 ระดับ คือ ระดับชาติ ระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับสถานศึกษา เพื่อเป็นการกระจายอำนาจ ลงไปสู่ท้องถิ่น และสถานศึกษาให้มากที่สุด

คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหน้าที่พิจารณาเสนอนโยบาย แผนพัฒนา มาตรฐานและหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานที่สอดคล้องกับแผนการศึกษา ศาสนา ศิลปะและวัฒนธรรมแห่งชาติ การสนับสนุนทรัพยากร การติดตาม ตรวจสอบและประเมินผลการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ระดับสถานศึกษา ให้แต่ละสถานศึกษาขั้นพื้นฐานและสถานศึกษาอุดมศึกษาระดับต่ำกว่าปริญญา มีคณะกรรมการสถานศึกษา เพื่อทำหน้าที่กำกับและส่งเสริมสนับสนุนกิจการของสถานศึกษาและจัดทำสาระของหลักสูตรในส่วนที่เกี่ยวกับสภาพปัญหาในชุมชนและสังคมภูมิปัญญาท้องถิ่น คุณลักษณะอันพึงประสงค์ คณะกรรมการสถานศึกษาประกอบด้วย ผู้แทน ผู้ปกครอง ผู้แทนครู ผู้แทนองค์กรชุมชน ผู้แทนองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ผู้แทนศิษย์เก่าของสถานศึกษา และผู้ทรงคุณวุฒิ และให้ผู้บริหารสถานศึกษาเป็นกรรมการและเลขานุการของคณะกรรมการ ทั้งนี้ ให้กระทรวงกระจายอำนาจ ทั้งด้านวิชาการ งบประมาณ การบริหารงานบุคคลและการบริหารทั่วไป ยังคณะกรรมการและสำนักงานการศึกษาฯ เขตพื้นที่การศึกษา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 บัญญัติการบริหารและการจัดการศึกษาไว้ในมาตรา 39 ให้กระทรวงศึกษาธิการ กระจายอำนาจการบริหารและการจัดการศึกษาทั้งด้านวิชาการ งบประมาณ การบริหารบุคคลและการบริหารทั่วไป ไปยังคณะกรรมการและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาโดยตรง จากบทบัญญัติดังกล่าวแสดงให้เห็นว่ารัฐมีแนวนโยบายที่จะส่งเสริมการบริหารในรูปแบบการกระจายอำนาจ ส่วนรูปแบบการบริหารและการจัดการศึกษาในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน นั้นพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ให้สถานศึกษาขั้นพื้นฐานบริหารจัดการในรูปแบบคณะกรรมการและสถานศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษาโดยตรง (นันทิยา ศรีหลิ่ง, 2553)

2.3.1.2 ขอบข่ายและภารกิจงานบริหารสถานศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ (2546) ได้กำหนดขอบข่ายและภารกิจงานบริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐานที่เป็นนิติบุคคลไว้ดังนี้

1) งานวิชาการ เป็นงานหลักหรือเป็นภารกิจหลักของสถานศึกษาที่พระราชบัญญัติ การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 มุ่งให้กระจายอำนาจในการ บริหารจัดการไปให้สถานศึกษาให้มากที่สุดด้วยเจตนารมณ์ที่จะให้สถานศึกษาดำเนินการได้โดยอิสระ คล่องตัวรวดเร็วสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน สถานศึกษาชุมชนท้องถิ่นและการมีส่วนร่วม จากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกฝ่าย ซึ่งจะเป็นปัจจัยสำคัญทำให้สถานศึกษามีความเข้มแข็งในการบริหาร และจัดการสามารถพัฒนาหลักสูตรและกระบวนการเรียนรู้ตลอดจนการวัดและประเมินผลรวมถึงการ วัดปัจจัยเกื้อหนุนการพัฒนานักเรียนชุมชนท้องถิ่นได้อย่างมีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ

2) งานบุคลากร การบริหารงานบุคคลในสถานศึกษาเป็นภารกิจสำคัญ ที่มุ่งส่งเสริม ให้สถานศึกษาสามารถปฏิบัติงานเพื่อตอบสนองภารกิจของสถานศึกษา เพื่อดำเนินการด้าน บริหารงานบุคคลให้เกิดความคล่องตัวอิสระภายใต้กฎหมายระเบียบเป็นไปตามหลักธรรมาภิบาล ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาได้รับการพัฒนา มีความรู้ความสามารถ มีขวัญกำลังใจได้รับการยกย่องเชิดชูเกียรติ มีความมั่นคงและก้าวหน้าในวิชาชีพ ซึ่งจะส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพ การศึกษาของผู้เรียนเป็นสำคัญ

3) งานด้านงบประมาณ การบริหารงานงบประมาณของสถานศึกษามุ่งเน้นความ เป็นอิสระในการบริหารการจัดการมีความคล่องตัวโปร่งใสตรวจสอบได้ยึดหลักการบริหารมุ่งเน้น ผลสัมฤทธิ์และบริหารงบประมาณแบบมุ่งเน้นผลงานให้มีการจัดหาผลประโยชน์จากทรัพย์สินของ สถานศึกษา รวมทั้งจัดหารายได้จากบริการมาใช้บริหารจัดการเพื่อประโยชน์ทางการศึกษาส่งผลให้ เกิดคุณภาพที่ดีขึ้นต่อผู้เรียน

4) งานบริหารทั่วไป การบริหารทั่วไปเป็นงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดระบบบริหาร องค์กรให้การบริหารงานอื่น ๆ บรรลุตามมาตรฐานคุณภาพและเป้าหมายที่กำหนดไว้ โดยมีบทบาท หลักในการประสานส่งเสริมสนับสนุนและการอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ในการให้บริการ การศึกษาทุกรูปแบบ มุ่งพัฒนาสถานศึกษาให้ใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีอย่างเหมาะสมส่งเสริมให้ใน การบริหารและการจัดการศึกษาของสถานศึกษาตามหลักการบริหารงานที่มุ่งเน้นผลสำเร็จของงาน เป็นหลัก โดยเน้นความโปร่งใสความรับผิดชอบที่ตรวจสอบได้ตลอดจนการมีส่วนร่วมของบุคคลชุมชน และองค์กรที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้การจัดการศึกษามีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ประกอบด้วย

4.1 งานกิจการนักเรียน

4.2 งานความสัมพันธ์ชุมชน

4.3 งานธุรการ

4.4 งานอาคารสถานที่

ประเทศไทยเรากำลังเตรียมพร้อมก้าวเข้าสู่การเป็นสังคมความรู้ (Knowledge Society) ที่ขับเคลื่อนด้วยความรู้ เทคโนโลยีและนวัตกรรม แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12

พ.ศ. 2560-2564 โดยสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติระบุชัดเจนถึงการนำยุทธศาสตร์การพัฒนาวិทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิจัยและนวัตกรรม มาใช้สำหรับเพิ่มศักยภาพและความสามารถในการแข่งขันของประเทศ โดยการให้ความสำคัญกับการใช้องค์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ ผลงานวิจัยและพัฒนาความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี นวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์อย่างเข้มข้นทั้งในภาคธุรกิจ ภาครัฐและภาคประชาสังคม ทิศทางการพัฒนาประเทศดังกล่าวนี้ส่งผลกระทบต่อทิศทางการจัดการศึกษาในทุก ๆ ระดับ โดยเฉพาะเราขาดกำลังคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ เพื่อนำมาสร้างและพัฒนานวัตกรรมให้สามารถแข่งขันกับประเทศอื่น ๆ ได้ ที่ผ่านมามีประเทศที่ขาดคนคิดสร้างสรรค์จะพัฒนาได้ช้าและต้องขายทรัพยากรต่าง ๆ ที่มีอยู่ เพื่อนำรายได้มาพัฒนาประเทศ ส่วนประเทศที่มีคนคิดสร้างสรรค์จำนวนมากก็จะมี การคิดค้นนวัตกรรมขายความคิดนำรายได้มาพัฒนาประเทศได้อย่างยั่งยืนประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกจึงเร่งปฏิรูปการศึกษาและหนึ่งในเป้าหมายสำคัญของการปฏิรูปการศึกษาของทุกชาติก็เพื่อให้คนของเขามีทักษะในการคิดทั้งการคิดวิเคราะห์และการคิดสร้างสรรค์ แต่จากการปฏิรูปการศึกษาผ่านไปกว่าสองทศวรรษ ผลปรากฏว่าการปฏิรูปการศึกษาไทยยังไม่เป็นไปตามคาดหวังจากรายงานการวิจัยเรื่องการสังเคราะห์งานวิจัยว่าด้วยปัญหาและข้อเสนอแนะในกระบวนการจัดการศึกษาไทย: ประเด็นปัญหาคุณภาพการศึกษา (2535 - 2558) และคณะพยายามค้นหาคำตอบว่าเกิดปัญหาอะไรกับระบบการศึกษาไทยในภาพรวม โดยสังเคราะห์งานวิจัยด้านการศึกษาตั้งแต่ ปี 2535 - 2558 กว่า 7,410 เรื่อง งานวิจัยชิ้นนี้ชี้ว่าปัญหาใหญ่ของระบบการศึกษาไทย คือ “ปัญหาการบริหารการศึกษา”

งานวิจัยได้ชี้ในเบื้องต้นว่าสาเหตุหลักของปัญหาการบริหารการศึกษา (อภิชัย พันธเสน, 2558) คือ การกระจายอำนาจการบริหารการศึกษาไปยังสถานศึกษาตามพื้นที่ต่าง ๆ ไม่เพียงพอได้อธิบายตามมิติต่าง ๆ ได้ดังนี้

1. การบริหารหลักสูตรของสถานศึกษา ไม่ได้มีการกระจายอำนาจเกิดขึ้นอย่างแท้จริง สะท้อนได้จากหลักสูตรการศึกษาที่โรงเรียนรัฐทุกแห่งต้องใช้ ต้องอิงกับหลักสูตรแกนกลางที่ถูกควบคุมจากส่วนกลาง โดยหลักสูตรดังกล่าวไม่มีความยืดหยุ่นต่อท้องถิ่น

2. การแก้ปัญหาทางการศึกษาแบบหน่วยงานส่วนกลาง ยึดติดวิธีการแก้ไขปัญหาแบบเดิมนั้นคือ เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้น หน่วยงานกลางจะทำงานโดยอาศัยหน่วยย่อยที่กระจายอยู่ตามพื้นที่ต่าง ๆ ผ่านการบังคับบัญชาผ่านเขตพื้นที่การศึกษา แต่หากพื้นที่การศึกษาใดไม่มีหน่วยงานย่อยตั้งอยู่ หน่วยงานกลางก็จะแก้ไขปัญหาด้วยการตั้งหน่วยงานขึ้นใหม่ เพื่อจัดการปัญหาด้วยลักษณะการทำงานเช่นนี้ องค์กรของหน่วยงานกลางจึงขยายตัวอย่างต่อเนื่อง ซึ่งมีความเป็นไปได้ที่จะลดลงได้ยาก เพราะการเพิ่มขึ้นของหน่วยงานย่อยและภาระงานหมายถึงหน่วยงานกลางเหล่านี้จะได้งบประมาณและอำนาจมากขึ้น การกระจายอำนาจให้สถานศึกษาในพื้นที่จึงยังไม่เกิดขึ้นอย่างจริงจัง

3. การบริหารบุคลากรระดับพื้นที่การศึกษาและสถานศึกษา หน้าที่ในการดูแลรับผิดชอบการปฏิบัติหน้าที่ของครูและบุคลากรการศึกษาเป็นของคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาโดยมีคณะกรรมการดูแลรับผิดชอบในระดับเขตพื้นที่การศึกษา เมื่อสถานศึกษาภาครัฐต้องการบุคลากรการศึกษาเพิ่มเติม สถานศึกษาไม่สามารถจัดการได้เอง กลไกดังกล่าวทำให้สถานศึกษาและเขตพื้นที่การศึกษาไม่สามารถบริหารบุคลากรได้อย่างคล่องแคล่วและเท่าทันต่อการแก้ไขปัญหา

4. การบริหารงบประมาณของสถานศึกษานี้ การบริหารเงินของสถานศึกษาภาครัฐจึงขาดความยืดหยุ่นเหมือนหน่วยงานอื่นในระบบราชการ การใช้จ่ายเพื่อแก้ไขปัญหา หรือตามความต้องการเฉพาะเรื่องจึงเกิดขึ้นซ้ำและไม่ตอบโจทย์ผู้เรียนในแต่ละบริบทพื้นที่

5. ความไม่พร้อมของบุคลากรทางการศึกษาทั่วไป ความพยายามหนึ่งสำหรับการปฏิรูปเพื่อสร้างความยืดหยุ่นในการบริหารการศึกษาที่ผ่านมา คือ การแปลงสถานศึกษาซึ่งมีสภาพเป็นระบบราชการให้กลายเป็นองค์กรแบบมหาชนหรือแบบนิติบุคคล เพื่อให้สถานศึกษาสามารถมีความคล่องตัวในการบริหารบุคคล งบประมาณและหลักสูตรได้เอง โดยไม่ต้องใช้กลไกส่วนกลางแต่เกิดการต่อต้านเพราะครูและบุคลากรทางการศึกษาไม่อยากเปลี่ยนเป็นพนักงานของรัฐกลัวความเปลี่ยนแปลงเรื่องค่าตอบแทนและสวัสดิการ เห็นว่าหากให้สถานศึกษาแปลงสภาพมาบริหารจัดการตัวเอง ผู้อำนวยการสถานศึกษาจะใช้อำนาจอย่างไม่เป็นธรรม เนื่องจากคณะกรรมการสถานศึกษาปัจจุบันมีความอ่อนแอ ไม่สามารถกำหนดนโยบายหรือคานอำนาจผู้บริหารได้จริง

6. ความไม่พร้อมของผู้บริหารการศึกษา ในบริบทของโรงเรียนขนาดเล็ก ผู้บริหารมักไม่มีความเป็นผู้นำทางวิชาการ ไม่สนใจปรับปรุงหลักสูตรให้ทันสมัย หรือไม่ส่งเสริมการพัฒนาด้านวิชาการ รวมถึงผู้บริหารมักไม่ปรากฏตัวในโรงเรียน เพราะมักอ้างว่าจะต้องออกไปข้างนอกเพื่อวิ่งค้นหาทรัพยากรจากภายนอกมาสนับสนุนโรงเรียนอยู่เสมอ เพื่อให้เพียงพอกับความขาดแคลนที่สถานศึกษาเผชิญ เนื่องมาจากโรงเรียนมีนักเรียนน้อย เงินสนับสนุนต่อหัวที่รัฐจัดสรรให้จึงมีน้อย ไม่เพียงพอสำหรับการบริหารจัดการ

7. ความไม่พร้อมของครูท้องถิ่น ในส่วนการบริหารโรงเรียนขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นก็มีปัญหาเช่นกัน ถึงแม้ว่าองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น จะมีงบประมาณที่มากพอสนับสนุนโรงเรียน แต่ก็ต้องยอมรับว่าองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นยังขาดแคลนบุคลากรทางการศึกษาที่มีคุณภาพทางวิชาการ ประกอบกับบุคลากรด้านการศึกษามีอยู่เดิมก็มีทักษะทางวิชาการไม่สูงมากนัก เช่น ครูยังไม่มีความแม่นยำในเนื้อหาวิชาที่ตัวเองสอน ส่วนหนึ่งเพราะครูท้องถิ่นจำนวนมากต้องรับผิดชอบการสอนหลายวิชา เนื่องจากความขาดแคลน ทำให้ครูจำเป็นต้องสอนในรายวิชาที่ตัวเองไม่ได้มีความชำนาญ หรือจบมาโดยตรง

ทั้งนี้ งานวิจัยของ อภิชัย พันธเสน และคณะ ได้นำข้อเสนอเชิงนโยบายที่ได้มาจากการสังเคราะห์งานวิจัยด้านการศึกษาหลายชิ้น ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการควรเปิดโอกาสให้โรงเรียนตามพื้นที่ต่าง ๆ สามารถกำหนดหลักสูตรได้ตามเหมาะสมเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทสังคมในพื้นที่นั้น ๆ กระทรวงศึกษาธิการควรจริงจังต่อการกระจายอำนาจการบริหารศึกษาด้วยการลดการแก้ไขปัญหาในลักษณะเดิมที่เน้นการตั้งหน่วยงานอย่างต่อเนื่องเมื่อเกิดปัญหากระทรวงศึกษาธิการควรให้โรงเรียนในภาครัฐบริหารในรูปแบบนิติบุคคล รวมถึงยกระดับโรงเรียนบางแห่งที่มีความพร้อมให้เป็นองค์กรมหาชน เพื่อสามารถบริหารจัดการตัวเองได้คล่องแคล่วขึ้น ทั้งในแง่งบประมาณ บุคลากร หลักสูตรและการบริหาร กระทรวงศึกษาธิการรวมทั้งสถานศึกษาควรบรรจุบุคลากรครูเข้าใหม่เป็นพนักงานของรัฐ เพื่อลดจำนวนสัดส่วนครูที่เป็นข้าราชการและจะได้ลดการคัดค้านจากครูที่เป็นข้าราชการอยู่ในปัจจุบันให้น้อยลง เหมือนที่เคยทำในระบบมหาวิทยาลัย กระทรวงศึกษาธิการควรให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาให้ความร่วมมือทางวิชาการและโอนโรงเรียนขนาดเล็กที่มีปัญหาไปให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นดูแลอย่างไรก็ดี หน่วยงานจากส่วนกลางยังต้องให้การสนับสนุน ทั้งงบประมาณ บุคลากรและความรู้แก่โรงเรียนในพื้นที่อย่างต่อเนื่อง โดยคำนึงถึงความพร้อมของแต่ละท้องถิ่น กล่าวคือ ท้องถิ่นที่มีความพร้อมสูงจะได้รับการสนับสนุนน้อยกว่าท้องถิ่นที่มีความพร้อมต่ำกว่า

รายงานการวิจัยของสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย (ทีดีอาร์ไอ) ระบุว่า ระบบการศึกษาในปัจจุบันไม่เอื้อต่อการสร้างความรับผิดชอบ (Accountability) หลักสูตรและตำราเรียนของไทยยังไม่สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 และปัญหาไม่ใช่การขาดแคลนทรัพยากรแต่เป็นการขาดประสิทธิภาพในการใช้ทรัพยากร (สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย, 2557: 3) สอดคล้องกับ Robinson and Aronica (2015) ที่กล่าวว่าเราต้องการการศึกษาที่ตั้งอยู่บนฐานคิดที่แตกต่างไปจากหลักการขับเคลื่อนขบวนการปฏิรูปมาตรฐานอย่างไรในปัจจุบันจำเป็นต้องหวนคืนสู่ความสามัคคีธรรมดาให้ได้เสียก่อนความสามัคคีธรรมไม่ได้หมายถึงสาขาวิชาวิธีการสอน หรือกลวิธีประเมินผลที่กำหนดไว้ชัดเจนตายตัว แต่เป็นเจตนารมณ์พื้นฐานที่การศึกษาจำเป็นต้องตอบสนองให้ได้เป็นอันดับแรกเราจำเป็นต้องเปลี่ยนวิธีคิดเกี่ยวกับโรงเรียนและวิธีการบริหารจัดการโรงเรียนชนิดลอนรากลอนโคนนั้นคือต้องยกเลิกโมเดลแบบอุตสาหกรรมแล้วหันไปใช้โมเดลที่มีหลักการและแนวปฏิบัติที่แตกต่างออกไปอย่างสิ้นเชิง ความเปลี่ยนแปลงนั้นเป็นความเปลี่ยนแปลงในตัวโรงเรียนเอง รวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงบริบททางการศึกษาพลวัตของการเปลี่ยนแปลงการบริหารโรงเรียนในประเด็นหลักดังต่อไปนี้ 1) นโยบาย 2) การบริหารจัดการ 3) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ 4) หลักสูตรและการสอน 5) การพัฒนาครู 6) มาตรฐานและการประเมินผล 7) การมีส่วนร่วมของชุมชน

การบริหารโรงเรียนจึงถึงจุดที่ต้องเปลี่ยนแปลงขนานใหญ่ทั้งวิธีคิดและการปฏิบัติ เพื่อให้ตอบสนองความต้องการในการพัฒนาตนของผู้เรียนสู่การเป็นนักเรียนในศตวรรษที่ 21 สังคมที่ต้องการกำลังคนที่มีคุณภาพ สามารถสร้างสรรค์และเพิ่มผลผลิต สร้างคุณค่าและเพิ่มมูลค่า

ทรัพยากรที่มีอยู่และพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีความสามารถในการแข่งขันกับนานาชาติประเทศไทยได้ ดังนั้น นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนในครั้งนี้จึงได้ประยุกต์แนวความคิดการบริหารโรงเรียนสร้างสรรค์ (Creative School) ของ Robinson and Aronica (2015) ซึ่งได้นำเสนอการเปลี่ยนในมุมมองการบริหารโรงเรียนที่แตกต่างจากเดิมเพื่อให้ได้ผลลัพธ์คือ การพัฒนานักเรียนให้มีความสามารถหลากหลาย อันเป็นทักษะจำเป็นของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะการพัฒนาการคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย

1. นโยบาย มุ่งเน้นการเปลี่ยนแปลงนโยบายที่ฐานราก คือ ในระดับโรงเรียนมากกว่าการรับนโยบายจากส่วนกลาง โดยคำนึงถึงบริบทความแตกต่างของแต่ละพื้นที่ โดยตั้งเป้าหมายไว้กว้างๆ ซึ่งเป็นเป้าหมายพื้นฐาน 4 ประการ คือ เป้าหมายของปัจเจกบุคคล เป้าหมายทางวัฒนธรรม เป้าหมายทางสังคมและเป้าหมายทางเศรษฐกิจสะท้อนหลักคิดที่ว่าการศึกษาที่มีเป้าหมายเพื่อช่วยผู้เรียนเข้าใจโลกรอบตัวและพรสวรรค์ที่อยู่ในตัวเขา เพื่อที่จะสามารถกลายเป็นปัจเจกบุคคลที่รู้สึกเต็มเต็ม พร้อมทั้งเป็นพลเมืองที่ตื่นตัวและมีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น

2. การบริหารจัดการ คือ การทำให้ระบบและทรัพยากรมีความพร้อมและเพียงพอสำหรับการดำเนินงานให้บรรลุเป้าหมายตามวิสัยทัศน์ ทั้งนี้ภายใต้มุมมองใหม่จึงให้ความสำคัญกับการบริหารการเปลี่ยนแปลง ซึ่งต้องขับเคลื่อนผ่านผู้บริหารที่มีภาวะผู้นำและวิสัยทัศน์และการปฏิบัติให้เกิดผล เช่น การเปลี่ยนแปลงแนวคิดโครงสร้างองค์กรจากลักษณะแผนผังองค์กรแบบเดิม ๆ เป็นโครงสร้างองค์กรที่มีความเป็นชีวิตและยึดโยงกับบริบทของวัฒนธรรมและสถานที่ การเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมองค์กรที่คำนึงถึงความแตกต่างของบุคคลและมีความยืดหยุ่นสูง เป็นต้น

3. สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ สภาพแวดล้อมของโรงเรียนทำหน้าที่ที่กว้างและลึกกว่าเดิมจากการเป็นสิ่งที่เอื้อการเรียนรู้ ยังทำหน้าที่เป็นอีกหนึ่งกลไกที่ให้ความรู้และประสบการณ์กับผู้เรียน ในฐานะครูคนที่ 3 (The Third Teacher) และจากการตอบสนองความต้องการของผู้เรียนในภาพกว้างแล้วยังลงลึกถึงการตอบสนองความต้องการที่แตกต่างของบุคคล คำถึงถึงสภาพแวดล้อมในเรื่องของอารมณ์ความรู้สึกและสังคมแห่งการเรียนรู้ในการเอื้ออำนวยการจัดการเรียนรู้ของครูอันเป็นผลส่งต่อถึงนักเรียนในทุก ๆ มิติ

4. หลักสูตรและการสอน หลักสูตรและการสอนเป็นงานด้านการบริหารส่วนวิชาการของโรงเรียนที่มีหน้าที่กำหนดโครงสร้าง เนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนรู้ ตามเป้าหมายของโรงเรียน โรงเรียนที่มีเป้าหมายในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ควรมีหลักสูตรที่สร้างสมดุลระหว่างเนื้อหาสาระและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม นอกจากหลักสูตรที่สมดุลจะช่วยกำหนดขอบข่ายของสิ่งที่นักเรียนทุกคนควรเรียนเหมือนกันแล้ว ยังช่วยตอบสนองความสนใจของนักเรียนรายบุคคลได้ด้วย การแบ่งเนื้อหาควรมีลักษณะที่เป็นสหวิทยาการ หรือการบูรณาการความรู้จากวิชา

ต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ไม่ควรกำหนดหลักสูตรแยกตามสาระวิชาเหมือนเดิม โดยพิจารณาหลักสูตรจาก 4 แง่มุม คือโครงสร้าง เนื้อหา วิธีการเรียนรู้และบรรยากาศในการเรียน เพื่อตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลเชื่อมโยงกับการสอนและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียนจากแนวคิดเดิมที่เน้นการถ่ายทอดความรู้ที่เป็นข้อมูลและข้อเท็จจริงและมีครูเป็นคนป้อนข้อมูลให้กับนักเรียนทั้งชั้น โดยตรงในขณะที่การสอนแบบก้าวหน้าจะเน้นที่การเรียนรู้โดยการให้นักเรียนเป็นผู้ค้นพบ

5. การพัฒนาครู ครูเป็นบุคคลสำคัญในการจัดการศึกษา หัวใจของการพัฒนาการศึกษาที่แท้จริงคือ การสร้างแรงบันดาลใจให้นักเรียน หากเป้าหมายในการจัดการศึกษาคือการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ครูซึ่งเป็นทั้งผู้จัดประสบการณ์และเป็นผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน จะต้องเป็นครูที่มีความคิดสร้างสรรค์ การพัฒนาครูจึงเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างทักษะ ความรู้และสมรรถนะของครูให้มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน

6. มาตรฐานและการประเมินผล การกำหนดมาตรฐานและการประเมินผลของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ควรยกเลิกแนวคิดในแบบโมเดลอุตสาหกรรม ที่มีลักษณะ One size fit all ควรคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียน โดยเฉพาะมาตรฐานและการประเมินผลนักเรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์ควรกำหนดเกณฑ์ที่กว้างและครอบคลุมความสามารถของผู้เรียน

7. การมีส่วนร่วมของชุมชน ความสัมพันธ์อันใกล้ชิดของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องรอบตัวเด็ก อันได้แก่ บ้าน โรงเรียนและชุมชนที่ร่วมมือกันจัดการศึกษาให้กับนักเรียนและบุตรหลาน โดยที่ความสัมพันธ์นั้นมีลักษณะ 2 ทางและให้ประโยชน์ โดยมองเห็นคุณค่าร่วมกันจะทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่มีความลึกซึ้งเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ยังผลให้เกิดพลังที่ช่วยขับเคลื่อนไปพร้อมกัน ในการบริหารการมีส่วนร่วมโรงเรียนของและชุมชนในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

2.3.2 กระบวนการบริหารโรงเรียนในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ มีสาระที่เกี่ยวข้องกับการบริหารโรงเรียนสร้างสรรค์แต่ละด้านดังนี้

2.3.2.1 นโยบาย (Policy)

นโยบายเป็นองค์ประกอบแรกในการบริหารโรงเรียน ถือเป็นจุดเริ่มต้นและกำหนดทิศทางให้การดำเนินการต่าง ๆ ไปถึงจุดหมายปลายทางที่ตั้งไว้ ในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์นั้นก็ย่อมต้องมีนโยบายที่สอดคล้องและเหมาะสม ผู้บริหารโรงเรียนจึงควรเข้าใจถึงที่มาของนโยบาย กระบวนการนโยบาย บริบทของนโยบายและโดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำนโยบายไปปฏิบัติให้เกิดผลสำเร็จดังที่ตั้งใจไว้ เพื่อทำความเข้าใจความหมายของนโยบายจึงรวบรวมผู้ที่ให้คำจำกัดความของนโยบายไว้ดังต่อไปนี้

Lasswell (1971) ได้ให้ความหมายของนโยบายว่าหมายถึง แผน หรือโครงการที่กำหนดขึ้นอันประกอบด้วยเป้าหมายคุณค่าและการปฏิบัติต่าง ๆ

อุทัย บุญประเสริฐ (2527) ได้ให้ความหมายว่านโยบายได้แก่ข้อความ หรือสิ่งที่ได้กำหนดไว้เพื่อใช้เป็นแนวทางการดำเนินงานด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับนโยบายนั้น ๆ ผู้บริหารหรือผู้ปฏิบัติจะต้องนำไปใช้เป็นกรอบของแนวคิดในการพิจารณาตัดสินใจจัดทำแผนจัดทำโครงการและกำหนดวิธีดำเนินการ

วิจิตร ศรีสะอ้านและทองอินทร์ วงโสธร (2543 : 8) ได้ให้ความหมายของนโยบายไว้ว่าแนวทางในการตัดสินใจของรัฐบาล หรือหน่วยงานทางการศึกษา เพื่อดำเนินงานให้บรรลุวัตถุประสงค์ซึ่งเปรียบเสมือนเข็มทิศที่ชี้ไปทางเดียวเพราะเมื่อกำหนดไปทางใดเราก็กเดินทางไปตามที่เข็มทิศชี้ไปและเหมือนหางเสือที่คอยค้ำค้ำยให้แล่นไปในทิศทางที่กำหนด

อาจสรุปความหมายของนโยบายในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ได้ว่านโยบายคือ การกำหนด คิดค้น ออกแบบกลยุทธ์ พันธกิจ เป้าประสงค์ เพื่อแสดงถึงวิสัยทัศน์ในการขับเคลื่อนการจัดการศึกษาของโรงเรียนส่งผลให้เกิดการพัฒนานักเรียนให้สามารถคิดได้ด้วยตนเองมีทักษะการคิดมีวิธีการคิดจนเกิดเป็นแนวคิดใหม่

นโยบายที่ถูกออกแบบ หรือกำหนดไว้เป็นอย่างดีย่อมต้องมีการดำเนินการทางนโยบายโดยการนำนโยบายสู่การปฏิบัติเพื่อให้บรรลุเป้าหมายเพื่อให้เห็นภาพความสำคัญและความหมายของการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ จึงขอนำเสนอทฤษฎีของผู้ที่ให้คำจำกัดความของการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ (Policy Implementation) ดังต่อไปนี้

1. การนำนโยบายสู่การปฏิบัติ (Policy Implementation)

Williams (1971) นักวิเคราะห์ที่อยู่ในยุคต้นต้นของการพัฒนาความคิดเกี่ยวกับการนำนโยบายไปปฏิบัติได้ให้ทัศนะว่าการนำนโยบายไปปฏิบัติ คือ การศึกษาเกี่ยวกับสมรรถนะขององค์การในการปฏิบัติภารกิจที่ได้รับมอบหมายให้บรรลุผลอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

Earnest (1988) เห็นว่าการนำนโยบายไปปฏิบัติ คือ การนำชุดการปฏิบัติ ซึ่งเป็นแผนการทำงานที่ส่งผลไปยังผู้ที่ตั้งใจจะได้รับประโยชน์จากนโยบายเป็นการเฉพาะและเป็นการปฏิบัติในภาคสนามการให้ความหมายนี้สาระไม่ต่างไปจากความเห็นของนักวิชาการ ช่างต้น

ประชุม รอดประเสริฐ (2529) ให้ความเห็นว่าการนำนโยบายปฏิบัติ หมายถึง การแปลงวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในนโยบาย ซึ่งอาจเป็นกฎหมาย หรือคำสั่งให้เป็นแนวทางแผนงานโครงการ โดยมิจากกรรมที่เป็นรูปธรรมประกอบด้วยการจัดหาทรัพยากรต่าง ๆ เพื่อดำเนินการให้สำเร็จตามวัตถุประสงค์

การวางแผนโครงการ เพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ที่กำหนดการออกแบบองค์การและการดำเนินงานให้เป็นไปตามแนวทางการดำเนินงานที่กำหนดไว้

ศุภชัย ยาวะประภาษ (2533) ได้สรุปความเห็นของนักวิชาการส่วนใหญ่ ซึ่งเห็นพ้องตรงกันเกี่ยวกับการนำนโยบายไปปฏิบัติในประเด็นที่สำคัญสองประเด็น คือ ประเด็นแรกการนำนโยบายไปปฏิบัติเป็นกระบวนการกล่าวคือ มีความต่อเนื่องไม่หยุดนิ่งมีขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรมไม่ใช่กิจกรรมที่เกิดขึ้นชั่วคราวแล้วเลือนหายไปไม่ใช่กิจกรรมที่ยักขย่อน แต่เป็นกิจกรรมที่ต่อเนื่องไม่หยุดยั้งแต่ละขั้นตอนมีความสัมพันธ์กันตลอดเวลาและประเด็นที่สองการนำนโยบายไปปฏิบัติเป็นการดำเนินการให้สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายของนโยบาย

2. กระบวนการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ

ทั้งนี้ผู้ที่ได้นำเสนอกระบวนการนำนโยบายสู่การปฏิบัติไว้ดังต่อไปนี้

Baker (1994) ได้จำแนกขั้นตอนของกระบวนการการนำนโยบายไปสู่การปฏิบัติได้ 4 ขั้นตอนหลังจากการตัดสินใจนโยบายแล้ว คือ

- 2.1. จัดทำแผนปฏิบัติการ
- 2.2. การจัดเตรียมหน่วยงานที่จะนำนโยบายไปปฏิบัติ
- 2.3. การจัดองค์การและการบริหารเพื่อให้นโยบายบรรลุเป้าหมาย
- 2.4. การจัดสรรงบประมาณและการวางแผน

Sabatier and Mazmanian (1980) ได้เสนอขั้นตอนของกระบวนการนำนโยบายไปปฏิบัติว่า ซึ่งมีลักษณะเป็นลำดับขั้นตอนต่อเนื่องกันคือผลผลิตของนโยบายของหน่วยงานที่รับนโยบายไปปฏิบัติเป็นขั้นตอนของการแปลงวัตถุประสงค์ของนโยบายให้เป็นวิธีการปฏิบัติ กลุ่มเป้าหมายยอมรับปฏิบัติตามผลผลิตของนโยบาย ผลกระทบที่แท้จริงจากการผลิตผลของนโยบายเป็นขั้นที่จะกล่าวถึงความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ของนโยบายการรับรู้ผลกระทบของนโยบาย การทบทวนประเด็นสำคัญหรืออาจจะเรียกว่าเป็นขั้นตอนการปรับปรุงนโยบาย

3. นโยบายทางการศึกษาของไทย

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ.2560 มาตรา 258 ให้ดำเนินการปฏิรูปประเทศในด้านการศึกษาดังต่อไปนี้

3.1 ให้สามารถเริ่มดำเนินการให้เด็กเล็กได้รับการดูแลและพัฒนา ก่อนเข้ารับการศึกษา ตามมาตรา 54 วรรคสอง เพื่อให้เด็กเล็กได้รับการพัฒนาร่างกาย จิตใจ วินัย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาให้สมกับวัย โดยไม่เก็บค่าใช้จ่าย

3.2 ให้ดำเนินการตรากฎหมาย เพื่อจัดตั้งกองทุน ตามมาตรา 54 วรรคหก ให้แล้วเสร็จภายในหนึ่งปีนับแต่วันประกาศใช้รัฐธรรมนูญนี้

3.3. ให้มีกลไกและระบบการผลิต คัดกรองและพัฒนาผู้ประกอบวิชาชีพครูและอาจารย์ ให้ได้ผู้มีจิตวิญญาณของความเป็นครูมีความรู้ความสามารถอย่างแท้จริง ได้รับค่าตอบแทนที่เหมาะสมกับความสามารถและประสิทธิภาพในการสอน รวมทั้งมีกลไกสร้างระบบคุณธรรมในการบริหารงานบุคคลของผู้ประกอบวิชาชีพครู

3.4. ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนทุกระดับ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนได้ตามความถนัดและปรับปรุงโครงสร้างของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อบรรลุเป้าหมายดังกล่าว โดยสอดคล้องกันทั้งในระดับชาติและระดับพื้นที่

ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ.2560-2579) ได้กำหนดเป้าหมายการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนตามหลักธรรมาภิบาล เพื่อใช้เป็นกรอบในการจัดทำแผนต่าง ๆ ให้สอดคล้องและบูรณาการกัน เพื่อให้เกิดเป็นพลังผลักดันร่วมกันไปสู่เป้าหมายดังกล่าว กรอบยุทธศาสตร์ชาติดังกล่าว ครอบคลุมนโยบายการพัฒนาประเทศไทยสู่อุตสาหกรรม 4.0 การสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ การสร้างโอกาสบนความสามารถบนความเสมอภาคและเท่าเทียมกันทางสังคม ปรับสมดุลและพัฒนา ระบบการบริหารจัดการภาครัฐ

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560-2579) ที่มุ่งเน้นการนำความคิดสร้างสรรค์และการพัฒนานวัตกรรม เพื่อทำให้เกิดสิ่งใหม่ที่มีมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ ทั้งในเรื่องกระบวนการผลิตและรูปแบบผลิตภัณฑ์บริการใหม่ ๆ การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีรูปแบบการดำเนินธุรกิจ และการปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตของผู้คนในสังคม ทั้งที่เป็นการเปลี่ยนแปลงไปสู่การใช้ นวัตกรรมสำหรับการพัฒนาสินค้าและบริการตั้งแต่ระดับพื้นฐานจนถึงระดับสูง (Thailand 4.0)

แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ.2560-2579) มีเป้าหมายด้านผู้เรียน ให้ทุกคนมีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 คือ ทักษะ 3Rs 8Cs โดยกำหนดวิสัยทัศน์ของแผนไว้ว่า “คนไทยทุกคนได้รับการศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่างเป็นสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงและการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21

แผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) เป้าหมายหลัก คือ

1. คุณภาพการศึกษาของไทยดีขึ้น
2. เพื่อสร้างศักยภาพการแข่งขันของประเทศ
3. องค์กรความรู้ เทคโนโลยี นวัตกรรม สนับสนุนการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน
4. คนไทยได้รับโอกาสในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต
5. ระบบบริหารการจัดการการศึกษามีประสิทธิภาพตามหลักธรรมาภิบาล โดยการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน

แผนปฏิบัติการของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีวิสัยทัศน์ว่า “การศึกษาขั้นพื้นฐานของประเทศไทย มีคุณภาพและมาตรฐานระดับสากล บนพื้นฐานของความเป็นไทย”

จากบริบทแวดล้อมที่มีผลต่อการศึกษาไทย และการเปลี่ยนแปลงของบริบทเศรษฐกิจและสังคมโลก ทั้งที่เป็นปัจจัยภายนอก จากการปฏิวัติดิจิทัล (Digital Revolution) การเปลี่ยนแปลงสู่อุตสาหกรรม 4.0 เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนของสหประชาชาติ 2573 (Sustainable Development Goals: SDGs 2030) ความต้องการกำลังคนที่มีทักษะในศตวรรษที่ 21 และปัจจัยภายในประเทศ ทำให้การกำหนดนโยบายต้องมีการปรับเปลี่ยนครั้งใหญ่ เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของประเทศและของโลก

4. เป้าหมายหลักสำคัญของการศึกษา

Robinson and Aronica (2015) ให้ทรรศนะว่า เป้าหมายหลักสำคัญของการศึกษาที่โรงเรียนควรให้ความสำคัญในการจัดการศึกษา ประกอบด้วย 4 เป้าหมาย คือ เป้าหมายทางเศรษฐกิจ เป้าหมายทางวัฒนธรรม เป้าหมายทางสังคมและเป้าหมายเฉพาะบุคคล ซึ่งเป็นการกำหนดเป้าหมายอย่างยืดหยุ่น เพื่อสะท้อนหลักคิดที่ว่าการศึกษาไม่เพียงช่วยผู้เรียนเข้าใจโลกรอบตัวและพรสวรรค์ที่อยู่ในตัวเขา ซึ่งจะเป็นผลดีต่อการเพิ่มขีดความสามารถให้กับผู้เรียนได้ในระดับบุคคล

เป้าหมายทางเศรษฐกิจ

ระบบการศึกษาทุกวันนี้ สิ่งสำคัญคือ ต้องสามารถสร้างอาชีพให้กับเด็กได้ในอนาคตและทักษะสำคัญที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ได้แก่

1. ความรู้สหวิทยาการ
2. มีความตระหนักและมีจิตสำนึกต่อโลก
3. ความรู้ทางด้านเศรษฐกิจ ธุรกิจ การเงินและการเป็นผู้ประกอบการ
4. ความรู้ด้านพลเมือง
5. ความรู้ด้านสุขภาพและอนามัย
6. ความรู้ด้านสิ่งแวดล้อม
7. ทักษะการเรียนรู้
8. ความคิดสร้างสรรค์และมีนวัตกรรม
9. การคิดวิเคราะห์และหาแนวทางแก้ปัญหา
10. การสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น
11. ทักษะการใช้ชีวิตและการทำงาน
12. ความสามารถในการปรับตัวและยืดหยุ่น
13. มีความคิดริเริ่มในการกำหนดเป้าหมายของตัวเอง
14. ความเป็นผู้นำ

15. ความยอมรับในการที่จะถูกตรวจสอบ

16. ทักษะทางสังคม

เป้าหมายทางวัฒนธรรม

การศึกษาควรช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในวัฒนธรรมของตนเองและเคารพวัฒนธรรมที่หลากหลายของผู้อื่น ดังนั้น โรงเรียนจึงควรศึกษา โดยมุ่งเน้นไปที่เป้าหมายทางวัฒนธรรมที่สำคัญ 3 ข้อ คือ

1. เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจวัฒนธรรมของตนเอง
2. เพื่อให้นักเรียนเข้าใจวัฒนธรรมของผู้อื่น
3. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความอดทนอดกลั้นต่อวัฒนธรรมที่แตกต่างและสามารถ

อยู่ร่วมกันได้อย่างสันติและการที่โรงเรียนจะบรรลุเป้าหมายเหล่านี้ได้ โรงเรียนจะต้องมีการวางหลักสูตรอย่างกว้าง ๆ และมีเนื้อหาที่หลากหลาย แทนที่จะเป็นหลักสูตรแคบ ๆ มีแต่เนื้อหา

เป้าหมายทางสังคม

การศึกษาช่วยให้เยาวชนเป็นพลเมืองที่พร้อมที่มีส่วนร่วมในสังคมและมีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ดังนั้น โรงเรียนจึงเป็นสถานที่ที่สำคัญในการบ่มเพาะจิตสำนึกที่ดีของการเป็นพลเมืองที่ดี เข้าใจในบทบาท ทำให้เด็กยึดมั่นในประชาธิปไตยผ่านการเรียนการสอนและดำเนินกิจกรรมทุกอย่างของโรงเรียนบนพื้นฐานของการมีประชาธิปไตย

เป้าหมายเฉพาะบุคคล

การศึกษาช่วยให้เด็กหรือเยาวชนสามารถเชื่อมโยงความรู้สึกต่อโลกภายในตนเองและโลกที่อยู่รอบ ๆ ตัวเขา ซึ่งสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวเด็กนั้นเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ มีหลายอย่างที่เราต้องการให้นักเรียนทุกคนเรียนรู้ เข้าใจและทำได้หลังจากจบการศึกษา แต่นักเรียนทุกคนมีความชอบความถนัด ที่แตกต่างกันไปตามธรรมชาติและแบบฉบับของเด็กเอง

โรงเรียนจำเป็นต้องสร้างสภาวะที่เอื้อต่อการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างครูกับนักเรียน ซึ่งเป็นการปฏิวัติการศึกษาจากระดับพื้นฐานมาและเพื่อให้บรรลุผลดังกล่าว จำเป็นต้องแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบกัน ดังนี้

1. ระดับนักเรียน การศึกษาต้องสร้างสภาวะที่ทำให้นักเรียนต้องการเรียนรู้และสามารถเรียนรู้ได้
2. บทบาทของครู คือ อำนวยความสะดวกให้กับนักเรียน เพื่อให้สามารถเรียนรู้ได้
3. บทบาทของครูใหญ่ คือ สร้างสภาวะภายในโรงเรียนให้เอื้อต่อครูในการปฏิบัติหน้าที่ของตนเองและครูใหญ่ยังมีผลอย่างยิ่งต่อภาวะผู้นำและวัฒนธรรมในโรงเรียน
4. บทบาทของผู้กำหนดนโยบาย คือ สร้างสภาวะ ทั้งในระดับท้องถิ่น รัฐและระดับชาติ เพื่อเอื้อให้ครูใหญ่และโรงเรียนทำตามความรับผิดชอบได้

จากบริบทดังกล่าวมาข้างต้น ด้านนโยบายโรงเรียนควรเปลี่ยนกระบวนทัศน์ใหม่ เพื่อให้โรงเรียนมีลักษณะเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมตามที่ สุกัญญา แซ่มซ้อย (2555) ให้คำจำกัดความว่า สถานศึกษาที่มีการนำความรู้ทักษะและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มาผสมผสานกับความสามารถทางด้านการบริหารจัดการของผู้นาองค์กร เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์รวมทั้ง การตอบสนองความต้องการของผู้ปกครอง ชุมชนและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง โดยกำหนดนโยบายที่เป็น นวัตกรรมเชิงกลยุทธ์ คือ กำหนด คิดค้น ออกแบบกลยุทธ์ พันธกิจ เป้าประสงค์ใหม่ขึ้นเพื่อแสดงให้เห็นถึงวิสัยทัศน์หรือวางทิศทางใหม่ของสถานศึกษา

ดังนั้น วิสัยทัศน์และนโยบายของโรงเรียนจึงเป็นสิ่งสำคัญในการจะขับเคลื่อนโรงเรียนให้เป็ องค์กรแห่งนวัตกรรมและวิสัยทัศน์ที่จะช่วยยกระดับการศึกษาให้สูงขึ้น คือ การพัฒนาเด็กให้สามารถ คิดได้ด้วยตนเอง มีทักษะการคิด มีวิธีการคิดจนเกิดเป็นแนวคิดใหม่ โดยผู้บริหารจะต้องเป็นผู้ที่มี ความคิดสร้างสรรค์ เป็นผู้นำการ เปลี่ยนแปลง ปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์ สร้าง สรรหาและพัฒนา นวัตกรรมเชิงกลยุทธ์ เพื่อเพิ่มโอกาสอนาคตสำหรับเด็ก

2.3.2.2 การบริหารจัดการ (Administration)

คำจำกัดของความคำว่า “การบริหาร” (Administration) มีความหมายกว้าง ๆ นิยมใช้กับ หน่วยงานภาครัฐ เช่น การบริหารราชการ สำหรับอีกคำหนึ่ง คือ คำว่า “การจัดการ” (Management) สามารถใช้แทนคำว่า การบริหารได้ แต่ส่วนมากจะใช้กับองค์กรทางด้านธุรกิจ โดยมีหลายท่านที่ได้ ให้ความหมายไว้ ดังนี้

Robbins and Coulter (1996) ได้ให้ความหมายของคำว่า การจัดการ หมายถึง การทำงาน ผ่านบุคคลอื่น เพื่อให้งานบรรลุผลอย่างมีประสิทธิภาพ

Bovee et.al (1993) การจัดการ หมายถึง กระบวนการขององค์กรในการบริหารจัดการ องค์กรทั้งในด้านมนุษย์ กายภาพ การเงิน และอื่น ๆ โดยวางแผนเพื่อเกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล

อาจสรุปความหมายของการบริหารจัดการทั่วไปได้ว่า กระบวนการบริหารจัดการทรัพยากรที่มี อยู่ เพื่อพัฒนามนุษย์ให้มีคุณลักษณะตามต้องการและสามารถขับเคลื่อนการพัฒนาสังคมและ ประเทศ อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

การบริหารจัดการโรงเรียนโดยมีความมุ่งหวังที่จะพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ เป็น การบริหารจัดการที่เฉพาะเจาะจง ตั้งแต่วิธีคิด มุมมอง โครงสร้าง การดำเนินงาน ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องที่ มีความแตกต่างจากการบริหารทั่วไป จึงอาจสรุปได้ว่า การบริหารจัดการโรงเรียนในการพัฒนา นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ คือ กระบวนการบริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่ เพื่อพัฒนานักเรียน ให้มีทักษะการคิด มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้วิธีการบริหารจัดการรูปแบบใหม่ ที่มี

ความยืดหยุ่น ทันต่อเหตุการณ์ บริหารจัดการอย่างเป็นระบบและมีทรัพยากรเหมาะสมและเพียงพอ สำหรับการดำเนินงานให้บรรลุเป้าหมายตามวิสัยทัศน์

ทั้งนี้มีการบริหารจัดการโรงเรียนที่มีความสอดคล้องในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

การบริหารโรงเรียนแบบองค์กรสร้างสรรค์ (ไพฑูริย์ สีนลรัตน์, 2549) โรงเรียนที่มีการตั้งเป้าหมายเพื่อให้เกิดผลงานใหม่ ๆ และสร้างการเปลี่ยนแปลง มีความเข้าใจในด้านวัฒนธรรมขององค์กร โดยเฉพาะอย่างยิ่ง คือ ผู้บริหารจะต้องมีความคิดสร้างสรรค์และมีใจในการจะสร้างงาน เพื่อให้โรงเรียนเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้

แนวโน้มของการจัดการสถานศึกษาในอนาคต ซึ่งเป็นยุคดิจิทัล เทคโนโลยีที่ก้าวล้ำ เกิดนวัตกรรมต่าง ๆ มากมาย การบริหารสถานศึกษาต้องมีการปรับเปลี่ยนทั้งวิธีการและรูปแบบการบริหารจัดการ โดยใช้สื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัย สามารถบริหารจัดการความรู้ให้เท่าทันกับสภาวะการณ์ของโลกปัจจุบันให้ได้

1) แนวทางการบริหารจัดการสถานศึกษาในอนาคต

1. การกระจายอำนาจการจัดการศึกษา เป็นแนวทางการบริหารและจัดการศึกษาที่ต้องการให้มีการกระจายอำนาจการตัดสินใจไปยังหน่วยปฏิบัติและบริหารโดยองค์คณะบุคคล เพื่อเปิดโอกาสให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาเน้นให้มีการกระจายอำนาจการบริหารและจัดการศึกษาไปสู่เขตพื้นที่การศึกษา สถานศึกษาและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นทั้งในด้านวิชาการ งบประมาณและบริหารงานบุคคลและการบริหารทั่วไปและกระทรวงศึกษาธิการมีหน้าที่กำกับดูแลเฉพาะด้านกำหนดนโยบายแผนและมาตรฐานการศึกษา สนับสนุนทรัพยากรและติดตามตรวจสอบและประเมินผลการศึกษาเท่านั้น

2. การบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน (School-Based Management) เป็นรูปแบบการกระจายอำนาจการตัดสินใจรูปแบบหนึ่งที่ได้รับการยอมรับและนำมาใช้ในการบริหารจัดการสถานศึกษา จากการวิจัยเรื่องการศึกษาแนวทางการบริหารและการจัดการของสถานศึกษาในรูปแบบการบริหาร โดยใช้โรงเรียนเป็นฐานของ อุทัย บุญประเสริฐ (2542) สรุปได้ว่า การบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นกลยุทธ์ในการปรับปรุงการศึกษา โดยเปลี่ยนอำนาจหน้าที่ในการตัดสินใจจากส่วนกลางไปยังแต่ละโรงเรียนโดยให้คณะกรรมการโรงเรียน ซึ่งประกอบด้วย ผู้ปกครอง ครู สมาชิกในชุมชน ผู้ทรงคุณวุฒิศิษย์เก่าและผู้บริหารโรงเรียนได้มีอำนาจในการบริหารจัดการศึกษาในโรงเรียน มีหน้าที่และความรับผิดชอบในการตัดสินใจที่เกี่ยวข้องกับงบประมาณ บุคลากรวิชาการ โดยให้เป็นไปตามความต้องการของนักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน

3. การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ในการจัดการสถานศึกษาในอนาคตรับบริหารจัดการสื่อเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในอนาคต มีความสำคัญและมีบทบาทมากขึ้นในด้านการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ทั้งนี้ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545 กำหนดให้รัฐต้องส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการผลิตและพัฒนาแบบเรียน วัสดุอุปกรณ์และเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา โดยเร่งรัดพัฒนาขีดความสามารถในการผลิตและพัฒนาเทคโนโลยี เพื่อการศึกษาพัฒนาบุคลากรให้มีความรู้ความสามารถและทักษะในการผลิตและการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม มีคุณภาพ ทั้งนี้จะต้องมีหน่วยงานกลางทำหน้าที่พิจารณาเสนอนโยบายส่งเสริมประสานงานการใช้ ตลอดจนมีการวิจัยและพัฒนา รวมทั้งประเมินคุณภาพและประสิทธิภาพของการผลิตและการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาและในการบริหารจัดการสถานศึกษานั้น สถานศึกษาต้องพัฒนาขีดความสามารถของผู้เรียนในการใช้เทคโนโลยี เพื่อให้มีความรู้และทักษะเพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยี เพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

นอกจากการบริหารจัดการซึ่งถือเป็นการปฏิบัติงานให้เกิดผลแล้ว ผู้บริหารหรือผู้อำนวยการก็เป็นส่วนสำคัญที่ส่งผลต่อความเป็นเลิศของโรงเรียน ผู้นำของโรงเรียน ที่มีวิสัยทัศน์ ทักษะและความเข้าใจในสภาพแวดล้อมที่ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ซึ่งหัวใจหลักของการสวมบทบาทผู้บริหารโรงเรียน คือ การชื่นชมนักเรียนและพยายามหาศักยภาพของเขาจากทุก ๆ ด้าน มุ่งมั่นที่จะนำพาโรงเรียนไปข้างหน้าพร้อมที่จะเผชิญการเปลี่ยนแปลง (Robinson and Aronica, 2015)

การบริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 ต้องบริหารการสร้างคนเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง ที่พัฒนาตนรอบด้าน เพื่อสร้าง 3 L คือ Student Learning Teacher Learning และ Systems Learning ต้องบริหารให้ได้ระบบการศึกษาที่รับผิดชอบต่อผลงานในทุกกระดับ ทุกด้านและระบบที่เปิดและมีปฏิสัมพันธ์รอบด้าน คือ เชื่อมโยงกับสังคม เป็น Change & Learning Management (วิจารณ์ ผลพานิช, 2558) จึงควรศึกษาบทบาทของผู้บริหารในสภาพจะปัจจุบันที่จะนำพาคณะกรและเป็นผู้บริหารจัดการให้โรงเรียนบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้ว่าควรมีลักษณะอย่างไร

2) บทบาทผู้บริหารในศตวรรษที่ 21

Robinson and Aronica (2015) กล่าวว่า บทบาทของผู้บริหาร คือ การทำให้ระบบและทรัพยากรมีพร้อมและเพียงพอ สำหรับการดำเนินงานให้บรรลุเป้าหมายตามวิสัยทัศน์

สมชาย เทพแสง (2547) กล่าวว่า ผู้นำการศึกษาในยุคเทคโนโลยี หรือ E-Leadership ควรมีลักษณะ 10E ดังนี้

1. Envision ผู้นำต้องสร้างวิสัยทัศน์อย่างชัดเจนโดยเฉพาะมีความคิดสร้างสรรค์จินตนาการที่กว้างไกลเน้นการบูรณาการเทคโนโลยีในการบริหารและการจัดการรวมทั้งการเรียนการสอน

2. Enable ผู้นำการศึกษาต้องมีความสามารถในการบริหารและการจัดการ โดยบูรณาการเทคโนโลยีในหลักสูตรโรงเรียน ระบบการบริหารการปฏิบัติงาน ในโรงเรียน
 3. Empowerment ผู้นำการศึกษาต้องเข้าใจและหยั่งรู้ความสามารถของบุคลากรในโรงเรียนได้เป็นอย่างดีรวมทั้งสามารถกระจายอำนาจให้บุคลากรได้อย่างเหมาะสม
 4. Energize ผู้นำการศึกษาต้องหมั่นจุดพลังและประกายไฟอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้เกิดพลังในการทำงานให้เกิดความกระตือรือร้นชวนขวยตลอดเวลา
 5. Engage ผู้นำการศึกษาต้องตั้งใจและจดจ่อต่อการทำงาน โดยมีความมุ่งมั่นอย่างแรงกล้าเพื่อให้งานประสบผลสำเร็จและต้องตั้งความหวังให้สูงและค่อย ๆ นำองค์กรไปสู่เป้าหมายที่วางไว้
 6. Enhance ผู้นำการศึกษาจะต้องยกระดับผลการปฏิบัติงานให้เกิดความเจริญก้าวหน้าอย่างต่อเนื่อง โดยมีมาตรฐานเปรียบเทียบ (Bench Marking) ไว้อย่างชัดเจน
 7. Encourage ผู้นำในยุคโลกาภิวัตน์ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะใช้แรงจูงใจต่อบุคลากรให้ร่วมมือร่วมใจปฏิบัติหน้าที่อย่างมีความสุขการสร้างสภาพแวดล้อมและบรรยากาศที่เป็นมิตรจะสนับสนุนงาน ให้ประสบผลสำเร็จ
 8. Emotion ผู้นำต้องมีคุณภาพทางอารมณ์มีความสามารถหยั่งรู้จิตใจของบุคลากรและอ่านใจคนอื่นได้รวมทั้งเน้นการทำงานที่เกิดจากความพึงพอใจทั้งสองฝ่ายทั้งตนเองและบุคลากรที่ร่วมงาน สร้างทัศนคติทางบวกมีอารมณ์ขัน สุขุมรอบคอบ
 9. Embody ผู้นำการศึกษาจะต้องเน้นการทำงานที่เป็นรูปธรรม เน้นเป้าหมายหรือผลงานที่สัมผัสได้ไม่ว่าจะเป็นการวางแผน การปฏิบัติงาน การสื่อสาร การติดตามและการประเมินผล ควรใช้วิธีการที่เป็นรูปธรรมชัดเจน
 10. Eagle ผู้นำการศึกษาเปรียบประดุจนกอินทรีที่มองไกลและเน้นในภาพรวมกว่าการมองรายละเอียดผู้นำควรมองเป้าหมายและผลงานเป็นหลัก ส่วนรายละเอียดเป็นหน้าที่ของเจ้าของงานที่จะทำให้การปฏิบัติงานเกิดประสิทธิภาพ E-Leadership หรือผู้นำในยุคโลกาภิวัตน์ จึงเป็นผู้นำยุคใหม่อย่างแท้จริงผู้นำการศึกษา ซึ่งถือว่าเป็นผู้ควบคุมกลไกและขับเคลื่อนการศึกษาไปสู่เป้าหมายแห่งการปฏิรูปการศึกษาไม่ว่าจะอยู่ในระดับกระทรวงศึกษาธิการ ระดับสูง สำนักงานต่าง ๆ รวมถึงผู้บริหารโรงเรียนจึงต้องปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์ที่สำคัญ โดยเน้นการบูรณาการเทคโนโลยีในระบบการศึกษา คำนึงถึง 10E ในการบริหารและการจัดการโดยเฉพาะควรมุ่งคุณภาพการศึกษาเป็นเป้าสูงสุด โดยหวังว่าคุณภาพของผู้เรียนทั้งด้านความรู้ความสามารถ คุณธรรม จริยธรรม และสามารถแข่งขันกับนานาชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- สำหรับความแตกต่างระหว่างภาวะผู้นำและการบริหารจัดการนั้น ภาวะผู้นำเป็นเรื่องของวิสัยทัศน์ สำหรับการบริหารจัดการนั้น คือ เรื่องของการปฏิบัติอย่างไรให้เกิดผล

3) บทบาทหน้าที่ของผู้นำ (Robinson and Aronica ,2015)

1. ผู้บริหารต้องจัดการระบบและทรัพยากรให้พร้อมและเพียงพอสำหรับการดำเนินงานให้บรรลุเป้าหมายตามวิสัยทัศน์ที่วางไว้
2. สามารถสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้ใต้บังคับบัญชาหรือทุกคนในโรงเรียน ทำให้พวกเขา รู้สึกว่าตนเองมีศักยภาพที่จะทำสิ่งต่าง ๆ ได้
3. ใส่ใจผู้ใต้บังคับบัญชาแสดงความรู้สึกเห็นอกเห็นใจ
4. สามารถสร้างประชาคมระหว่างครู นักเรียน ผู้ปกครอง รวมไปถึงผู้สนับสนุนอื่น ๆ โดยทำให้ทุกคนรู้สึกว่ามีเป้าหมายเดียวกัน
5. สร้างบริบท สภาพแวดล้อมและขีดความสามารถภายในประชาคมโรงเรียน เพื่อให้ทุกคนเปิดรับไอเดียใหม่ ๆ โดยส่วนใหญ่ระบบของเรียนจะยึดยึดให้ทุกคนทำโครงการต่าง ๆ แต่ผู้นำที่ดียิ่งต้องทำให้ทุกคนยินดีเข้าร่วมอย่างเต็มใจ สนุกไปกับบรรยากาศในการทำสิ่งนั้น

National Association of Secondary School Principals- NASSP (1996) ได้เสนอองค์ประกอบหลักที่ผู้นำโรงเรียนต้องสร้างให้เกิดขึ้น ได้แก่

1. ภาวะผู้นำที่เน้นความร่วมมือ คือ การกำหนดวิสัยทัศน์ที่ให้ทุกคนมีส่วนร่วม สร้างแผนการดำเนินงานที่ชัดเจน มอบหมายบทบาทที่มีคุณค่าแก่ทุกคน
2. สร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการตอบสนองความต้องการของนักเรียน สร้างแผนเฉพาะบุคคลให้กับนักเรียน
3. หลักสูตรการสอนและการประเมินผล ที่ช่วยพัฒนานักเรียนให้มีโอกาสเลือกตามความสนใจของตนเองและเรียนเนื้อหาที่สามารถนำไปเชื่อมโยงกับชีวิตได้

การบริหารโรงเรียนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นยุคแห่งสังคมการเรียนรู้และให้ความสำคัญกับการพัฒนาคนให้มีทักษะการคิด คิดสร้างสรรค์ สร้างนวัตกรรมเพื่อเพิ่มผลผลิตและแข่งขันกับประเทศอื่นได้ การบริหารจึงต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบวิธีคิด เพื่อให้เกิดกระบวนการใหม่ ๆ เช่น การบริหารโรงเรียนให้เป็นองค์กรแห่งนวัตกรรม การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการบริหารจัดการโรงเรียน เป็นต้น เพื่อให้สอดคล้องกับสภาพการณ์ที่เป็นอยู่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.3.2.3 สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (Learning Environment)

การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ เพื่อให้สอดคล้องกับการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ต้องมองภาพสภาพแวดล้อมแบบองค์รวมนั่นคือ สภาพแวดล้อมทางกายภาพ จิตภาพและสังคม อีกทั้งยังต้องมองทั้งภาพกว้างและลึก ในการเป็นส่วนหลักที่สำคัญในการพัฒนานักเรียน จากสภาวะปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีบทบาทในชีวิตประจำวันรวมถึงการจัดการศึกษา ทั้งนี้จึงควรศึกษาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้จากแนวคิดและมุมมองใหม่ ๆ ซึ่งไม่ใช่ทำหน้าที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้แต่ยังทำหน้าที่เป็นผู้มอบประสบการณ์การ

เรียนรู้ในฐานะครูคนที่ 3 อีกด้วย ทั้งนี้ เพื่อสร้างความเข้าใจในเรื่องการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ จึงควรเข้าใจความหมาย ลักษณะ บทบาทและความสำคัญของสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ การจัดสภาพแวดล้อมในมุมมองใหม่ ๆ แนวคิดการจัดสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมความคิดและความคิดสร้างสรรค์ ดังต่อไปนี้

1) ความหมายของการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้

การจัดสภาพแวดล้อมเพื่อการเรียนรู้ประกอบด้วยคำหลัก 3 คำ ได้แก่ 1) การจัด 2) สภาพแวดล้อมและ 3) การเรียนรู้

1.1) การจัด เป็นวิธีการ 1) การจัดสร้างจัดหา 2) การปรับปรุง 3) การปรับเปลี่ยน สภาพแวดล้อม

1.2) สภาพแวดล้อม เป็นสภาพแวดล้อมที่อยู่รอบตัวของผู้เรียนและส่งผลต่อกระบวนการพัฒนาพฤติกรรมของผู้เรียน ได้แก่ 1) สภาพแวดล้อมทางกายภาพ 2) สภาพแวดล้อมทางจิตภาพและ 3) สภาพแวดล้อมทางสังคม

1.3) การเรียนรู้ เป็นกระบวนการพัฒนาพฤติกรรมของผู้เรียนด้าน 1) พุทธิพิสัย 2) จิตพิสัย และ 3) ทักษะพิสัย

เมื่อนำความหมายของคำหลักทั้ง 3 คำมารวมกันจะได้ความหมายของคำว่า “การจัดสภาพแวดล้อมทางการศึกษา” (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราชา มปป : 7-12)

การจัดสภาพแวดล้อมใหม่เพื่อการเรียนรู้ หมายถึง การจัดสร้างจัดหา การปรับปรุงและการปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อมทางกายภาพ จิตภาพและสังคม ในกระบวนการพัฒนาพฤติกรรมของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณสมบัติทั้งด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัยและทักษะพิสัย ตามที่หลักสูตรกำหนด (อรจรรย์ ณ ตะกั่วทุ่ง, 2546: 11)

การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์จึงหมายถึงสภาพแวดล้อมที่อยู่รอบตัวผู้เรียนทั้งทางกายภาพ จิตใจและสังคมที่สนับสนุนให้เกิดบรรยากาศ กระตุ้นจิตใจ ให้ผู้เรียนอยากรู้ เกิดจินตนาการ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้

2) ลักษณะการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียน

การจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียน (ไพฑูริย์ ศรีฟ้า, 2550) แบ่งได้เป็น 3 ลักษณะด้วยกัน คือ

2.1) สภาพแวดล้อมทางด้านกายภาพ เป็นสภาพแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่ อาคารสถานที่ โต๊ะ เก้าอี้ สื่อ อุปกรณ์การสอนต่าง ๆ รวมทั้งสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ตามธรรมชาติ ได้แก่

ต้นไม้ พืช ภูมิอากาศ ภูมิประเทศ เป็นต้น สภาพแวดล้อมทางการเรียนด้านกายภาพจะส่งผลต่อการเรียนการสอนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน แบ่งออกเป็น

1) สภาพแวดล้อมภายในห้องเรียน ประกอบด้วยห้องเรียนและอุปกรณ์การเรียนต่าง ๆ แสงสว่าง สี เสียง อุณหภูมิ เหล่านี้เป็นต้น

2) สภาพแวดล้อมภายนอกห้องเรียน ได้แก่ แหล่งความรู้ต่าง ๆ เช่น แหล่งวิทยบริการ ห้องปฏิบัติการ ห้องทดลอง โรงฝึกงาน ห้องสมุด ศูนย์วัฒนธรรมต่าง ๆ

2.2) สภาพแวดล้อมทางด้านจิตภาพ ได้แก่ สภาพแวดล้อมที่มีผลกระทบต่อความรู้สึกจิตใจ เจตคติของนักเรียน ที่มีต่อการเรียนการสอน แบ่งออกเป็นองค์ประกอบสำคัญใหญ่ ๆ 2 องค์ประกอบคือ

(1) องค์ประกอบด้านนักเรียน

ก) บุคลิกภาพและพฤติกรรมของนักเรียน จะมีความสัมพันธ์และอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ข) ระดับสติปัญญา ระดับสติปัญญาของนักเรียนมีความสัมพันธ์และมีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ค) สถานภาพทางครอบครัวองค์ประกอบด้านผู้สอน

(2) บุคลิกภาพและพฤติกรรมของครูผู้สอนบุคลิกภาพและพฤติกรรมของผู้สอนมีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียน

ก) ความรู้และประสบการณ์ มีความสัมพันธ์และมีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ข) เทคนิคการสอน

2.3) สภาพแวดล้อมทางด้านสังคม ได้แก่ สภาพแวดล้อมที่เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลองค์ประกอบของ สภาพแวดล้อมทางการเรียนด้านสังคม เช่น

(1) การสร้างบรรยากาศในชั้นเรียน

(2) การสร้างแรงจูงใจ

(3) ความสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน

3) บทบาทและความสำคัญของการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ต่อการศึกษา

สภาพแวดล้อมมีความสำคัญต่อการศึกษามีบทบาทต่อการศึกษา (อรจรรย์ ณ ตะกั่วทุ่ง, 2546: 11) ดังต่อไปนี้

3.1) สภาพแวดล้อมใหม่เพื่อการเรียนรู้เป็นทรัพยากรทางการศึกษา โดยธรรมชาติแล้วสภาพแวดล้อมเป็นแหล่งความรู้ ศาสตร์ต่าง ๆ ทั้งหลายมีอยู่แล้วตามธรรมชาติ โดยเฉพาะโลกยุค

สารสนเทศ เช่น ทุกวันนี้สภาพแวดล้อมทางการศึกษาจะเป็นสารสนเทศทางการศึกษาได้เป็นอย่างดี ดังนั้นสภาพแวดล้อมทางการศึกษาจึงมีความสำคัญในฐานะที่เป็นแหล่งวิทยาการต่าง ๆ ของระบบการศึกษา

3.2) สภาพแวดล้อมใหม่ เพื่อการเรียนรู้สนับสนุนและอำนวยความสะดวกต่อการจัดการศึกษาในขณะที่สภาพแวดล้อมทางการศึกษาเป็นแหล่งวิทยาการด้วยตัวของมันเองสภาพแวดล้อมทางการศึกษาก็สามารถอำนวยความสะดวกและสนับสนุนการจัดการศึกษาและการเรียนการสอนได้หลายรูปแบบด้วยการใช้วิธีการและเครื่องมือที่ต่างก็เป็นสภาพแวดล้อมทางการศึกษา เช่น การจัดการศึกษาในระบบโรงเรียน การจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการจัดการศึกษาในระบบการศึกษาทางไกล เป็นต้น

3.3) สภาพแวดล้อมใหม่เพื่อการเรียนรู้จูงใจให้ผู้เรียนใฝ่หาการเรียนรู้เนื่องจากสภาพแวดล้อมทางการศึกษาเป็นสภาวะการณ์หรือสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่โดยรอบของระบบการศึกษาหรือระหว่างผู้สอนและผู้เรียน สภาพแวดล้อมทางการศึกษาที่ดีจึงสามารถสร้างบรรยากาศ จูงใจให้ผู้เรียนเกิดความอยากเรียน อยากรู้และเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.4) สภาพแวดล้อมใหม่ เพื่อการเรียนรู้เพิ่มพูนประสิทธิภาพการบริหารการศึกษาในปัจจุบันซึ่งเป็นสังคมยุคสารสนเทศ วิทยาการแขนงต่าง ๆ ซึ่งเป็นผลผลิตจากความเจริญก้าวหน้าต่าง ๆ เหล่านี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการศึกษาได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะในด้านการบริหารแล้ว เทคโนโลยีด้านเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ คอมพิวเตอร์และการสื่อสาร ฯลฯ ซึ่งเป็นสภาพแวดล้อมใหม่ เพื่อการเรียนรู้สามารถทำให้การบริหารการศึกษามีความคล่องตัว สะดวก รวดเร็ว ถูกต้อง แม่นยำสูงขึ้น

3.5) สภาพแวดล้อมใหม่ เพื่อการเรียนรู้ทำให้การจัดการศึกษามีพลังมากขึ้น สภาพแวดล้อมใหม่ เพื่อการเรียนรู้นอกจากจะเป็นเครื่องมือทางการศึกษาแล้วสภาพแวดล้อมใหม่เพื่อการเรียนรู้ยังเป็นวิธีการจัดการศึกษาด้วย จากการที่สภาพแวดล้อมใหม่เพื่อการเรียนรู้เป็นเครื่องมือและวิธีการของการศึกษานี้เอง สภาพแวดล้อมใหม่เพื่อการเรียนรู้ทั้งกายภาพ จิตภาพและสังคม ทำให้การจัดการศึกษาด้วยทรัพยากรการศึกษาที่ทันสมัย ทำให้หลายรูปแบบเกิดเป็นวิธีการใหม่ ๆ ที่เรียกว่า นวัตกรรมการศึกษาขึ้นอย่างกว้างขวางสามารถจัดการศึกษาได้อย่างไม่มีขีดจำกัดทำให้การขยายโอกาสทางการศึกษาและการศึกษาต่อเนื่อง ฯลฯ ดำเนินไปได้อย่างเสมอภาคและทัดเทียมกัน

3.6) สภาพแวดล้อมใหม่เพื่อการเรียนรู้ทำให้การจัดการศึกษาและการเรียนการสอนตั้งอยู่บนพื้นฐานทางจิตวิทยา โดยธรรมชาติแล้วสภาพแวดล้อมทางการศึกษามีหลากหลายรูปแบบ ตามสภาพทางเศรษฐกิจ สังคมและการเมือง ทำให้สภาพแวดล้อมมีผลสำคัญด้านจิตวิทยาหรือความรู้สึกนึกคิด ตลอดจนเจตคติของมนุษย์จากจิตวิทยาจึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาสภาพแวดล้อมทางการศึกษา

3.7) สภาพแวดล้อมใหม่เพื่อการเรียนรู้ช่วยการจัดการศึกษายุคสารสนเทศ เนื่องจากสภาพแวดล้อมทางการศึกษาเป็นทั้งเครื่องมือและวิธีการที่ทันสมัยจึงทำให้การจัดสารสนเทศ

ทางการศึกษามีความสะดวกและทำได้กว้างขวางมากขึ้นสภาพแวดล้อมมีความสำคัญสำหรับการเรียนรู้และจำเป็นต้องกล่าวถึงก่อนเรื่องอื่น ๆ นักเรียนต้องได้รับการสนับสนุนส่งเสริม เพื่อให้พวกเขาสามารถอยู่ในโลกที่สับสนวุ่นวายนี้ได้ ครูไม่สามารถควบคุมสภาพแวดล้อมนอกห้องเรียนได้ แต่ครูต้องควบคุมสภาพแวดล้อมให้นักเรียนถึง 7 ชั่วโมงต่อวัน ครูมีอิทธิพลต่อการสร้างภาพลักษณ์ของการศึกษาทั้งด้านบวกและด้านลบ ครูเป็นผู้สร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้และยังเป็นตัวเร่งการเรียนรู้ของนักเรียน ปัจจุบันนี้เรารู้แล้วว่าความรู้สึกที่เรามีต่อการศึกษาส่งผลต่อการทำงานของสมอง อารมณ์และพฤติกรรม

4) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดและการคิดสร้างสรรค์

สภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมความคิด ได้แก่ สภาพที่บุคคลรู้สึกปลอดภัย (Psychological Safety) คือ การรู้สึกว่าคุณค่าและได้รับการยอมรับ รวมทั้งภาวะเสรีภาพในการแสดงออก (Psychological Freedom) ภาวะทั้ง 2 ประการ สามารถอธิบายได้ ดังนี้

4.1) ความรู้สึกปลอดภัยทางจิต พ่อ แม่และครู สามารถสร้างความรู้สึกปลอดภัยทางจิตได้โดยยอมรับความสามารถของเด็กโดยไม่พยายามประเมินหรือเปรียบเทียบ เพราะจะทำให้เด็กรู้สึกด้อย

4.2) ความเป็นอิสระทางจิตส่งเสริมได้ด้วยการเปิดโอกาสให้มีการแสดงออกอย่างอิสระทางความคิด ความรู้สึกการกระทำที่แสดงถึงความเป็นตัวของตัวเอง นำไปสู่การทดลอง ริเริ่มกระทำและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ นอกจากนี้บรรยากาศโดยทั่วไปในสังคมก็มีส่วนสนับสนุน หรือลดทอนความคิดสร้างสรรค์ได้เช่นกันสภาพสังคมที่ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ต้องเป็นสังคมที่มุ่งเน้นความร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน (Rogers, 1959)

ปัญหา หรืออุปสรรคในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เกิดจากบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมเป็นส่วนใหญ่ (สุวิทย์ มูลคำ, 2547) ดังนั้น บรรยากาศและสิ่งแวดล้อมจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก

สิ่งแวดล้อมมีส่วนช่วยในการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ให้เด็กได้อย่างดี เกิดการเรียนรู้ที่เหมาะสม โดยลักษณะของโรงเรียนที่มีสิ่งแวดล้อมเหมาะสมต่อการเรียนรู้มีลักษณะ ดังนี้

1. มีพื้นที่ที่เหมาะสมเพียงพอ หมายถึง คือมีพื้นที่สำหรับทำงาน ทำกิจกรรมต่าง ๆ อย่างเพียงพอ อีกทั้งยังรวมถึง การมีแสงสว่างที่เพียงพอ นอกจากนี้ ควรมีสื่อที่หลากหลายเพื่อสร้างบรรยากาศให้เด็กอยากเรียนรู้ อยากทดลอง

2. มีสื่อที่เหมาะสม อาจเป็นของที่สะสมไว้และนำมาเป็นสื่อ เช่น เปลือกหอย กระดุม ลูกปัด ที่เด็กสะสมไว้ เพื่อที่เด็กจะสามารถนำของมาใช้ได้หลายรูปแบบและสนใจในสิ่งนั้น

3. มีบรรยากาศในห้องเรียนต้องพร้อมยอมรับความผิดพลาดเพื่อให้เด็กสามารถกล้าคิดกล้าทำไม่ติดกรอบ

4. มีโอกาสให้เด็ก ๆ ได้ทำสิ่งใหม่ ๆ หรือเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ และตื่นตัวกับสิ่งนั้น เช่น การพาเด็กไปทัศนศึกษาการไปดูการแสดงเป็นการกระตุ้นความคิดของเด็ก

Feldhusen and Treffinger (1980) ได้แนะนำลักษณะของสิ่งแวดล้อมในห้องเรียนที่ช่วยสนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่

1. ให้การสนับสนุน เสริมแรงแนวคิดที่ผิดแปลกและตอบสนองต่อนักเรียน
2. ใช้ความผิดพลาดไปในทิศทางบวก โดยทำให้นักเรียนวิเคราะห์ความผิดพลาดและเรียนรู้ว่าความผิดพลาดเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นและยอมรับได้
3. ดัดแปลงความสนใจหรือแนวคิดให้นักเรียนในชั้นเรียนเมื่อเป็นไปได้
4. ให้ออกกำลังกายเพื่อที่จะคิดเกี่ยวกับการพัฒนาแนวคิดสร้างสรรค์ของตัวเอง
5. สร้างบรรยากาศการเคารพซึ่งกันและกัน ยอมรับกันระหว่างนักเรียนและครู เพื่อให้ นักเรียนสามารถแบ่งปันความคิดพัฒนาและเรียนรู้ร่วมกัน
6. ตระหนักว่าความคิดสร้างสรรค์ที่ผิดแปลกไม่ว่าจะเป็นศิลปะ งานฝีมือ การโต้ตอบ ด้วยวาจา หรือด้วยตัวอักษร ฯลฯ สามารถบรรจุเข้าไปในหลักสูตรและแบบฝึกหัด
7. สนับสนุนกิจกรรมทางการเรียนรู้ที่แตกต่าง โดยการเป็นผู้จัดหาอุปกรณ์และผู้ชี้แนะ
8. ฟังและหัวเราะไปพร้อม ๆ กับนักเรียน บรรยากาศในห้องเรียนที่อบอุ่นจะทำให้รู้สึก อิสระและปลอดภัยที่จะคิดค้นสิ่งต่าง ๆ
9. ให้ออกาสนักเรียนในการเลือก หรือเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการตัดสินใจ เพื่อให้ นักเรียนมีส่วนร่วมในประสบการณ์การเรียนรู้ของตัวเอง
10. ให้ทุกคนมีส่วนร่วมและสนับสนุนแนวคิดและแนวทางแก้ปัญหาของนักเรียน

5) แนวคิดการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์

แนวคิดการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่มีความสอดคล้องและส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์รวมถึงพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีแนวคิดที่น่าสนใจดังต่อไปนี้

5.1) การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ภายใต้แนวคิด Environment as the third teacher

Darragh and Johnna (2006) ได้กล่าวไว้ว่าตลอดประวัติศาสตร์ของการศึกษาปฐมวัย มีนักการศึกษาจำนวนมากมองว่าสิ่งแวดล้อมเป็นครูคนที่สาม ดังนั้นจึงมีความสำคัญเท่าเทียมกับครู สภาพแวดล้อมที่ออกแบบมาอย่างดีสามารถสนับสนุน ส่งเสริมพัฒนาการทุกด้านของเด็กและการเรียนรู้ เช่นเดียวกับสภาพแวดล้อมที่มีการวางแผนไว้ไม่ดีสามารถขัดขวางการพัฒนาสภาพแวดล้อมควรสนับสนุน ความอยากรู้อยากเห็นความคิดสร้างสรรค์ความร่วมมือและความเป็นมิตร พื้นฐาน 3 ประการของการศึกษา ได้แก่ ปฏิสัมพันธ์จินตนาการและการบูรณาการการมีปฏิสัมพันธ์ตอบสนองความต้องการของเด็กในการเข้าสังคมและผ่านปฏิสัมพันธ์เหล่านี้เด็ก ๆ จะได้รับข้อมูลที่สำคัญเกี่ยวกับความรู้ทักษะทาง

สังคมและความสามารถทางภาษา ตลอดจนความภาคภูมิใจในตนเองและความมั่นใจที่จำเป็นในการรับมือกับความท้าทายในอนาคต

บทบาทของสิ่งแวดล้อมในฐานะครูคนที่สาม

(1) สิ่งแวดล้อมในฐานะครู: ให้การสนับสนุนความรู้

(1.1) สภาพแวดล้อมควรสนับสนุนการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัส

(1.2) สภาพแวดล้อมควรสนับสนุนการเล่นและความต้องการและความชอบในการเรียนรู้ได้แก่แต่ละคน

(1.3) สภาพแวดล้อมควรมีเนื้อหาที่หลากหลาย

(2) สภาพแวดล้อมในฐานะครู: สนับสนุนการพัฒนาทักษะ

(2.1) สภาพแวดล้อมควรมีเครื่องมือและโอกาสที่หลากหลายฝึกฝนและได้รับ

ทักษะ

(3) สภาพแวดล้อมในฐานะครู: ให้การสนับสนุนสำหรับการจัดการ

(3.1) สภาพแวดล้อมควรสนับสนุนความอยากรู้อยากเห็นความคิด

สร้างสรรค์ความร่วมมือและความเป็นมิตร

(3.2) สภาพแวดล้อมเข้าใจพัฒนาการและความเป็นเด็ก

(3.3) สภาพแวดล้อมควรมีความสวยงาม

(4) สภาพแวดล้อมในฐานะครู: การสนับสนุนการพัฒนาอารมณ์ความรู้สึก

(4.1) สภาพแวดล้อมควรสนับสนุนความรู้สึกที่มีความสามารถเป็นเจ้าของ

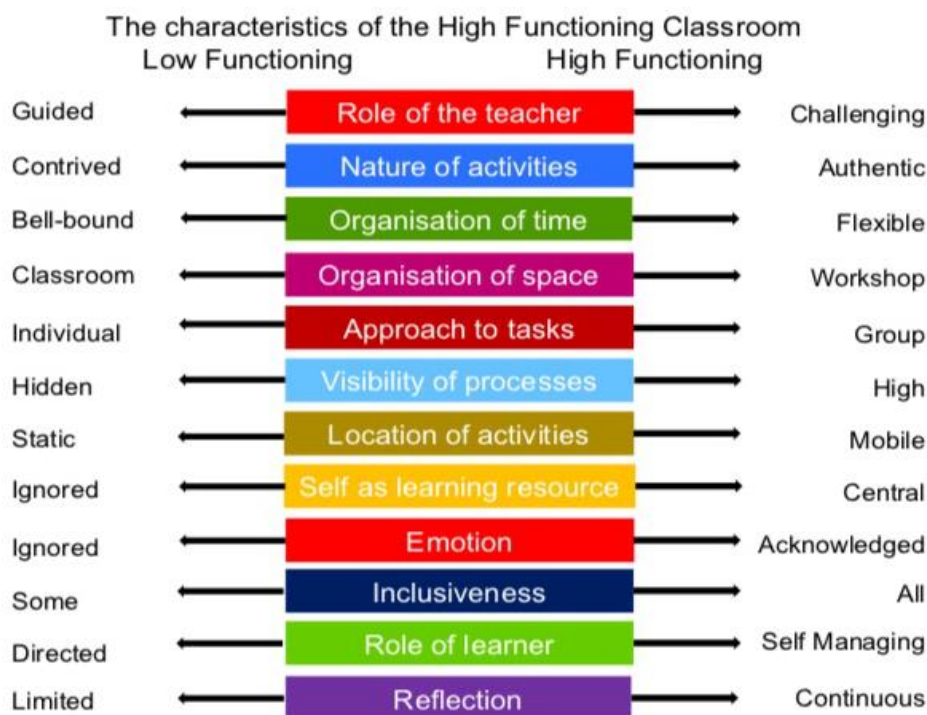
และความปลอดภัย

5.2) การจัดสภาพการเรียนรู้แบบห้องเรียนศักยภาพสูง (High functioning classroom)

การจัดประสบการณ์และสภาพแวดล้อมแบบห้องเรียนศักยภาพสูง หรือ High functioning classroom เริ่มต้นจากแนวคิดการพัฒนานักเรียนศักยภาพสูงที่ให้ความสำคัญว่าเหตุใดความคิดสร้างสรรค์ จึงส่งผลดีและมีความเกี่ยวข้องกับความสำเร็จทางการเรียนของผู้เรียนโปรแกรม Creative Partnerships ในอังกฤษ แสดงให้เห็นว่านักเรียนคนที่ได้รับการศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญและมีความคล่องตัว มีความพร้อมด้านอารมณ์ มีการทำงานเป็นทีมและมีความท้าทายประสบการณ์การเรียนรู้ไม่เพียง แต่แง่มุมของกระบวนการทางจิตเท่านั้น แต่ยังรวมถึงร่างกายอารมณ์และทักษะทางสังคมด้วย

สิ่งนี้จะสร้างความยืดหยุ่นและความมั่นใจซึ่งเป็นรากฐานของการเรียนรู้ที่ประสบความสำเร็จ การปฏิบัติเหล่านี้เป็นผล ต่อความสามารถความเป็นอิสระและแรงจูงใจในการสร้างพลัง

แห่งการเรียนรู้ที่ยั่งยืน นี่คือเหตุผลที่นักวิจัยพบว่านักเรียนในโรงเรียน Creative Partnership มีส่วนร่วมมากขึ้น มีพฤติกรรมดีขึ้นและประสบความสำเร็จมากขึ้น (McLellan et al., 2012)



ภาพที่ 8 ลักษณะของห้องเรียนศึกยภาพสูง
ที่มา (McLellan et al, 2012)

5.3) การเรียนรู้แบบสถานที่เป็นฐาน Place based learning

Smith (2017) การเรียนรู้ “สถานที่เป็นฐาน” หรือ Place based learning เป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอนที่ดึงดูดความสนใจของนักเรียนต่อวัฒนธรรมท้องถิ่นปรากฏการณ์และประเด็นต่าง ๆ เพื่อเป็นพื้นฐานสำหรับการเรียนรู้บางอย่างที่พวกเขาพบในโรงเรียน Place based learning เป็นการศึกษาตามสถานที่และชุมชน หรือการเรียนรู้แบบใส่ใจสถานที่ นอกเหนือจากการเตรียมนักเรียนในด้านวิชาการแล้วครูที่ใช้แนวทางนี้ยังนำเสนอการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับการดูแลสิ่งแวดล้อมและการพัฒนาชุมชน มุ่งมั่นที่จะปลูกฝังความปรารถนาและความสามารถในการเป็นพลเมืองที่มีส่วนร่วมในเยาวชนซึ่งมุ่งมั่นที่จะเสริมสร้างสวัสดิภาพของทั้งชุมชนที่เป็นมนุษย์และมากกว่ามนุษย์ซึ่งพวกเขาเป็นส่วนหนึ่ง หัวใจสำคัญ Place based learning คือ ความเชื่อที่ว่าเด็กทุกคนสามารถมีส่วนร่วมอย่างมีนัยสำคัญต่อชีวิตของผู้อื่นและเมื่อทำเช่นนั้น ความปรารถนาที่จะเรียนรู้และเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองในการเป็นตัวแทนการเปลี่ยนแปลงก็เพิ่มขึ้น เมื่อนำการศึกษาตามสถานที่ไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งนักเรียนและชุมชนได้รับประโยชน์

เป้าหมายของการศึกษาตามสถานที่

เป้าหมายพื้นฐาน 3 ประการของการศึกษาตามสถานที่คือ:

1) การปรับปรุงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน: การศึกษาตามสถานที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียนทั้งในและเพื่อชุมชนมีจุดมุ่งหมาย เพื่อปรับปรุงความรู้ที่รับรู้และประสบการณ์ และความเป็นเจ้าของสิ่งแวดล้อมของพวกเขา ซึ่งพบว่าสามารถกระตุ้นความเป็นเลิศทางวิชาการ

2) การทำงานร่วมกันระหว่างโรงเรียนและชุมชน: แนวปฏิบัติของการศึกษาตามสถานที่ช่วยพัฒนาความสัมพันธ์อันแน่นแฟ้นระหว่างองค์กรท้องถิ่นต่าง ๆ และโรงเรียนซึ่งเป็นประโยชน์ร่วมกันในแง่ของการปรับปรุงคุณภาพชีวิตและชุมชน

3) การรักษาสีเขียวสิ่งแวดล้อม: เมื่อนักเรียนเรียนรู้จากสภาพแวดล้อมพวกเขาได้รับการสนับสนุนให้ดำเนินการ เพื่อรักษาสีเขียวสิ่งแวดล้อมและแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อมที่มีอยู่

สภาพแวดล้อมการเรียนรู้เป็นส่วนสำคัญที่สนับสนุนให้เกิดบรรยากาศ กระตุ้น จูงใจ ให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ เกิดจินตนาการความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ ในการบริหารทรัพยากรสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้บริหารควรคำนึงถึง เพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในการจัดการศึกษาให้บรรลุเป้าหมายเกิดประโยชน์ทางการเรียนรู้ สนองความต้องการของผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น

2.3.2.4 หลักสูตรและการสอน (Curriculum & Instruction)

หลักสูตรและการสอนถือเป็นหัวใจของการบริหารงานด้านวิชาการ การพัฒนา นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ควรมีหลักสูตรและการสอนที่ให้ความสำคัญในความแตกต่างระหว่างบุคคลเพราะนักเรียนมีความฉลาด หรือมีความถนัดที่แตกต่างกัน การจัดหลักสูตรและการเรียนรู้จึงไม่ควรกำหนดขอบเขตในเชิงเนื้อหาอย่างเดียวควรให้ความสำคัญกับสมรรถนะของผู้เรียนที่เกิดขึ้น หลังจากผ่านกระบวนการเรียนรู้ การออกแบบหลักสูตรและการสอนในการบริหารจำเป็นต้อง ทราบ ความหมาย คุณลักษณะของหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

1) ความหมายของหลักสูตรและการสอน

Hass (1980 อ้างถึงใน อารัง บัวศรี, 2542) กล่าวว่า หลักสูตรหมายถึง มวลประสบการณ์ที่ ผู้เรียนได้รับจากโปรแกรมการศึกษา ซึ่งจัดขึ้นเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยอาศัยกรอบของ ทฤษฎีและการวิจัยในอดีตและปัจจุบันเป็นพื้นฐาน

Saylor, Alexander and Lewis (1981) ได้ให้ความหมายของหลักสูตรไว้ว่า หลักสูตร หมายถึง แผนการเรียนการสอนที่จัดโอกาสในการเรียนรู้ให้แก่บุคคลที่ได้รับการศึกษา

Beane and others (1986) สรุปความหมายของหลักสูตรไว้โดยใช้เกณฑ์ความเป็นรูปธรรม (Concrete) ไปสู่นามธรรม (Abstract) และจากการยึดโรงเรียนเป็นศูนย์กลาง (School - centered) ไปสู่การยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner - Centered) โดยได้อธิบายไว้ ดังนี้

1. หลักสูตร คือ ผลผลิตที่เกิดขึ้นจากกระบวนการจัดการศึกษา (Curriculum as product)
2. หลักสูตร คือ โครงการหรือแผนการในการจัดการศึกษา (Curriculum as program)
3. หลักสูตร คือ การเรียนรู้ที่กำหนดไว้อย่างมีความหมาย (Curriculum as intended learning)
4. หลักสูตร คือ ประสบการณ์ของผู้เรียน (Curriculum as experience of the learner)

Robinson and Aronica (2015) หลักสูตร คือ กรอบที่กำหนดเนื้อหาที่นักเรียนควรต้องรู้ เข้าใจและสามารถทำได้ ในโรงเรียนส่วนมากหลักสูตรจะประกอบด้วยรายวิชาบังคับ วิชาเลือก และที่เหลือเป็นกิจกรรมที่นักเรียนเลือกค่าต่อความสมัครใจ เช่น ชุมนุม หรือกิจกรรมเรียน ความแตกต่างระหว่างหลักสูตรที่เป็นทางการ (Formal Curriculum) กับหลักสูตรตาม อธิยาศัย (Informal Curriculum)

Good (1973) ได้ให้ความหมายของการสอนไว้ดังนี้ ความหมายของการสอนในระดับแคบ หมายถึง วิธีการที่ครูถ่ายทอดความรู้ อบรมนักเรียน ให้มีความรู้ ความคิด เจตคติและทักษะดังที่จุดประสงค์การศึกษาได้ระบุไว้ ส่วนความหมายของการสอนในระดับกว้าง หมายถึง การกระทำและการดำเนินการด้านต่าง ๆ ของครูภายใต้สภาพการณ์การสอนการเรียน ซึ่งประกอบด้วย

1. การสร้างสัมพันธภาพระหว่างครูกับนักเรียน
2. กระบวนการตัดสินใจและวางแผนก่อนสอน ซึ่งได้แก่ การวางแผนการสอน การจัดเตรียมสื่ออุปกรณ์

Starko (2014) ได้กล่าวถึงการสอนที่ดี คือ การหาแนวทางหลาย ๆ แนวทาง เพื่อช่วยนักเรียนในการคิดเกี่ยวกับบริบทที่สำคัญและฝึกให้เด็กคิด

Robinson and Aronica (2015) กล่าวว่า การสอนแบบดั้งเดิมเน้นการถ่ายทอดความรู้ที่เป็นข้อมูล ข้อเท็จจริงและมีครูเป็นคนป้อนข้อมูลให้กับนักเรียนทั้งชั้นโดยตรง ในขณะที่การสอนแบบก้าวหน้าจะเน้นที่การเรียนรู้โดยการให้นักเรียนเป็นผู้ค้นพบ

ทิตินา แชมมณี (2555) ได้วิเคราะห์วิวัฒนาการของการสอนไว้อย่างชัดเจนโดยกล่าวว่า การสอนเป็นพฤติกรรมทางธรรมชาติของมนุษย์ในการที่จะช่วยเหลือกันและกันในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว เพื่อประโยชน์ในการดำรงชีวิต

การพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน คือ การวิเคราะห์บนพื้นฐานของสภาพปัญหา ความต้องการของสังคม รวมไปถึงสภาพแวดล้อม ประเมินสถานภาพของสถานศึกษาและกำหนดวิสัยทัศน์ เป้าหมาย เพื่อกำหนดหลักสูตรสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับบริบทต่าง ๆ โดยจะต้องมีการติดตามประเมินผล เพื่อพัฒนาและปรับปรุงเพิ่มขึ้น (ธัญญรัตน์ บัวพันธ์, 2558)

โดยสรุปได้ว่าหลักสูตรและการสอนในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กรอบ เนื้อหาและวิธีการที่ช่วยกำหนดทิศทางและจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความคิดที่หลากหลายตามแนวทาง หรือเป้าหมายของการจัดการศึกษา

2) คุณลักษณะของหลักสูตร (Robinson and Aronica,2015)

1.1) มีความหลากหลาย หลักสูตรควรมีหลักฐานที่กว้าง เพื่อช่วยให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในทุกเรื่องที่เราต้องการถ่ายทอดให้พวกเขาและเพื่อมอบโอกาสที่เหมาะสมให้พวกเขา ในฐานะปัจเจกบุคคลได้ค้นพบจุดแข็งและความสนใจของตนเอง

1.2) มีความลึก หลักสูตรควรมอบทางเลือกที่เหมาะสม เพื่อให้นักเรียนสามารถต่อยอดความสนใจของตนเองได้ในระดับความลึกซึ่งที่เหมาะสมตามพัฒนาการของพวกเขาในแต่ละช่วงเวลา

1.3) มีพลวัต หลักสูตรควรถูกออกแบบมา เพื่อเปิดโอกาสให้มีความร่วมมือและการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างนักเรียนในหลายระดับอายุกับครูที่มีความเชี่ยวชาญในต่างสาขาวิชา นอกจากนี้ยังควรทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมนักเรียนกับชุมชนภายนอกโรงเรียนอีกทั้งหลักสูตรเองก็ต้องมีวิวัฒนาการและพัฒนาไปด้วยในระหว่างกระบวนการทางกล่าว

สมรรถนะทั้งหมดที่กล่าวมา อาจไม่ได้ปรากฏขึ้นในทันที แต่อาศัยการเปลี่ยนแปลงและวิวัฒนาการมาเรื่อย ๆ ตั้งแต่เริ่มต้นการศึกษาและถูกขัดเกลา ฝึกฝนไปตลอด นักเรียนที่จบมาพร้อมสมรรถนะทั้ง 8 อย่างมั่นใจ จะสามารถรับมือกับความท้าทายในชีวิต ในทุกด้านไม่ว่าจะเป็น เศรษฐกิจ วัฒนธรรม สังคมและเรื่องส่วนตัว

ลักษณะของหลักสูตรที่เหมาะสมสำหรับศตวรรษที่ 21 ควรเป็นหลักสูตรที่เน้นให้มีการเรียนรู้เชิงวิพากษ์ (Critical Attributes) เชิงสหวิทยาการ (Interdisciplinary) และใช้โครงการเป็นฐาน (Project-Based) มีการเชื่อมโยงกับชุมชนในระดับต่าง ๆ และให้โอกาสนักเรียนในการร่วมมือทำโครงการต่าง ๆ ดังนั้น หลักสูตรในศตวรรษที่ 21 จึงเน้นที่ทักษะการคิดขั้นสูง มีการใช้เทคโนโลยีและมัลติมีเดีย นอกจากนี้หลักสูตรและการสอนยังต้องมีความท้าทายและคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยไม่ยึดกับแบบเรียนมากเกินไป แต่เป็นการโครงการและการบูรณาการเป็นหลัก (ที่มา: แนวทางการดำเนินงานด้านการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21(สำนักแผนและประกันคุณภาพการศึกษา)

3) ความสำคัญของหลักสูตรและการสอนในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

Craft (2000) กล่าวว่า การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้นขึ้นอยู่กับหลักสูตรการสอน หลักสูตรและการสอนนั้นถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในการจัดการเรียนรู้ Torrance (1964) มีความเชื่อว่าการเรียนการสอนนั้น ควรเน้นให้ผู้เรียนได้แสดงออก ได้คิดค้นและรับฟังความคิดของผู้อื่น ซึ่ง จะส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ที่จะเป็นผลในอนาคต ทำให้เด็กสามารถคิดสิ่งต่าง ๆ ได้ด้วยตัวเอง รวมไปถึงการแก้ปัญหาในชีวิต สอดคล้องกับ Seltzer and Bentley (1999) ได้ให้ความเห็น

ว่า ความคิดสร้างสรรค์ สามารถเรียนรู้ได้ โดยที่โรงเรียนควรมีการทบทวนหลักสูตรให้สะท้อนการเรียนรู้ที่จะช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

Robinson and Aronica (2015) ให้ความเห็นว่าควรพิจารณาหลักสูตรจาก 4 แง่มุม คือ โครงสร้าง เนื้อหา วิธีการเรียนรู้และบรรยากาศในการเรียน นอกจากนี้ หลักสูตรเดิม ๆ ยังประกอบไปด้วยสาระวิชาที่เนื้อหาแยกจากกันอย่างสิ้นเชิง แต่ไม่เคยมีการตั้งคำถามว่า เด็กควรรู้อะไร เด็กควรทำอะไรได้บ้าง ทำให้เกิดหลักสูตรใหม่ที่ใช้สมรรถนะเป็นตัวกำหนด หากโรงเรียนต้องการช่วยให้นักเรียนประสบความสำเร็จในชีวิต โรงเรียนควรส่งเสริมให้ผู้เรียนมีสมรรถนะดังต่อไปนี้

1. ความสงสัยใคร่รู้ (Curiosity) คือ ความสามารถในการตั้งคำถามและสำรวจความเป็นไปของโลก เนื่องจากความสำเร็จของมนุษย์ถูกขับเคลื่อนด้วยการสำรวจ การทดลอง ตั้งคำถาม ความสงสัย ซึ่งเด็กมีความกระหายที่จะสำรวจสิ่งต่าง ๆ ที่ดึงดูดความสนใจของพวกเขา ดังนั้น เด็กจะเรียนรู้ เพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง ครูจึงอาศัยความอยากรู้อยากเห็น ส่งเสริมให้เด็กเป็นผู้ชอบสำรวจและตั้งคำถาม เพื่อตัวเอง โดยครูช่วยตั้งคำถามมากกว่าตอบคำถามและท้าทายให้เด็กคิดมากขึ้นกว่าเดิม จนในที่สุด อาจกลายเป็นความหลงใหลที่พวกเขานำไปใช้ในชีวิตและการทำงาน

2. ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) คือ ความสามารถที่จะสร้างความคิดใหม่ ๆ แล้วนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับนักเรียนนับว่าเป็นสิ่งสำคัญต่อการบรรลุเป้าหมายหลักของการศึกษาความคิดสร้างสรรค์เป็นเหมือนหัวใจของความก้าวหน้าทางวัฒนธรรมและบางครั้งความคิดสร้างสรรค์ก็นำมาซึ่งหายนะ เช่น การทำลายสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ ดังนั้นโรงเรียนควรปลูกฝังความคิดสร้างสรรค์และการนำไปใช้อย่างมีเป้าหมายและเนื่องจากนักเรียนต้องพบเจอกับความซับซ้อน โรงเรียนจึงจำเป็นต้องช่วยนักเรียนให้พัฒนาสมรรถนะที่โดดเด่นของตัวเอง เพื่อนำไปสู่การกระทำที่สร้างสรรค์ได้

3. การวิพากษ์ (Criticism) คือ ความสามารถที่จะวิเคราะห์ข้อมูลและความคิด พร้อมนำเสนอข้อโต้แย้งและการตัดสินใจที่มีเหตุผลรองรับได้ การคิดแบบวิพากษ์เป็นมากกว่าแค่ตรรกศาสตร์ แต่เป็นการตีความสิ่งที่ผู้อื่นต้องการสื่อเป็นความเข้าใจในบริบท เข้าใจความรู้สึกที่แฝงอยู่ข้างใน มองการไกลจนไปถึงการจูงใจและนำเสนอออกมาเป็นข้อสรุปได้อย่างกระชับ ในรูปแบบที่เหมาะสม ความคิดวิพากษ์เป็นสิ่งสำคัญมากในยุคที่ข้อมูล ความคิด ไอเดียและข้อเสนอต่าง ๆ มีมากมายมหาศาล จึงเป็นยุคที่นักเรียนต้องมีความสามารถในการแยกแยะข้อเท็จจริง

4. ความสามารถในการสื่อสาร (Communication) คือ ความสามารถที่จะแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกออกมาได้อย่างชัดเจนและมั่นใจ โดยอาศัยสื่อหลากหลายประเภทในหลากหลายรูปแบบ ความสามารถในการอ่านเขียนและคิดเลขเป็นพื้นฐานที่สำคัญ แต่อีกสิ่งหนึ่งที่สำคัญคือการแสดงออกทางการพูดได้อย่างมั่นใจและชัดเจน จึงเป็นสิ่งที่โรงเรียนควรส่งเสริมและพัฒนาทักษะนี้ให้กับเด็ก

5. การร่วมมือกัน (Collaboration) คือ ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ ในชีวิตการทำงาน ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็นสิ่งสำคัญต่อภาครวม ดังนั้นโรงเรียนจึงควรปลูกฝังให้เด็กเรียนรู้การทำงานเป็นกลุ่ม เพราะการทำงานกลุ่ม ทำให้เด็กได้เรียนรู้พฤติกรรมทางสังคมที่พึงประสงค์ สร้างความรู้สึกร่วมใจในตัวเอง กระตุ้นความสงสัยใคร่รู้ ทำให้ความคิดสร้างสรรค์งอกงาม นอกจากนี้ นักเรียนได้เรียนรู้การแก้ไขปัญหาและบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ร่วมกัน เรียนรู้ประโยชน์จากจุดแข็ง แบ่งปันและพัฒนาความคิด เรียนรู้การเจรจาต่อรอง แก้ไขปัญหาความขัดแย้งและสนับสนุนการใช้วิธีแก้ไขปัญหาความขัดแย้งอย่างเห็นพ้องต้องกัน

6. ความเห็นอกเห็นใจ (Compassion) คือ ความสามารถที่จะเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นและตอบสนองได้อย่างเหมาะสม การเห็นอกเห็นใจผู้อื่นอาจเริ่มจากการรับรู้ว่าคุณคนนั้นรู้สึกอย่างไร รวมถึงรับรู้ว่าคุณรู้สึกอย่างไรหากอยู่ในสถานการณ์เช่นนั้น ปัญหามากมายที่เยาวชนพบเจอ ไม่ว่าจะเป็น การรังแก ความรุนแรง การทำร้ายจิตใจ การกีดกันทางสังคม ฯลฯ ทั้งหมดล้วนมาจากการขาดความเห็นอกเห็นใจกัน และปัญหาเหล่านี้เมื่อเป็นโลกของผู้ใหญ่ จะกลายเป็นความขัดแย้ง การแบ่งแยกทางสังคม ในขณะที่โลกต้องอาศัยการพึ่งพาอาศัยกัน การปลูกฝังความเห็นอกเห็นใจจึงเป็นสิ่งที่จะต้องได้รับการฝึกฝน

7. ความสำรวมทางจิตใจ (Composure) คือ ความสามารถที่สร้างความเชื่อมโยงระหว่างกับชีวิตในด้านความรู้สึกและพัฒนาจนเกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันและมีสมดุลทางจิตใจ หลักสูตรในโลกนี้มักเน้นไปเรื่องการสร้างมาตรฐานซึ่งเป็นเรื่องของภายนอกแต่ไม่ได้ทำให้เด็กเข้าใจภายในตนเองเลย แต่ในความเป็นจริง วิธีที่เรามองและรู้สึกกับโลกรอบตัวเป็นสิ่งที่มาจากสิ่งที่เรามองและรู้สึกต่อตัวเอง ทุกวันนี้เด็กเครียดกังวลกับโรงเรียนและนำไปสู่ความเบื่อหน่าย ไม่พอใจ โกรธ โรงเรียนมีหน้าที่บรรเทาความรู้สึกนั้น โรงเรียนสามารถจัดสรรเวลาและสอนเทคนิคการฝึกสมาธิให้พวกเขาได้สำรวจโลกภายในตัวเอง

8. การเรียนรู้หน้าที่พลเมือง (Citizenship) คือ ความสามารถที่จะมีส่วนร่วมทั้งสังคมอย่างสร้างสรรค์และมีบทบาทในกระบวนการที่ค้ำชูสังคม ในสังคมประชาธิปไตยพลเมืองจำเป็นต้องมีส่วนร่วมในความเป็นไปของบ้านเมือง โรงเรียนจึงต้องให้ความรู้แก่เยาวชนในเรื่องต่าง ๆ ทั้งกฎหมาย เศรษฐกิจและการเมืองที่กระทบต่อตัวเขา ให้เขารับรู้สิทธิและหน้าที่ของตนเอง มีส่วนร่วมในชุมชน และรับผิดชอบการกระทำของตนเอง

ดังนั้น จึงสามารถสรุปได้ว่า หลักสูตรและการสอนเป็นหัวใจสำคัญในการพัฒนาผู้เรียน เป็นสิ่งที่ช่วยกำหนดทิศทางการเรียนรู้ โดยเฉพาะการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งมีความต้องการผู้เรียนที่มีทักษะชีวิต ทักษะอาชีพและที่สำคัญที่สุดคือทักษะการคิด หลักสูตรจำเป็นต้อง มีความหลากหลายเพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในทุก ๆ เรื่อง เพื่อสร้างโอกาสในการการค้นหาความสนใจและจุดแข็งของตัวเอง นอกจากนี้หลักสูตรควรที่จะสร้างทางเลือกที่เหมาะสมให้กับนักเรียนในการต่อยอดความสนใจอย่างลึกซึ้งและสุดท้ายควรออกแบบหลักสูตรที่เปิดโอกาสให้เกิดความร่วมมือระหว่าง

นักเรียนในหลาย ๆ ช่วงอายุกับครูในที่มีความเชี่ยวชาญในหลาย ๆ วิชา ยิ่งไปกว่านั้นคือสามารถเชื่อม
นักเรียนกับชุมชนภายนอกได้

2.3.2.5 การพัฒนาครู (Professional Development)

ครูเป็นบุคลากรที่สำคัญในการจัดการศึกษา การพัฒนาครูให้มีความรู้ความสามารถและเข้าใจ
การพัฒนาผู้เรียนจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง หากเป้าหมายในการจัดการศึกษาคือนักเรียนที่มีความคิด
สร้างสรรค์ ครูจะต้องเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถถ่ายทอดความรู้ จัดประสบการณ์เรียนรู้อย่าง
สร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน จึงต้องมีการพัฒนาตนเองอยู่เสมอ ในการบริหารโรงเรียนด้านการพัฒนาครูจึง
ควรเข้าใจความหมาย ลักษณะของครูที่มีความคิดสร้างสรรค์ บทบาทของครู และวิธีการพัฒนาครู

1) ความหมายของการพัฒนาครู

Lieberman (1999) ให้ความหมาย ของการพัฒนาครูว่า การปรับปรุงความรู้ ทักษะ
เพื่อให้ครูได้เรียนรู้การทำงาน

นวลศรี บุญรักษ์ (2542) กล่าวว่า การพัฒนาครูเป็นกระบวนการ หรือวิธีการส่งเสริม
ให้ครูมีความรู้ ความสามารถ ตลอดจนทัศนคติที่ดีต่อการปฏิบัติงานอันจะส่งผลให้องค์กรและบุคคล
มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ถาวร นามลาพุทธา (2549) กล่าวว่า การพัฒนาครู หมายถึง กระบวนการที่จะพัฒนา
บุคลากรให้มีความรู้ความสามารถ ความชำนาญ ประสบการณ์ ตลอดจนเสริมสร้างทัศนคติที่ดีต่อการ
ปฏิบัติงาน เพื่อให้งานที่ปฏิบัติบรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

การพัฒนาครู คือ แนวทางหนึ่งในการเสริมสร้างสมรรถนะและสร้างมาตรฐานในวิชาชีพ
เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเพื่อสร้างผู้เรียนแห่งศตวรรษที่ 21 อย่างมีคุณภาพ (เจริญ
ภูวจิตร, 2560)

สรุปได้ว่าการพัฒนาครู หมายถึง การปรับปรุง เสริมสร้างทักษะ ความรู้ สมรรถนะของ
ครูให้เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ มีวิธีการ แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ สามารถ
พัฒนา ชี้นำแนวทาง สร้างแรงจูงใจให้นักเรียนได้พัฒนาตนเองให้เป็นผู้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ได้

ครูเป็นสิ่งสำคัญในการขับเคลื่อนการเรียนรู้ให้มีความสร้างสรรค์ ดังนั้น ถ้าจะสร้าง
นักเรียนที่เป็นนักคิดสร้างสรรค์ ครูต้องเป็นนักคิดสร้างสรรค์ก่อนเพื่อให้เป็นแบบอย่างที่ดีต่อนักเรียน
ในด้านวิธีคิด (ไพฑูริย์ สีนลารัตน์, 2549)

2) ลักษณะของครูที่มีความคิดสร้างสรรค์

Craft (2000) กล่าวว่า ครูที่มีความคิดสร้างสรรค์มักจะมุ่งเน้นที่ตัวบุคคล ทั้งในด้าน
ทัศนคติและคุณค่าจากการศึกษาพบว่า บุคคลเช่นนั้นมักจะมีลักษณะ ดังต่อไปนี้

1. หวังที่จะเป็นคนที่ยุ่เยอะและเข้าใจโลก
2. มีความเชื่อว่าเด็กจะสามารถสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ได้

3. มีความมุ่งมั่นที่จะคิดหาแนวทางการสอนใหม่ ๆ ที่เหมาะสมสำหรับเด็กแต่ละคน
4. มุ่งหวังต่อผู้เรียนให้ตอบสนองอย่างเข้าอกเข้าใจ
5. เห็นคุณค่าของการแสดงความรู้สึกของเด็กและทักษะต่าง ๆ ที่ช่วยสนับสนุนสิ่งเหล่านั้น
6. มุ่งหวังให้เด็กคิดโดยใช้สัญชาตญาณ
7. เห็นคุณค่าของการแสดงออกอย่างเสรี
8. มีความมุ่งมั่นที่จะเพิ่มความตระหนักต่อโลก
9. ต้องการให้เด็กได้แสดงออกถึงความรู้สึกของตนเอง
10. ให้คุณค่าต่อแนวคิดและการตั้งคำถามของเด็ก

คุณลักษณะสำคัญ 7 ประการ ของครูในศตวรรษที่ 21 ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2557) ได้ให้มุมมองไว้ ดังนี้

1. สร้างและบูรณาการความรู้ได้ ครูจะต้องสามารถบูรณาการความรู้ต่าง ๆ ที่มีมาใช้ในการสร้างสรรค์และพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ ๆ
2. มีความคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ ครูจะต้องสอนให้เด็กมีทักษะกระบวนการคิด โดยสามารถคิดวิเคราะห์ในเรื่องต่าง ๆ และมีความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์
3. มีวิสัยทัศน์และตถกผลึกทางความคิด เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้เรียน ครูจะต้องเป็นคนมีวิสัยทัศน์ เน้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้ โดยการส่งเสริมการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้เด็กตถกผลึกทางความคิดได้ด้วยตัวเองและมีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน
4. ครูต้องรู้และเข้าใจเทคโนโลยีใหม่ มีทักษะใหม่ ๆ พร้อมทั้งชี้แนะข้อดีข้อเสียให้ผู้เรียนได้ ครูจะต้องสามารถใช้เทคโนโลยีส่งเสริมการศึกษาได้หลากหลายและสามารถชี้ให้เด็กเห็นถึงข้อดีข้อเสีย และการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ อย่างเหมาะสม
5. มีทักษะการสอนเด็กให้เติบโตเต็มศักยภาพและสร้างผลงานใหม่ ๆ ครูจะต้องส่งเสริมการเรียนรู้ให้เด็กตามวัยและให้เด็กพัฒนาอย่างเต็มที่ตามศักยภาพของเด็กและเน้นให้เด็กเปลี่ยนจากเป็นผู้รับกลายเป็นผู้พัฒนาและสร้างสรรค์สิ่งใหม่
6. ต้องเข้มแข็งในจรรยาบรรณ คุณธรรม จริยธรรมและชักชวนให้คนอื่น ๆ ทำเพื่อสังคม ครูจะต้องยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพ รักษาคุณธรรมจริยธรรมและเป็นบุคคลหนึ่งในสังคมที่ช่วยให้สมาชิกในสังคมนั้น ๆ มีแนวทางในการปฏิบัติตนเองและสังคมที่เหมาะสม
7. มีบทบาทนำด้านการสอนและวิชาชีพ พัฒนาคุณภาพของโรงเรียนและในวิชาชีพ ร่วมกับผู้บริหารมากขึ้น ครูจะต้องมีบทบาทต่อการส่งเสริมพัฒนา ประเมินผลการเรียนรู้และวิชาชีพ ในโรงเรียนร่วมกับบุคลากร ผู้บริหารและชุมชน

คุณลักษณะของครูในศตวรรษที่ 21 ในการพัฒนานักเรียนบรรลุเป้าหมายหลัก 3 ประการ

1. สร้างแรงบันดาลใจ

2. เสริมความมั่นใจ

3. ปลุกฝังความคิดสร้างสรรค์

3) บทบาทของครูในศตวรรษที่ 21

บทบาทหลักของครู คือ อำนวยความสะดวกให้เด็กเกิดการเรียนรู้ แต่ในความเป็นจริง ครูมักจะถูกคาดหวังให้ต้องทำสิ่งอื่นที่นอกเหนือไปจากการสอน เช่น ใช้เวลาไปกับการจัดสอบ ทำงานเอกสาร เข้าประชุม เขียนรายงาน เป็นต้น ทำให้หน้าที่เหล่านี้มาเบียดบังหน้าที่หลักของครูที่จะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ค่อย ๆ ถูกเบียดบังไป

Robinson and Aronica (2015) ให้พรศนะว่าครูผู้เชี่ยวชาญจะต้องมีความสามารถ ได้แก่ จูงใจให้เรียน (Engage) ดึงศักยภาพ (Enable) สร้างความคาดหวัง (Expect) และติดปีกให้ผู้เรียน (Empower)

จูงใจให้ผู้เรียน (Engage)

ครูไม่เพียงแต่สอนเฉพาะวิชาของตนเองเท่านั้น แต่ครูมีหน้าที่ในการจูงใจให้เด็กเข้ามามีส่วนร่วมกับห้องเรียน สร้างแรงบันดาลใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นจากการสร้างบรรยากาศให้นักเรียนรู้สึกอยากเรียน

ดึงศักยภาพ (Enable)

การสอนหนังสือให้ได้ผลดีนั้นจะรู้ว่าต้องใช้เทคนิคอะไรอย่างไรและในเวลาที่เหมาะสม ครูจะต้องประยุกต์ใช้กลวิธีที่เหมาะสมกับโอกาส ได้แก่ การปรับรูปแบบการสอน ประเมินสถานการณ์ และเลือกตอบสนองอย่างเหมาะสมต่อระดับการมีส่วนร่วมของนักเรียน

เด็กมีธรรมชาติของความอยากรู้อยากเห็นเป็นปกติ ดังนั้น การสอนจึงควรเน้นไปที่การกระตุ้นให้เกิดการคงไว้ซึ่งความใคร่รู้ โดยเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติและแสวงหาคำตอบด้วยตัวของเขาเอง ครูมีหน้าที่เพียงกระตุ้นให้นักเรียนถามในสิ่งที่เขาอยากรู้และมีแรงจูงใจที่จะหาคำตอบ เช่น ครูสอนวิทยาศาสตร์ ใช้เทคนิคการสอนที่หลากหลาย ช่วยนักเรียนประดิษฐ์เครื่องร่อน หรือเล่นสนุกกับนักเรียนในการทดลองต่าง ๆ ทำให้นักเรียนสนุกและอยากเรียนรู้วิทยาศาสตร์มากยิ่งขึ้น

สร้างความคาดหวัง (Expect)

ความคาดหวังของครูส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน ถ้าครูสื่อสารกับนักเรียนว่าครูคาดหวังให้นักเรียนทำได้ดี นักเรียนก็มีแนวโน้มจะทำได้ดี แต่ถ้าครูมีความคาดหวังว่านักเรียนจะทำได้ไม่มี ก็มีความโน้มมนักเรียนจะทำได้ไม่ดี

การเรียนและการสอนเป็นเรื่องของความสัมพันธ์ นักเรียนต้องการครูที่สามารถสร้างความสัมพันธ์กับเขาได้ นอกจากนั้นยังต้องการครูที่เชื่อมั่นในตัวเขา ทำให้เด็กเกิดแรงจูงใจที่จะทำต่อไป

ติดปีกให้ผู้เรียน (Empower)

ครูไม่ได้เป็นเพียงผู้สอน แต่เป็นทั้งพี่เลี้ยงและผู้ชี้แนวทางที่สามารถเพิ่มระดับความเชื่อมั่นในตนเองของผู้เรียน ช่วยหาทางให้เจอและคอยกระตุ้นให้ผู้เรียนเชื่อมั่นว่าตนทำได้ โดยอาจเริ่มจากให้นักเรียนทำงานกลุ่มและคอยให้กำลังใจเด็ก ให้เชื่อมั่นในศักยภาพของตนเอง

ข้อสำคัญที่สุด คือ ครูจะต้องพัฒนาตนเอง ให้เป็นคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ก่อน เพราะการฝึกฝนตนเองให้มีความคิดสร้างสรรค์จะทำให้แนวทางปฏิบัติที่กล่าวมาเกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติและยังเป็นแบบอย่างที่ดีต่อการเสริมสร้างบรรยากาศในการพูดคุยอย่างสร้างสรรค์ จนไปถึงการกระตุ้นแนวคิดของเพื่อนครู เพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในเชิงของนวัตกรรมการเรียนการสอนได้อีกด้วย

4) การพัฒนาครูในศตวรรษที่ 21

องค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา หรือโออีซีดี (Organization for Economic Co-Operation and Development: OECD) ได้กล่าวถึงการพัฒนาครูในศตวรรษที่ 21 โดยสรุปไว้ ดังนี้

1. แรงจูงใจของแต่ละคนนั้นแตกต่างกัน ดังนั้น ควรมีการกำหนดความก้าวหน้าในอาชีพ เพื่อให้คนเกิดแรงจูงใจในการพัฒนา เช่น ความก้าวหน้าในอาชีพการสอน จะต้องมีการกำหนดบทบาทของครูในชั้นเรียนให้สามารถเปลี่ยนบทบาทจากครูผู้สอนไปเป็นหัวหน้าครูได้ เพื่อเป็นการหาโอกาสให้ครูก้าวไปสู่ตำแหน่งผู้นำ ในโรงเรียนต่อไป โดยการพัฒนาคู่นั้น อาศัยพื้นฐานทางด้านสมรรถนะ ความรู้ความสามารถ ทักษะ คุณสมบัติที่เหมาะสมต่าง ๆ รวมไปถึงแนวทางในการพัฒนารูปแบบการสอน กระบวนการวางแผนการทำงาน การประเมินและการสร้างนวัตกรรมทางการสอนต่าง ๆ

2. การพัฒนาจะต้องมีการกำหนดเป้าหมาย และทบทวนการปฏิบัติงาน เพื่อพิจารณาความคืบหน้า โดยครูอาจจะต้องมีการจัดทำแผน เพื่อรายงานว่าผลการพัฒนาเป็นไปตามแผนที่ได้วางไว้หรือไม่ อาจพิจารณาจากผลการประเมินเทียบกับปีที่ผ่านมา ระหว่างที่มีการประเมินเลื่อนตำแหน่งจะดำเนินการปรึกษาร่วมกับเจ้าหน้าที่อาวุโสที่ทำงานร่วมกันครูผู้นั้น โดยคำสั่งเขตและอภิปรายร่วมกับผลงานและความรู้ที่เป็นประจักษ์

3. การฝึกอบรมและพัฒนาครู ให้มีความสำคัญกับด้านการพัฒนาครูและการสอน เด็กให้เห็นความสำคัญของโลกที่เปลี่ยนแปลงไป เพื่อพัฒนาหลักสูตร กระบวนการเรียนรู้และการนำเอาเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ หรือสนับสนุนการสน เพื่อให้การเรียนรู้นั้น สอดคล้องกับสถานะของโลกในยุคปัจจุบัน นอกจากนี้ ควรอบรมครูให้มีความรู้ที่หลากหลาย รวมไปถึง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ในการยกระดับคุณภาพการศึกษาและเลือกใช้วิธีการที่เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละกลุ่ม

4. การพัฒนาเจตคติที่ดีของครูในแง่ของแรงจูงใจ การมุ่งผลสัมฤทธิ์เพื่อให้ครูนั้นพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง มีภาวะผู้นำสามารถสร้างบรรยากาศที่ดีในการสอน นำไปสู่การเป็นครูที่คุณภาพและมีประสิทธิภาพในการสอน

5) วิธีการพัฒนาครู

5.1) การพัฒนาครูโดยใช้กระบวนการชุมชนทางวิชาชีพ (PLC)

วิธีการในการพัฒนาครู PLC หรือ Professional Learning Community ลักษณะของกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันจะมีขนาด ของกลุ่มประมาณ 5-6 คน หรือไม่เกิน 20 คน จะเริ่มต้นที่ “ใจ” เป็นกลุ่มการเรียนรู้ ร่วมกันแบบ สม่ครใจของกลุ่มผู้ปฏิบัติงานที่มาพบกันอย่าง สม่่าเสมอ และเรียนรู้ จากการปฏิบัติงานร่วมกัน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อมุ่งพัฒนาการปฏิบัติงานโดยใช้ การทบทวนตนเองและสะท้อนคิดสิ่งที่ได้ปฏิบัติ จะอยู่ทบทวนร่วมกันกับกลุ่ม กลุ่มจะร่วมรับผิดชอบ ต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น สมาชิกกลุ่มมีบทบาทเท่าเทียม มีการทำงานเป็นทีม การดำเนินการนี้ อาจไม่จำเป็นต้องมีคำสั่งแต่งตั้งให้ดำเนินการ กระบวนการสะท้อนตนเองนับเป็นการแสวงหาความรู้ ความจริงจากการปฏิบัติ ในลักษณะ Action Research ในการทำ Professional Learning Community (PLC) ในโรงเรียนต่าง ๆ ผู้ที่เป็น Coach หรือ Mentor โดยจะต้องทำ ดังนี้

1. ลงไปศึกษา ณ โรงเรียนเพื่อให้รู้บริบทของโรงเรียน รู้ความต้องการ รู้ฐานเดิม ว่ามีใครทำ PLC อยู่บ้างแล้วมีกี่กลุ่ม บุคลากรคนใดสามารถช่วยแนะนำคนอื่นได้ ใครมีศักยภาพ ใน การเชิญชวนคนอื่น ๆ ให้เข้าร่วม PLC ได้ รู้ว่ามีจุดเด่นอะไร เป็นต้น
2. ต้องลงพื้นที่หลาย ๆ ครั้งเพื่อให้เกิดความคุ้นเคยกับบุคลากรในโรงเรียนและ ทำความรู้จักคนในกลุ่มสร้างความคุ้นเคยระหว่างบุคลากรกับ Coach/Mentor
3. ช่วยเสริมสร้าง PLC เช่น อาจพบว่า มี PLC กลุ่มสาระการเรียนรู้อยู่แล้วก็ช่วย ค้นหา สิ่งที่ต้องการพัฒนา ช่วยกำหนดเป้าหมายและแผนการดำเนินงานช่วยให้มีการเก็บและวิเคราะห์ ข้อมูลโดยอาจนำเครื่องมือประเมิน (Assessment Tools) ไปช่วยจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้แบ่งปัน
4. หมั่นไปร่วมกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ชี้แนะ (Coaching) เพื่อให้ครูบรรลุ เป้าหมาย ที่ต้องการให้ได้ก่อน หลังจากนั้น ผู้ที่เป็น Coach หรือ Mentor จึงค่อยสรุปในตอนท้ายว่าการ ดำเนินการ จนบรรลุสิ่งที่ต้องการจำเป็น มีรูปแบบของการดำเนินการอย่างไร (ดุขฎฐิ โยเหลา, 2556)

5.2) การพัฒนาครูตามแนวโน้มเชิงวิธีการ

สถาบันรามจิตติ (2557 อ้างถึงใน ธงชัย คำปวง 2561) ได้ประมวลวรรณกรรม แนวทางและนวัตกรรม การพัฒนาครู ในปัจจุบันมีสาระสำคัญครอบคลุมแนวโน้มเชิงวิธีการ 5 ประการ

1. การสร้างระบบครูผู้เชี่ยวชาญเป็น Coach ประกบตัวฝึกปฏิบัติให้ครู เป็นการทำงานอย่างใกล้ชิดระหว่างครูผู้มีประสบการณ์กับเพื่อนครูในการแก้ปัญหาการเรียนรู้อของเด็กเป็นราย กลุ่ม หรือรายบุคคลการมีระบบพี่เลี้ยงและการให้คำปรึกษาหารือ (Coaching & Mentoring) จึงกลายเป็นกลไกและวิธีการสำคัญของการพัฒนาครูในปัจจุบัน

2. การผสมผสานกระบวนการวัดผลเข้ากับกระบวนการสอนอย่างแนบแน่นปรับให้ ยืดหยุ่นหลากหลายใช้ได้หลายสถานการณ์ หลายเป้าหมาย โดยเฉพาะการวัดทักษะ หรือคุณลักษณะใหม่ ๆ ตามกรอบคิดร่วมสมัย

3. การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาครูเพื่อการฝึกอบรม หรือพัฒนาครูทางไกลผ่านรูปแบบ Web-Based Training ต่าง ๆ และเพื่อ “จัดการความรู้” ระหว่างครูด้วยกัน

4. การเปลี่ยนไปสู่โฉมหน้าใหม่ “โรงเรียนเรียนรู้ครูนักวิจัย” จากกรณีศึกษาประเทศที่พัฒนาแล้วหลายประเทศที่ต่างพยายามปรับรูปแบบการบริหารจัดการโรงเรียนไปสู่การเป็น “องค์กรการเรียนรู้” ที่เน้นให้ครู “เรียนรู้และพัฒนาตนเองจากประสบการณ์สะสมซึ่งกันและกัน” มากยิ่งขึ้น

5. ยุทธศาสตร์ “การสร้างแรงบันดาลใจ จุดไฟพลังครู” (Motivation & Inspiration) เน้นการค้นหาและหนุนเสริม “ครูผู้จุดไฟการเรียนรู้” ครูในแบบดังกล่าว จะถูกเน้นการฝึกให้รู้จักตั้งคำถามดี ๆ เชื่อมโยงประเด็นสำคัญและตั้งโจทย์ชวนเด็กคิดได้มาก

ครูถือว่าเป็นบุคคลสำคัญที่จะทำให้เกิดสัมฤทธิ์ผลในการจัดการศึกษาครูจึงต้องมีทักษะวิธีคิด ภาวะผู้นำและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องในการสร้างสรรค์การสอนให้ตอบสนองและพัฒนาผู้เรียนให้สูงที่สุด โดยเฉพาะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่ต้องทั้งมีทักษะ 4 C Critical Thinking-การคิดวิเคราะห์ Communication-การสื่อสาร Collaboration-การร่วมมือและCreativity-ความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงทักษะชีวิตและอาชีพ ทักษะการเรียนรู้นวัตกรรมและทักษะด้านสารสนเทศการสื่อสารและเทคโนโลยี(P21's Framework for 21st Century Learning) นับว่าเป็นความท้าทายที่ยิ่งใหญ่ของครูในยุคนี้เช่นกัน

2.3.2.6 มาตรฐานและการประเมินผล (Standard and Assessment)

มาตรฐานและการประเมินผลที่เหมาะสมกับผู้เรียนโดยเฉพาะอย่างยิ่งในสภาวะปัจจุบันที่มีเป้าหมายในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนที่มีลักษณะแตกต่างไปจากเดิม แต่เป็นการตั้งมาตรฐานและประเมินผลผู้เรียนที่มีทักษะ สมรรถนะและความสามารถที่แตกต่างกัน โดยเฉพาะในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งควรกำหนดเกณฑ์ที่ยืดหยุ่นและมีรูปแบบประเมินที่หลากหลาย

1) ความหมายของมาตรฐานและการประเมินผล

มาตรฐานการเรียนรู้ (หลักสูตรแกนกลางการศึกษา พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) เป็นเป้าหมายสำคัญของการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน จะระบุสิ่งที่ผู้เรียนพึงรู้ปฏิบัติได้มีคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์เมื่อจบการศึกษาขึ้นพื้นฐานมาตรฐานการเรียนรู้เป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนพัฒนาการศึกษาทั้งระบบเพราะจะสะท้อนให้ทราบว่า ต้องการอะไร จะสอนอย่างไร และประเมินอย่างไร รวมทั้งยังเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบ เพื่อประกันคุณภาพการศึกษา

การประเมินผล (Assessment) คือ กระบวนการตัดสินความก้าวหน้าและความสำเร็จของนักเรียน (Robinson and Aronica, 2015)

การประเมิน เป็นกระบวนการต่อเนื่องจากการวัด คือ นำตัวเลขหรือสัญลักษณ์ที่ได้จากการวัดมาตีค่าอย่างมีเหตุผล โดยเทียบกับเกณฑ์หรือมาตรฐานที่กำหนดไว้

การประเมินผล มีความหมายเช่นเดียวกับการประเมิน แต่เป็นกระบวนการต่อเนื่องจากการวัดผล สำหรับภาษาอังกฤษมีหลายคำ ที่ใช้มากมี 2 คำ คือ evaluation และ assessment 2 คำนี้มีความหมายต่างกัน คือ

Evaluation เป็นการประเมินตัดสิน มีการกำหนดเกณฑ์ชัดเจน (absolute criteria) เช่น ได้คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป ตัดสินว่าอยู่ในระดับดี ได้คะแนนร้อยละ 60-79 ตัดสินว่าอยู่ในระดับพอใช้ ได้คะแนนไม่ถึงร้อยละ 60 ตัดสินว่าอยู่ในระดับควรปรับปรุง evaluation จะใช้กับการประเมินการดำเนินงานทั่ว ๆ ไป เช่น การประเมินโครงการ (Project Evaluation) การประเมินหลักสูตร (Curriculum Evaluation)

Assessment เป็นการประเมินเชิงเปรียบเทียบ ใช้เกณฑ์เชิงสัมพัทธ์ (relative criteria) เช่น เทียบกับผลการประเมินครั้งก่อนเทียบกับเพื่อน หรือกลุ่มใกล้เคียงกัน assessment มักใช้ในการประเมินผลสัมฤทธิ์ เช่น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การประเมินตนเอง (Self-Assessment) (ทิวต์ล มณีโชติ, 2549)

Craft (2000) ได้กล่าวถึงวิธีประเมินเด็ก สามารถทำได้โดยการสังเกต การบันทึกและทำรายงานถึงพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ โดยการสังเกตนี้ต้องมีทั้งการสังเกตเด็กเมื่ออยู่ลำพัง เมื่ออยู่กับผู้อื่นและเวลาที่อยู่กับผู้ใหญ่ เพื่อให้ทราบถึงรูปแบบการทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์

สรุปความหมายของมาตรฐานและการประเมินผลได้ว่า หมายถึง การรายงานความก้าวหน้าและความสำเร็จของผู้เรียนตามวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ โดยการประเมินด้วยวิธีการหลากหลาย และเหมาะสมกับผู้เรียนสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนตื่นตัวเห็นถึงพัฒนาการและศักยภาพในการเรียนรู้ ตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่โรงเรียนกำหนดอย่างยืดหยุ่น

2) ประเภทของการประเมินทางการศึกษา

2.1) แบ่งตามจุดประสงค์ของการประเมิน

การแบ่งตามจุดประสงค์ของการประเมิน แบ่งได้ดังนี้

2.1.1) การประเมินก่อนเรียน หรือก่อนการจัดการเรียนรู้ หรือการประเมินพื้นฐาน (Basic Evaluation)

ก) การประเมินเพื่อจัดตำแหน่ง (Placement Evaluation)

ข) การประเมินเพื่อวินิจฉัย (Diagnostic Evaluation)

2.1.2) การประเมินเพื่อพัฒนา หรือการประเมินย่อย (Formative Evaluation)

2.1.3) การประเมินเพื่อตัดสินหรือการประเมินผลรวม (Summative Evaluation)

2.2) แบ่งตามการอ้างอิง

การแบ่งประเภทของการประเมินตามการอ้างอิง หรือตามระบบของการวัด แบ่งออกเป็น

2.2.1) การประเมินแบบอิงตน (Self-referenced Evaluation)

2.2.2) การประเมินแบบอิงกลุ่ม (Norm-referenced Evaluation)

2.2.3) การประเมินแบบอิงเกณฑ์ (Criterion-referenced Evaluation)

2.3) แบ่งตามผู้ประเมิน

การแบ่งประเภทของการประเมินตามกลุ่มผู้ประเมิน (Evaluator) แบ่งออกเป็น

2.3.1) การประเมินตนเอง (Self-Assessment) หรือการประเมินภายใน (Internal Evaluation)

2.3.2) การประเมินโดยผู้อื่นหรือการประเมินภายนอก (External Evaluation) จากการศึกษาของ Robinson and Aronica (2015) เราสามารถใช้เครื่องมือที่หลากหลายในการประเมินนักเรียน โดยยกตัวอย่างเครื่องมือในการประเมิน ดังนี้

- ให้นักเรียนประเมินผลงานของเพื่อนคนอื่นและร่วมกำหนดเกณฑ์ในการประเมิน
- ใช้มาตรวัดพัฒนาการ (Development Scales) ครูมีแบบบันทึกพฤติกรรมของเด็ก เพื่อดูพัฒนาการ ซึ่งวิธีนี้ครูอาจสัมภาษณ์ผู้ปกครองประกอบการสังเกตพฤติกรรมของเด็ก เพื่อสร้างความเข้าใจและนำข้อมูลมาวิเคราะห์ต่อว่า จะสามารถพัฒนาเด็กได้อย่างไร นอกจากนี้ยังเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ปกครองเข้ามามีส่วนร่วมกับโรงเรียนอย่างเข้มแข็ง
- เพิ่มสะสมผลงาน โครงการ และการมอบหมายงานต่อเนื่อง เพื่อให้เด็กสามารถคิดเอง ให้เหตุผลประกอบได้ แสดงออกถึงการประยุกต์ใช้ความรู้ด้วยวิธีต่าง ๆ
- ใช้การประเมินผลด้วยโปรแกรมเพิ่มสะสมงานออนไลน์ที่ เรียกว่า Fresh Grade โดยถ่ายภาพผลงานของนักเรียนเพื่อแสดงความก้าวหน้าของเด็กและพ่อแม่สามารถร่วมแบ่งปันข้อมูลได้ โดยครูและนักเรียนจะเป็นผู้ระบุเป้าหมายและตัวชี้วัดร่วมกัน

3) บทบาทของการประเมินผล

บทบาทของการประเมินผล (Robinson and Aronica, 2015)

- 3.1) เพื่อการวินิจฉัยช่วยให้ครูผู้สอนเข้าใจความถนัดและระดับพัฒนาการของผู้เรียน
- 3.2) เพื่อรายงานข้อมูล เป็นการประเมินผลเพื่อรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับงานและกิจกรรมของผู้เรียนและเพื่อใช้ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความก้าวหน้า
- 3.3) เพื่อตัดสินผลงานในภาพรวมเมื่อสิ้นสุดระยะเวลาที่กำหนด

4) ลักษณะการประเมินผล

ลักษณะการประเมินผลที่ดีควรจะส่งผล 3 ประการ (Robinson and Aronica, 2015) คือ

4.1) แรงจูงใจ การประเมินผลที่มีประสิทธิผลจะกระตุ้นให้นักเรียนสามารถทำผลงานได้ดีและจะให้พิตแบคที่เป็นประโยชน์ เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจได้ว่าตนเองทำผลงานได้ดีแค่ไหนในตอนนั้นซึ่งช่วยให้นักเรียนเกิดกำลังใจในการพัฒนาตนเองต่อไปตามศักยภาพ

4.2) ผลสัมฤทธิ์การประเมินผลที่มีประสิทธิผลนอกจากจะช่วยให้รับทราบข้อมูลของสิ่งที่นักเรียนลงมือทำและสิ่งที่ทำสำเร็จไปแล้วมันยังช่วยเปรียบเทียบให้เห็นว่าคนอื่นทำได้ดีแค่ไหนโดยใช้เกณฑ์เดียวกันในการตัดสิน เพื่อที่ว่าตัวผู้เรียนเองและคนอื่น ๆ จะสามารถประเมินความก้าวหน้าและศักยภาพของตนเองได้

4.3) มาตรฐาน การประเมินผลที่มีประสิทธิผลจะช่วยตั้งมาตรฐานที่ตรงประเด็นและชัดเจน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมีปณิธานที่สูงขึ้นทั้งมาตรฐานที่ตั้งขึ้นยังจะนำไปสู่การให้คำแนะนำและการสนับสนุนที่นำไปใช้ได้จริง ซึ่งผู้เรียนอาจต้องการเพื่อให้สามารถบรรลุปณิธานที่ตั้งไว้ แต่อย่างไรก็ตามการประเมินก็เป็นส่วนหนึ่งที่ขาดไม่ได้สำหรับการสอน หากสามารถประเมินได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ จะสามารถส่งเสริมการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ได้

บรรจง อมรชีวิน (2556) ได้กล่าวถึงการประเมินผลในห้องเรียนไว้ว่า ควรให้นักเรียนได้ประเมินผลงานซึ่งกันและกัน อาจเป็นในลักษณะงานเดี่ยวหรืองานกลุ่ม ยกตัวอย่างเช่น ให้แต่ละกลุ่ม หรือแต่ละคน ประเมินและวิจารณ์งานของเพื่อน โดยหยิบเอากลุ่มที่ดีที่สุด มาแลกเปลี่ยนแนวคิดกันในชั้นเรียน

สำนักแผนและประกันคุณภาพการศึกษา ได้กล่าวถึงการประเมินผลการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 นั้น การประเมินผลจะเปลี่ยนรูปแบบจากการประเมินความจำเป็นการประเมินที่เชื่อมโยงกับความเข้าใจและสามารถปฏิบัติงานจริงได้ ทั้งนี้ ผู้ถูกประเมินจะสามารถมีส่วนร่วมในการประเมินตนเอง (Self-Assessment) ด้วย

การประเมินผลของการศึกษานั้น จะต้องมีการกำหนดหลักเกณฑ์เพื่อให้เห็นผลงานในภาพรวมและมีความเที่ยงตรง แต่การประเมินนั้น จะต้องไม่เครียดมากจนเกินไป ซึ่งอาจจะใช้วิธีและเครื่องมือที่หลากหลายและเปิดโอกาสให้ผู้ปกครองสามารถเข้าถึงได้ โดยลักษณะทั่วไปของการประเมินตามแนวคิด Smart School (อ้างถึงใน ชมแข พงษ์เจริญ, 2554) สรุปได้ ดังนี้

- มีการประเมินในภาพรวมและการประเมินรายวิชา
- มีเกณฑ์การประเมินตามเกณฑ์มาตรฐานของประเทศ
- เป็นการเรียนที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
- ใช้วิธีการประเมินแบบ Online
- มีการประเมินหลากหลายรูปแบบ หลายเครื่องมือ เพื่อให้เหมาะสมกับแต่ละโอกาส

ในการประเมิน

- มีการประเมินอย่างต่อเนื่อง

การประเมินผลการเรียนของนักเรียน ครูจะจัดบันทึกจากการสังเกตการณ์การประเมินผลนักเรียนและสื่อสารกับผู้ปกครองเป็นระยะ ๆ เพื่อให้ได้รับทราบและร่วมกันพัฒนา นักเรียนอย่างเป็นองค์รวม การประเมินผลเน้นการประเมินผลอย่างหลากหลาย ทั้งจากการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ เช่นเดียวกับโรงเรียนทั่วไป และมีการประเมินผลด้าน

กระบวนการเรียนรู้ ทักษะคิด ทักษะทางสังคมและสิ่งแวดล้อม ผ่านการสังเกตการณ์ในสถานการณ์จริง (Authentic Assessment) และการให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการประเมินตนเอง เพื่อการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ โรงเรียนมีระบบการบันทึกความก้าวหน้าทางวิชาการผ่านระบบฐานข้อมูลเป็นรายบุคคล ซึ่งจะทำให้หลักสูตรมีความยืดหยุ่นและสามารถจัดให้ตรงกับความต้องการตามศักยภาพที่ต่างกันของนักเรียนแต่ละคน

ตามที่กล่าวมาทั้งหมดนั้น มาตรฐานและการประเมินนั้นเป็นสิ่งที่สำคัญและจำเป็นอยู่ เพียงแต่ต้องเลือกวิธีที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพที่สุด ซึ่งการประเมินไม่จำเป็นต้องประเมินผ่านข้อสอบเพียงอย่างเดียวเท่านั้น เพราะจะทำให้เด็กมีแต่คิดและกังวลกับการเรียนเพื่อสอบเพียงเท่านั้น แต่ครูควรใช้การประเมินหลายวิธีร่วมกันนั่นคือ การประเมินแบบข้อสอบ เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจ ว่านักเรียนเข้าใจสิ่งที่ได้เรียนไปมากเพียงใดและการประเมินระยะยาว ที่ครูต้องติดตามความก้าวหน้าและพัฒนาการของนักเรียนไปเรื่อย ๆ เพื่อวิเคราะห์และเข้าใจเด็กมากขึ้น โดยเปิดโอกาสให้ผู้ปกครองเข้ามามีส่วนร่วมกับการประเมินของเด็กไปพร้อม ๆ กับโรงเรียน มาตรฐานและการประเมินผล จึงเป็นการรายงานความก้าวหน้าและความสำเร็จของผู้เรียนตามวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ โดยการประเมินด้วยวิธีการหลากหลาย เหมาะสมกับผู้เรียนสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนตื่นตัว เห็นถึงพัฒนาการและศักยภาพในการเรียนรู้ตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่โรงเรียนกำหนดอย่างยืดหยุ่น

2.3.2.7 การมีส่วนร่วมของชุมชน (Community Involvement)

โรงเรียนเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน เป็นแหล่งที่ให้ความรู้และประสบการณ์ทางการศึกษาแก่สมาชิกของสังคม โรงเรียนเกิดขึ้นจากความต้องการและความจำเป็นของสังคมที่ช่วยทำหน้าที่ในการให้การศึกษา ทั้งที่ตรงกับความต้องการและระดับความสามารถของคนในสังคมปรับปรุงสภาพความเป็นอยู่ของบุคคลในสังคมให้ดีขึ้น ทั้งในแง่การของอาชีพ สุขภาพอนามัย เจตคติ ช่วยให้อ่านและเข้าใจ ทรัพยากรในชุมชนขนบธรรมเนียมประเพณี เกิดความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนเองรวมทั้งช่วยสร้างความ เป็นประชาธิปไตยให้เกิดขึ้นทั้งในและนอกสถาบัน การปฏิบัติการกิจดังกล่าวให้บรรลุเจตนารมณ์ที่กำหนด ผู้บริหารจะต้องบริหารจัดการโรงเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ กล่าวคือ ผู้บริหารจะต้องสามารถเอาทรัพยากรทั้งจากภายในและภายนอกสถาบันมาใช้ในการพัฒนาให้มากที่สุด (วิริยูท ชัยดิณี, 2552) ในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์จำเป็นที่จะต้องได้รับการสนับสนุนและความร่วมมือกันของผู้เกี่ยวข้องทั้งหมดเพื่อช่วยกันผลักดันให้เกิดการพัฒนาในตัวเด็ก

ทั้งนี้ผู้บริหารควมมีความรู้ความเข้าใจ ความหมาย วัตถุประสงค์ แนวทางบทบาท รวมถึงแนวทางในการบริหารอย่างมีส่วนร่วมกับชุมชน

1) ความหมายของการมีส่วนร่วมของชุมชนและความสำคัญของการบริหารสัมพันธ์ชุมชนของโรงเรียน

นพพงษ์ บุญจิตราดุล (2534) กล่าวว่า ความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนและชุมชน เป็นกระบวนการสองทาง คือ โรงเรียนต้องมีส่วนร่วมพัฒนาชุมชน ขณะเดียวกันชุมชนต้องมีส่วนร่วมในการสนับสนุนโรงเรียน

พินิจดา วีระชาติ (2542) ให้ความหมายว่า ความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับชุมชน คือ ความสัมพันธ์ภาพอันดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชน เพื่อให้โรงเรียนรู้จักชุมชนดีขึ้นในแง่ที่สามารถค้นหาและใช้แหล่งทรัพยากรในชุมชนให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษา ในเวลาเดียวกันก็ให้ชุมชนมีความรู้สึกที่ดีต่อโรงเรียน

กัลยาณี ธนาสุวรรณ (2549) กล่าวว่า การสร้างสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับชุมชน หมายถึง การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชน โดยต้องเอื้อประโยชน์ต่อทั้งสองฝ่ายคือสถานศึกษาและชุมชน

เอกชัย กี่สุขพันธ์ (2552) กล่าวว่า งานสัมพันธ์ชุมชน หมายถึง การดำเนินงานเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ด้วยดีระหว่างสถานศึกษากับชุมชนผู้ปกครองนักเรียนกับสถานศึกษา ได้แก่ งาน หรือกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ต่าง ๆ ที่สถานศึกษาจัดให้ครูอาจารย์และนักเรียนมีส่วนร่วมในการบริการชุมชน ในประเพณีต่าง ๆ ของชุมชนที่สถานศึกษามีส่วนร่วมกับชุมชน หน้าสมาคมผู้ปกครองและครูในสมาคมศิษย์เก่า เป็นต้น

สรุปได้ว่า การมีส่วนร่วมของชุมชน หมายถึง การที่ชุมชน ผู้ปกครองนักเรียนและโรงเรียน มีความเข้าใจและมีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ร่วมมือกันส่งเสริม สนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียนและการทำงานของครู บุคลากรในโรงเรียน มีส่วนร่วมในการตัดสินใจ ร่วมปฏิบัติการ การได้รับผลประโยชน์และการประเมินผล

2) วัตถุประสงค์ของการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับชุมชน

Gallagher, Bagin and Kindred (1997: 7) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับชุมชน ดังนี้

2.1) เพื่อส่งเสริมให้เกิดบรรยากาศที่ส่งเสริมความสำเร็จของผู้เรียนและการทำงานของครูและบุคลากรในโรงเรียน

2.2) เพื่อกระตุ้นให้ผู้ปกครองเข้ามามีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ ในการพัฒนาการศึกษาของผู้เรียนทั้งที่บ้านและโรงเรียน

2.3) เพื่อให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เชิงปฏิบัติเป็นหุ้นส่วนและเป็นวิธีหนึ่งที่จะใช้ทรัพยากรบุคคลและแหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่ในชุมชนอย่างเต็มที่

2.4) เพื่อให้ชุมชนได้ทราบถึงจุดประสงค์ความสำเร็จและความต้องการของโรงเรียน ซึ่งจะนำไปสู่ความเข้าใจและการสนับสนุนจากสาธารณะ

3) แนวทางการบริหารการศึกษาโดยสถานศึกษาและชุมชน

3.1) ชุมชนมีอำนาจในการตัดสินใจร่วมกันกับสถานศึกษาอย่างอิสระ เพื่อกำหนดเป้าหมายให้สอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการของชุมชน

3.2) สองชุมชนเป็นหุ้นส่วนในการบริหารจัดการศึกษา

3.3) โครงสร้างการบริหารตามแนวราบที่เกิดจากความร่วมมือร่วมใจ

3.4) การใช้ฐานทรัพยากรของชุมชนบูรณาการในการบริหารจัดการศึกษา

3.5) การพัฒนาเครือข่ายการบริหารจัดการศึกษาของสถานศึกษาและชุมชนให้มีศักยภาพในการบริหารจัดการในระดับที่สูงขึ้น

3.6) สร้างวัฒนธรรมในการแสวงหาความรู้เรียนรู้ เพื่อแก้ไขปัญหาและพัฒนาคุณภาพของสถานศึกษาและชุมชน

3.7) การพัฒนาภาวะผู้นำของผู้บริหารศึกษาและผู้นำชุมชน

รูปแบบการมีส่วนร่วมของชุมชนกับสถานศึกษาประกอบด้วย

1. รูปแบบการมีส่วนร่วมกับองค์กรบริหารส่วนตำบล
2. รูปแบบการมีส่วนร่วมของคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน
3. รูปแบบการมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานของผู้ปกครอง
4. รูปแบบการมีส่วนร่วมของศิษย์เก่า
5. รูปแบบการมีส่วนร่วมของคณะกรรมการภาคี 4 ฝ่าย (ผู้แทนครู ผู้แทนผู้ปกครอง ผู้แทนชุมชนและผู้แทนกรรมการนักเรียน)

6. รูปแบบการมีส่วนร่วมขององค์กรต่าง ๆ ในชุมชน

7. รูปแบบการมีส่วนร่วมของกลุ่มอาชีพและผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน

8. รูปแบบการมีส่วนร่วมของประชาชนทั่วไปในชุมชน

9. รูปแบบการมีส่วนร่วมของหน่วยงานราชการและเจ้าหน้าที่ของรัฐ

10. รูปแบบการมีส่วนร่วมของภาคเอกชนและสถานประกอบการ

11. รูปแบบการมีส่วนร่วมของศูนย์อำนวยการเครือข่าย

12. รูปแบบการมีส่วนร่วมในการระดมทุน

4) บทบาทการมีส่วนร่วมของโรงเรียนและชุมชน

บทบาทของผู้มีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานบทบาทของผู้บริหารประกอบด้วย 1) บทบาท ผู้สร้างริเริ่มโครงการและกิจกรรมของกลุ่มงานหรือของโรงเรียนร่วมกับคณะครูผู้เกี่ยวข้อง 2) บทบาทผู้วางแผนโดยร่วมกำหนดแผนโรงเรียนหรือแผนปฏิบัติการประจำปี 3) บทบาทผู้ร่วมตัดสินใจใน

การดำเนินงานและแก้ปัญหาของโรงเรียน 4) บทบาทของผู้ร่วมปฏิบัติของโรงเรียนให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้ 5) บทบาทของผู้สนับสนุนทรัพยากรให้กับทางโรงเรียนและนักเรียน 6) บทบาทผู้ประเมินผลการดำเนินงานของบุคลากรภายในโรงเรียนกำกับติดตาม ร่วมประเมินผล 7) บทบาทผู้แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นภายในโรงเรียน 8) บทบาทผู้ร่วมรับผิดชอบและร่วมรับประโยชน์

บทบาทการมีส่วนร่วมของชุมชน ประกอบด้วย 1) บทบาทในการกำหนดทิศทางและเป้าหมายของโรงเรียน 2) บทบาทในการสนับสนุนภารกิจหลักของโรงเรียน 3) บทบาทในการร่วมคิดและศึกษาเกี่ยวกับปัญหาและสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นภายในชุมชน รวมทั้งความต้องการของชุมชน 4) บทบาทในการร่วมวางแผนโครงการ/ กิจกรรมและร่วมปฏิบัติดำเนินการตามโครงการ/ กิจกรรม เพื่อแก้ไขปัญหา หรือสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่เป็นประโยชน์ของชุมชน 5) บทบาทในการร่วมติดตามประเมินผลและปรับปรุงโครงการ/ กิจกรรม 6) บทบาทในการให้บริการด้านทรัพยากรบุคคล เงิน วัสดุและอื่น ๆ แก่โรงเรียนการเข้ามามีส่วนร่วมของชุมชนประกอบด้วย 1) การมีส่วนร่วมในการร่วมคิดและตัดสินใจ 2) การมีส่วนร่วมในการสนับสนุนและร่วมดำเนินงาน 3) การมีส่วนร่วมควบคุมตรวจสอบการดำเนินงานของ โรงเรียนและ 4) การมีส่วนร่วมในการรับบริการและรับความช่วยเหลือจากโรงเรียน (พุลย์ชัย ยาวีราช, 2550)

Cohen and Uphoff (1990: 213–214) ได้แบ่งชนิดของการมีส่วนร่วมออกเป็น 4 ชนิด คือ

1. มีส่วนร่วมในการตัดสินใจ (Decision Making) ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ การริเริ่มตัดสินใจดำเนินการตัดสินใจและตัดสินใจลงมือปฏิบัติการ
2. การมีส่วนร่วมในการปฏิบัติการ (Implementation) ประกอบด้วย การสนับสนุนด้านทรัพยากรการบริหารและการประสานขอความร่วมมือ
3. การมีส่วนร่วมในผลประโยชน์ (Benefits) ไม่ว่าจะเป็ผลประโยชน์ทางด้านวัสดุ ผลประโยชน์ทางสังคมหรือผลประโยชน์ส่วนบุคคล
4. การมีส่วนร่วมในการประเมินผล (Evaluation)

นอกจากนี้ Cohen and Uphoff (1990) ได้เสนอลักษณะการมีส่วนร่วมของผู้บริหารเพิ่มเติม คือ

1. การร่วมประชุมกลุ่มผู้ทำกิจกรรมในสถานประกอบการนั้น ๆ กล่าว คือ ผู้บริหารกิจการได้มีส่วนร่วมในการเข้าประชุมตามวันและเวลาที่มีการประชุม
2. การร่วมวางแผนในการประกอบธุรกิจ คือ การที่บุคคลซึ่งเป็นผู้บริหารกิจกรรมมีส่วนร่วมเสนอแนวความคิดใหม่ ๆ ในการปรับปรุงกิจกรรมในธุรกิจ เช่น การตลาดก็มีการเสนอให้หาตลาดใหม่
3. การร่วมตัดสินใจเลือกแนวทางในการปฏิบัติกิจกรรม คือ การที่ผู้บริหารกิจการมีส่วนในการคัดเลือกกิจกรรมที่จะมีขึ้นในสถานประกอบการนั้น ๆ
4. การร่วมปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ คือ การที่ผู้บริหารกับการได้มีโอกาสลงมือกระทำการในกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นในสถานประกอบการนั้น ๆ

5. การร่วมประเมินผลในกิจกรรมต่าง ๆ คือ การที่ผู้บริหารกิจการมีโอกาสเป็นผู้ตรวจสอบและติดตามผลงานของกิจกรรมที่เกิดขึ้น

6. การร่วมได้รับประโยชน์จากการประกอบกิจการ คือ การที่ผู้บริหารกิจการมีโอกาสได้รับเงินเดือนหรือโบนัสเพิ่มมากขึ้นจากเดิม

การปฏิวัติการศึกษาควรมาจากฐานล่าง ได้แก่ ระดับโรงเรียนและชุมชน โดยเปิดโอกาสให้โรงเรียนออกแบบการศึกษาจากสภาพจริงใช้พื้นที่เป็นตัวตั้งและมีเครือข่ายการทำงานที่ใกล้ชิดระหว่างครอบครัวและโรงเรียน โดยผลการเปลี่ยนแปลงจะเกิดแก่นักเรียน ครู ผู้บริหารโรงเรียน คณะกรรมการโรงเรียนและภาคีที่เกี่ยวข้อง (Hattie, 2009) จากกรณีศึกษาโรงเรียนบลู (Blue School) ที่ความสัมพันธ์ของครอบครัวและโรงเรียนมีความใกล้ชิดและมีแผนในการทำงานร่วมกันโดย การมีส่วนร่วมของครอบครัวไม่ได้จำกัดเพียงการช่วยเหลือเด็ก ๆ ในการทำการบ้าน เข้าร่วมประชุมกับโรงเรียนและการสอบถามข้อมูลจากครูแต่ยังครอบคลุมถึงการรณรงค์เพื่อให้โรงเรียนมีคุณภาพแก่นักเรียนทุกคนทั้งในท้องถิ่นและส่วนกลาง (อ้างอิงใน Robinson and Aronica, 2015) สถานศึกษาควรพัฒนาสร้างเครือข่ายทางสังคม (Social Network Mapping) ผ่านสังคมเสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยี หรืออินเทอร์เน็ตเข้ามาช่วย เช่น การสร้างเว็บไซต์ (Website) เฟซบุ๊ก (Facebook) ของโรงเรียน เพื่อเป็นช่องทางในการสื่อสาร ไม่ว่าจะกับครู ผู้ปกครอง หรือองค์การภายนอก เช่น นักวิชาการภายนอก สถานศึกษาอื่น ๆ เพื่อสร้างเครือข่ายและการแลกเปลี่ยนทางการเรียนรู้ (อ้างอิงใน ศศิประภา ชัยประสิทธิ์, 2552)

5) แนวทางการบริหารแบบมีส่วนร่วมระหว่างสถานศึกษากับชุมชน

5.1) การบริหารแบบใช้โรงเรียนเป็นฐาน (School-Based Management)

การบริหารแบบใช้โรงเรียนเป็นฐานเป็นรูปแบบหนึ่งของการบริหารสถานศึกษาที่มีหลักการมีที่มาชัดเจนและแบบแผนที่มีลักษณะเฉพาะของตนเองที่เด่นชัดในเรื่องของการกระจายอำนาจการบริหารและจัดการศึกษาไปยังสถานศึกษาและชุมชน เรื่องการมีส่วนร่วมของชุมชนในการบริหารจัดการสถานศึกษาโดยตรงในลักษณะที่เป็นผู้ร่วมงานของผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียหรือมีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรงได้มีส่วนร่วมในการตัดสินใจและร่วมจัดการศึกษาทั้งผู้ปกครอง ตัวแทนชุมชน ตัวแทนศิษย์เก่าและตัวแทนนักเรียนโดยการดำเนินการให้การศึกษาสามารถตอบสนองความต้องการของชุมชนและสังคมได้อย่างเหมาะสม รวดเร็วและทันการ การที่บุคคลมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาจะเกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของและจะรับผิดชอบในการจัดการศึกษามากขึ้น

5.2) ชุมชนเป็นฐาน (Community Based Management)

การจัดการศึกษาฐานชุมชน หรือการจัดการศึกษาโดยใช้ฐานชุมชน มีแนวความคิดต่อประเด็นพัฒนาการของการจัดการศึกษาในระบบของไทยว่าโรงเรียน หรือสถานศึกษาเป็นแหล่งผลิตขนาดใหญ่ สถานศึกษาเป็นกลไกการพัฒนาคนและพัฒนาประเทศให้ก้าวทันโลก การศึกษาทำให้

คนไทยรู้เท่าทันประเทศมีความเจริญก้าวหน้าและในสังคมแข่งขัน คนไทยให้ความสำคัญต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต และใช้ความรู้เป็นเครื่องมือพัฒนาคุณภาพชีวิต สามารถใช้ความรู้จัดการตนเองได้เพิ่มมากขึ้น แต่ในทางกลับกันแบบแผนการจัดการศึกษาโดยสถานศึกษาได้แยกคนออกจากชุมชน สังคม วัฒนธรรม จิตวิญญาณของความเป็นท้องถิ่นจนลืมรากเหง้าวิถีชีวิตและความเป็นตัวตนเกือบสิ้นเชิง แยกการศึกษาออกจากครอบครัว ชุมชน ท้องถิ่น วัด ศาสนสถานที่มีบรรพบุรุษ ธรรมชาติสิ่งแวดล้อม และคุณธรรมศีลธรรมเป็นกลไกเชื่อมโยงคนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ (พิณสุตา สิริธรงค์ศรี 2555: 12) แนวคิดในการจัดการศึกษาฐานชุมชนมีสาระสำคัญโดยสังเขป ดังนี้ (วราภรณ์ สามโกเศศ และคณะ 2553: ก-ค และประเวศ วะสี 2555: 2)

5.2.1) การจัดการศึกษาฐานชุมชน เป็นระบบการศึกษาทางเลือกของภาคประชาชน ที่ให้ความสำคัญกับการสร้างความเข้มแข็งที่ฐานราก ที่จำเป็นต้องเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาทั้งระบบ โดยให้ความสำคัญกับครอบครัว ชุมชน ท้องถิ่น สถาบันศาสนา เอกชน องค์กรเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและองค์กรอื่นของประชาชน เติมเต็มการจัดการศึกษาที่ดำเนินอยู่ในปัจจุบัน เพื่อนำไปสู่สุขภาพของคนไทย ทั้งทางด้านสติปัญญา จิตใจ ร่างกายและสังคม

5.2.2) การจัดการศึกษาฐานชุมชน เป็นการศึกษาที่เชื่อว่า ทุกคนมีศักยภาพที่จะเรียนรู้ได้ บนหลักการการศึกษาเพื่อมวลชนและมวลชนเพื่อการศึกษา ช่วยกันทำให้การศึกษาเป็นกลไกปลุกฝังและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่บูรณาการเข้ากับวิถีชีวิต วัฒนธรรม รากเหง้า ประวัติศาสตร์ ชุมชน ท้องถิ่นและประเทศชาติ

5.2.3) การจัดการศึกษาฐานชุมชน เป็นการศึกษาที่เอา “ชีวิตเป็นตัวตั้ง” แทนการเอา “วิชาเป็นตัวตั้ง” ตามแบบแผนเดิม โดยมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้ ทักษะ เจตคติและคุณธรรมจริยธรรม รูปแบบการศึกษาเป็นการศึกษาระบบเปิดที่บูรณาการทั้งการศึกษาในระบบ นอก ระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยที่ทุกคนมีสิทธิ เพื่อที่จะให้ความเห็น หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา เป็นการศึกษาที่พึงเสียงประชาชน

5.2.4) การจัดการศึกษาฐานชุมชนเป็นการศึกษาที่สามารถรองรับผู้จบการศึกษาขั้นพื้นฐานที่ไม่ประสงค์เข้ารับการศึกษาในระบบ แต่สามารถศึกษาต่อด้วยการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย โดยได้รับการสนับสนุนจากรัฐและการยอมรับจากสังคม ผู้จบการศึกษาสามารถเลือกรับการศึกษาระดับอุดมศึกษาและการอาชีวศึกษา หรือเลือกที่จะมีอาชีพอิสระ มีสถานประกอบการ และหากต้องการกลับเข้าสู่การศึกษาในระบบก็สามารถเทียบความรู้และประสบการณ์ โดยองค์กรเทียบโอนความรู้และประสบการณ์ที่สามารถเชื่อมโยงกันได้อย่างเป็นองค์รวม

5.2.5) การจัดการศึกษาฐานชุมชน เป็นการเพิ่มความสำคัญของเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ชุมชนท้องถิ่น สถาบันศาสนาและสถาบันสังคมอื่น ๆ โดยเฉพาะสถาบันครอบครัว ต้องหันมาให้ความสำคัญกับเยาวชนและบุตรหลาน โดยร่วมกันปลุกฝังคุณธรรม จริยธรรม มารยาท

ประเพณีและวัฒนธรรมภายในครอบครัวและชุมชน โดยรัฐและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นให้ความสำคัญกับการเสริมสร้างครอบครัวเข้มแข็ง เป็นฐานรากของสังคม

5.2.6) การจัดการศึกษาฐานชุมชน เป็นการจัดการศึกษาที่เน้นการเรียนรู้ร่วมกันในการปฏิบัติ (Interactive Learning Through Action) กระบวนการชุมชนคือ หัวใจของการพัฒนาแผนการพัฒนาของชุมชนเป็นแผนอย่างบูรณาการคือ เศรษฐกิจ จิตใจ สังคม วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม สุขภาพ การศึกษาและประชาธิปไตย เพราะเชื่อว่าการเรียนรู้ร่วมกันในการปฏิบัติจะนำไปสู่ชีวิตและการอยู่ร่วมกันที่ดี เป็นการเรียนรู้ที่สำคัญที่สุดไม่ใช่การท่องวิชาการเรียนรู้ร่วมกันในการปฏิบัติทำให้ชีวิต เศรษฐกิจและสังคมพัฒนาอย่างบูรณาการ

5.3) โรงเรียนและชุมชนเป็นฐาน (School and Community Based Management)

แนวคิดโรงเรียนและชุมชนเป็นฐาน เป็นแนวคิดการบริหารโดยให้ชุมชนมีส่วนร่วมเป็นกระบวนการทัศน์ใหม่ มีลักษณะของการร่วมกันดำเนินกิจกรรมมากที่สุดโดยที่ความสัมพันธ์และเครือข่ายมีความกว้างขวางและลึกซึ้งดังนี้ (สุกัญญา แซ่ม้อย, 2555)

1. มุ่งสนใจที่ความอยู่เย็นเป็นสุขของผู้เรียนโดยพัฒนาทั้งด้านวิชาการและความเป็นส่วนบุคคล
2. ไม่มีรอยต่อระหว่างความสัมพันธ์ระหว่างบ้านสถานศึกษาและชุมชน
3. มีวัฒนธรรมในการแสวงหาความรู้การเรียนรู้และห่วงใยผู้อื่นโดยการทำวิจัยร่วมกัน
4. การมีส่วนร่วมและความเป็นกันเอง
5. ไม่มีสายการบังคับบัญชา มีเพียงการร่วมมือกันของทุกคน
6. เห็นคุณค่าของสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่างและต้องอนุรักษ์ไว้
7. กระจายอำนาจระหว่างสถานศึกษาผู้ปกครองและชุมชน
8. ผู้ปกครองและชุมชนเป็นหุ้นส่วนของสถานศึกษา
9. มีเป้าหมายในการค้นหาวัตถุประสงค์ร่วมกัน
10. มีทางเลือกและวิธีการดำเนินการที่หลากหลาย

จากกระบวนการทัศน์ใหม่ดังกล่าว การจัดการศึกษาจะต้องสะท้อนความเป็นชุมชนมากขึ้น หรือการเป็นสถานศึกษาของชุมชนนั่นคือ การศึกษาต้องจัดให้ตอบสนองความต้องการของปัจเจกบุคคลชุมชนและกลุ่มคนหลากหลายวัฒนธรรมขณะเดียวกันสถานศึกษาก็ต้องมุ่งเสริมสร้างให้ทุกหน่วยงานในสังคมมีโอกาสที่เท่าเทียมกันในการเฝ้าหาความรู้พัฒนาตนเองและสังคมให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ เพื่อให้ทันกับโลกอนาคต

2.4 นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนตามแนวความคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

2.4.1 ความหมายของนวัตกรรมและนวัตกรรมการศึกษา

Rogers (1983) ให้ความหมายว่านวัตกรรม คือ ความคิด การปฏิบัติ หรือสิ่งที่รับรู้ว่าเป็นสิ่งใหม่ด้วยตนเองหรือการยอมรับจากหน่วยอื่น

Hughes (2003) ให้ความหมายของนวัตกรรมว่าเป็นการนำวิธีการใหม่ ๆ มาปฏิบัติ หลังจากได้ผ่านการทดลองหรือได้รับการพัฒนาเป็นขั้น ๆ แล้ว โดยเริ่มตั้งแต่การคิดค้น (Invention) การพัฒนา (Development) ซึ่งจะเป็นไปในรูปแบบของโครงการทดลองปฏิบัติก่อน (Pilot Project) แล้วจึงนำไปปฏิบัติจริง (Implementation) ซึ่งมีความแตกต่างไปจากการปฏิบัติเดิมที่เคยปฏิบัติมา และเรียกว่านวัตกรรม (Innovation)

Herkema (2003) ให้ความหมายว่า นวัตกรรม เป็นการใช้ความคิดหรือพฤติกรรมที่เกิดขึ้นใหม่ในองค์กรและนวัตกรรมสามารถเป็นได้ทั้งผลิตภัณฑ์ใหม่ บริการใหม่ หรือเทคโนโลยีใหม่ ซึ่งอาจจะเกิดจากการเปลี่ยนแปลงในลักษณะเฉียบพลันหรือค่อยเป็นค่อยไป

Utterback (2004) ให้ความหมายว่านวัตกรรมเป็นสิ่งที่ต่อยอดของสิ่งประดิษฐ์ให้เข้าถึงและเป็นที่ยอมรับในตลาดในลักษณะของผลิตภัณฑ์ใหม่ หรือเป็นกระบวนการใหม่ที่มีการพัฒนาขึ้นมาใช้ เป็นครั้งแรกและทำให้เกิดประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ

Paul Trott (2005) ให้ความหมายว่า นวัตกรรมเป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงแนวคิดให้กลายเป็นผลิตภัณฑ์ หรือกระบวนการที่สามารถจับต้องได้ โดยใช้อาศัยความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีเข้ามาช่วย

Smith (2006) ให้ความหมายว่า นวัตกรรม เป็นความสำเร็จของการผสมผสานและเชื่อมโยงในเรื่องของวัสดุอุปกรณ์และความคิดของบุคลากรในองค์กรให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมและเศรษฐกิจ

Williams (2008) ให้ความหมายว่า นวัตกรรม หมายถึง กระบวนการของการทำให้สิ่งใหม่เกิดขึ้น ไม่ว่าจะวิธีการแก้ปัญหาที่จะนำไปซึ่งงานความคิดในการจัดระเบียบ การลดต้นทุนค่าใช้จ่าย การวางระบบงบประมาณใหม่ หรือการปรับปรุงการสื่อสาร การปรับปรุงส่วนประกอบใด ๆ ของผลิตภัณฑ์โดยสมาชิกในทีม ล้วนนับว่าเป็นนวัตกรรมทั้งสิ้น

Schilling (2012) ให้ความหมายว่า นวัตกรรมเป็นเรื่องของการนำความคิดไปใช้ในเชิงปฏิบัติการเพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ หรือกระบวนการใหม่ ๆ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2540) ได้ให้ความหมายว่า นวัตกรรม คือ วิธีการใหม่ที่อยู่ระหว่างการรอการยอมรับแนวคิด รูปแบบ ระบบ แนวปฏิบัติ กฎระเบียบและสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ที่เป็นของใหม่ ไม่ว่าจะ เป็นใหม่ทั้งหมดหรือใหม่บางส่วน

กิตานันท์ มลิทอง (2543) ได้ให้ความหมายของนวัตกรรมว่า หมายถึง แนวความคิด การปฏิบัติ หรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ที่ยังไม่เคยมีใช้มาก่อน หรือการดัดแปลงจากของเดิมให้ทันสมัย

และใช้ดียิ่งขึ้น เมื่อนำสิ่งใหม่เหล่านั้นมาใช้ในการทำงานแล้วจะทำให้การทำงานมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลดีขึ้นและมากขึ้นกว่าเป้าหมายที่ตั้งไว้

ชัยอนันต์ สมุทวณิช (2549) ได้ให้ความหมายว่า นวัตกรรม คือ สิ่งที่มีการคิดหรือทำขึ้นใหม่ ซึ่งการคิดหรือทำขึ้นใหม่นี้ อาจเป็นการต่อยอดมาจากสิ่งเดิมที่มีอยู่แล้ว หรือเป็นการคิดใหม่ สร้างทำขึ้นโดยไม่มีฐานเดิมก็ได้ ซึ่งส่วนใหญ่ นวัตกรรมจะเป็นประเภทที่มีการต่อยอดหรือหาส่วนประสมที่เหมาะสมมากกว่า ซึ่งต้องมีประโยชน์และก่อให้เกิดความสมบูรณ์

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (2549) กล่าวว่า นวัตกรรม คือ สิ่งใหม่ที่เกิดจากการใช้ความรู้ และความคิดสร้างสรรค์ที่มีประโยชน์ต่อเศรษฐกิจและสังคม

วัชรพล วิบูลยศรีน (2556) กล่าวว่า นวัตกรรม คือ แนวคิด วิธีการปฏิบัติ หรือสิ่งใหม่ที่ยังไม่แพร่หลายหรือยังไม่เคยใช้มาก่อนและเข้ามาเปลี่ยนแปลงกระบวนการหรือสิ่งที่มีอยู่เดิม โดยผ่านการคิดค้น ประดิษฐ์ขึ้นมาใหม่ หรือพัฒนาจากของเดิมที่มีอยู่ให้ทันสมัย และปรับปรุงจนใช้ได้ผลดี และมีประสิทธิภาพ

สรุปได้ว่า นวัตกรรม หมายถึง แนวคิด การกระทำ กระบวนการใหม่ ๆ ที่เกิดจากการใช้ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์อย่างไม่เคยมีมาก่อนหรือการพัฒนาดัดแปลงให้ดียิ่งขึ้นมาใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

นิพนธ์ ศุขปริดี (2545) กล่าวว่า นวัตกรรมการศึกษา หมายถึง ระบบการศึกษาที่พิสูจน์ได้ว่าดีที่สุดในการปัจจุบันและอยู่ระหว่างการเผยแพร่ให้เป็นเทคโนโลยีที่แพร่หลาย

รัฐกรณ์ คิดการ (2545) กล่าวว่า นวัตกรรมการศึกษา หมายถึง การนำสิ่งใหม่ ๆ ในรูปของความคิดหรือวิธีการปฏิบัติมาใช้ในการศึกษา เพื่อส่งเสริมให้กระบวนการทางการศึกษามีประสิทธิภาพ

วรวิทย์ นิเทศศิลป์ (2551) กล่าวว่า นวัตกรรมการศึกษา หรือนวัตกรรมทางการศึกษา (Educational Innovation) หมายถึง การเอาความคิดหรือวิธีปฏิบัติทางการศึกษาใหม่ ๆ มาใช้จากการศึกษา

สำนักงานพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา (2549) ในสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้ให้ความหมายนวัตกรรมการศึกษา หมายถึง แนวคิด ทฤษฎี ระบบ กระบวนการ แนวปฏิบัติ และสิ่งประดิษฐ์ที่พัฒนาขึ้นใหม่ เพื่อการแก้ปัญหาและพัฒนาคุณภาพการศึกษา

สรุปได้ว่า นวัตกรรมการศึกษา หมายถึง การนำเอาสิ่งใหม่ ๆ ทั้งแนวคิด ทฤษฎี กระบวนการ และสิ่งประดิษฐ์ที่เกิดจากการใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์มาใช้ประโยชน์ในระบบการจัดการศึกษา เพื่อให้การจัดการศึกษามีประสิทธิภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น

2.4.2 ลักษณะของนวัตกรรมการศึกษา

เป็รื่อง กุมุท (2556) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะของนวัตกรรมการศึกษาไว้ 5 ลักษณะ คือ

2.4.2.1 ความคิดหรือการกระทำใหม่นั้น อาจจะเก่ามาจากที่อื่นแต่ในสภาพการณ์ปัจจุบัน ในบางแห่งอาจจะเหมาะสมที่จะนำมาใช้ เช่น การสอนเป็นทีม การเรียนจากเครื่องช่วยสอน เป็นต้น

2.4.2.2 ความคิดหรือการกระทำใหม่นั้น ทั้งที่ครั้งหนึ่งเคยนำมาใช้แล้ว แต่บังเอิญไม่เกิดผล เพราะสิ่งแวดล้อมไม่อำนวย แต่เมื่อถึงเวลาหนึ่ง มีความพร้อมในการใช้ความคิดนั้น ก็นำแนวความคิดนั้นมาใช้กลายเป็นนวัตกรรมขึ้น เช่น ระบบการสื่อสารมวลชนที่นำมาใช้เกี่ยวกับการสอนทางวิทยุและโทรทัศน์เพื่อการศึกษา เป็นต้น

2.4.2.3 ความคิด หรือการกระทำใหม่เพราะมีสิ่งใหม่ ๆ เข้ามาพร้อม ๆ กับความคิดที่อยากจะทำสิ่งใหม่ ๆ พอดี และช่วยแก้ไขปัญหาทางการศึกษาได้ เป็นความหมายที่แท้จริงของนวัตกรรมการศึกษา

2.4.2.4 ความคิดหรือการกระทำใหม่นั้น ครั้งหนึ่งเคยถูกผู้บริหารคัดค้านไม่ให้กระทำ และในปัจจุบันได้รับการสนับสนุนให้กระทำก็จัดว่าเป็นนวัตกรรมการศึกษา

2.4.2.5 ความคิด หรือการกระทำใหม่นั้น มีการดำเนินการใหม่จริง ๆ ยังไม่มีผู้ใดจัดทำมาก่อนส่วนหลักเกณฑ์อื่น ๆ ที่ควรพิจารณาเกี่ยวกับนวัตกรรมการศึกษา คือ

1. จะต้องเป็นสิ่งใหม่ทั้งหมดหรือบางส่วน
2. มีการนำวิธีการจัดระบบ (System Approach) มาใช้พิจารณาองค์ประกอบทั้งส่วนข้อมูลที่น่าเข้าและผลลัพธ์ของข้อมูล
3. มีการพิสูจน์ด้วยการวิจัย หรืออยู่ในระหว่างการวิจัยว่าจะช่วยให้ดำเนินงานบางอย่างให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น

2.4.3 ความสำคัญของนวัตกรรมทางการศึกษา

2.4.3.1 ฐานความคิดการเกิดนวัตกรรมอาศัยหลักการทางจิตวิทยา เกิดแรงจูงใจ ความสนใจ

2.4.3.2 นวัตกรรมออกแบบ โดยเป็นแนวทางแก้ไขปัญหาการดำเนินงานให้ประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

2.4.3.3 สามารถช่วยประหยัดค่าใช้จ่าย

2.4.3.4 ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้มากขึ้นและรวดเร็ว

2.4.3.5 ส่งเสริมให้ครูผู้สอนและผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาความคิดอย่างเป็นกระบวนการ

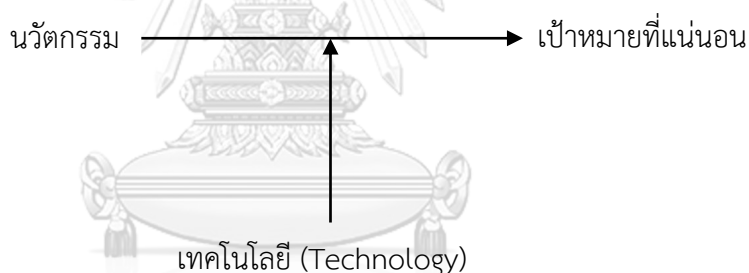
2.4.3.6 นวัตกรรมที่นำมาใช้ในระบบงานต้องยืนยันว่าเกิดประโยชน์ในแง่ที่ดี เพิ่มคุณภาพและปริมาณงานให้สูงกว่าเดิมที่เป็นมา

วรวิทย์ นิเทศศิลป์ (2551) การสร้างงานนวัตกรรมต้องมีการคิดผลิต ดัดแปลง พัฒนา ประเมินประสิทธิภาพจนเป็นที่น่าพอใจในระดับหนึ่งของบุคลากรภายในองค์กร

กรมวิชาการ (2536) ได้แบ่งประเภทของนวัตกรรมทางการศึกษาตามเนื้อหาออกเป็น 6 ประเภท คือ 1) นวัตกรรมด้านระบบการศึกษา เช่น การศึกษารายบุคคล ระบบการสอนทางไกล การสอนระบบปิดการศึกษานอกระบบ 2) นวัตกรรมด้านหลักสูตร เช่น หลักสูตรแบบบูรณาการ หลักสูตรการศึกษาต่อเนื่องหลักสูตรการศึกษาผู้ใหญ่ 3) นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน เช่น การสอนเป็นคณะ การสอนด้วยบทเรียนแบบโปรแกรมการซ่อมเสริม การใช้ศูนย์การเรียนรู้ การเรียนด้วยตนเอง 4) นวัตกรรมทางด้านสื่อและเทคโนโลยีทางการศึกษา เช่น คอมพิวเตอร์ช่วยสอน เทปเสียง สไลด์ วีดีโอ และวิทยุโทรทัศน์ 5) นวัตกรรมทางด้านการวัดและประเมินผล เช่น การวัดผู้เรียนแบบอิงกลุ่มการวัดผลก่อนเรียนและหลังเรียนการวิเคราะห์ข้อสอบ 6) นวัตกรรมทางการบริหารงานการศึกษา เช่น การใช้ทฤษฎีจัดระบบในการบริหารงาน

2.4.4 ขั้นตอนของการเกิดนวัตกรรม

1. ขั้นการประดิษฐ์คิดค้น (Invention)
2. ขั้นการพัฒนา (Development)/ ขั้นการทดลอง (Pilot Project)
3. ขั้นการนำไปใช้/ ปฏิบัติจริง Invention



ภาพที่ 9 เทคโนโลยีที่มีส่วนในการคิดนวัตกรรม

CHULALONGKORN UNIVERSITY

เป้าหมายที่แน่นอนจะทำให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ โดยความคิด/ การกระทำใหม่ ๆ จะถูกนำมาใช้ก่อนจนกว่าจะถูกกำหนดให้เป็นส่วนหนึ่งของระบบงานในปัจจุบัน ความคิด/ การกระทำใหม่ที่ เรียกว่า นวัตกรรม

ความคิดและการกระทำใหม่ ๆ ที่นำมาใช้ในการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงการดำเนินการศึกษา หมายถึงความคิดและวิธีการปฏิบัติใหม่ ๆ ที่ส่งเสริมให้กระบวนการทางการศึกษามีประสิทธิภาพสูงขึ้น

2.4.5 กระบวนการเกิดนวัตกรรมทางการศึกษา

อาจสรุปได้เป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

2.4.5.1 มีการประดิษฐ์คิดค้น (Innovation) สิ่งใหม่ หรือปรับปรุงของเก่าให้เหมาะสมกับสภาพงาน

2.4.5.2 มีการพัฒนา (Development) มีการทดลองในแหล่งทดลองจัดทำอยู่ในลักษณะของโครงการทดลองปฏิบัติก่อน

2.4.5.3 การนำไปปฏิบัติในสถานการณ์ทั่วไป ซึ่งจัดว่าเป็นนวัตกรรมขั้นสมบูรณ์ในการศึกษา

ในระบบการศึกษาเมื่อมีปัญหาเกิดขึ้น นักการศึกษาจึงได้พยายามคิดค้นสิ่งใหม่ ๆ ขึ้นมา เกิดเป็นนวัตกรรมการศึกษาขึ้น ซึ่งหมายถึง วิธีการ หลักปฏิบัติ แนวคิดและสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ที่แปลกไปจากเดิม ซึ่งอาจได้มาจากการคิดค้นสิ่งใหม่ ๆ หรือปรับปรุงของเก่าให้เหมาะสม โดยมีการทดลองและพัฒนาจนเป็นที่น่าเชื่อถือได้ว่ามีผลดีในทางปฏิบัติและสามารถทำให้ระบบการศึกษาดำเนินไปสู่เป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สภาพของนวัตกรรมทางการศึกษา

การที่จะพิจารณาว่า วิธีการ หลักปฏิบัติ แนวคิดหรือสิ่งประดิษฐ์ใด ๆ เป็นนวัตกรรมหรือไม่มีเกณฑ์ในการพัฒนา ดังนี้

1. สิ่งนั้นต้องแปลกใหม่จากที่ได้ปฏิบัติกันอยู่ ซึ่งอาจจะใหม่ทั้งหมด หรือใหม่บางส่วน
2. การประดิษฐ์คิดค้นอาศัยวิธีระบบอย่างมีขั้นตอนที่เหมาะสม โดยคำนึงถึงทรัพยากรที่ใช้ กระบวนการและผลลัพธ์
3. มีการทดลองใช้ ปรับปรุงและวิจัย เพื่อให้เกิดความมั่นใจว่าสิ่งใหม่นั้นมีประสิทธิภาพ น่าเชื่อถือได้
4. สิ่งใหม่นั้นยังไม่ใช้กันแพร่หลาย หรือเป็นส่วนหนึ่งของระบบงาน เพียงแต่มีการนำไปทดลองใช้ในบางกลุ่มยังไม่เป็นที่ยอมรับกันทั่วไป

ถ้าวิธีการ หลักปฏิบัติ แนวคิดสิ่งประดิษฐ์ที่เป็นนวัตกรรมนั้น ใช้ได้ผลดีจนเป็นที่ยอมรับและมีการนำไปปฏิบัติกันอย่างแพร่หลาย หรือใช้เป็นส่วนหนึ่งของระบบงานทั่วไป สภาพของนวัตกรรมจะหมดไปกลายเป็นเทคโนโลยีรูปแบบหนึ่งในระบบงานนั้น เช่น การใช้ก๊อชในการหุงต้ม หรือใช้กับรถยนต์ สมัยหนึ่งจัดว่าเป็นนวัตกรรมการศึกษาปัจจุบันสถาบันการศึกษาต่าง ๆ นิยมใช้ข้อสอบแบบนี้ สภาพของนวัตกรรมจึงหมดไป

2.4.6 การยอมรับนวัตกรรมการศึกษา

นวัตกรรมที่เกิดขึ้นจากเป็นที่ยอมรับหรือไม่เพียงใดขึ้นอยู่กับบุคคล 3 ฝ่ายประกอบไปด้วย

4.1.6.1 นวัตกรรม (Innovation) เป็นผู้ที่มีความคิดริเริ่มใหม่ ๆ และนำสิ่งนั้นไปทดลองใช้ หรือนำเสนอนวัตกรรม เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของคนทั่วไป

4.1.6.2 นักต่อต้าน (Resistors) คนพวกนี้มักจะทำต่อต้านสิ่งใหม่ ๆ เพราะกลัวจะมีข้อบกพร่องเกิดขึ้น จึงไม่ยอมรับอะไรง่าย ๆ ซึ่งจะมีผลที่จะช่วยให้นวัตกรรมได้พิจารณาปรับปรุงแก้ไข ข้อบกพร่องต่าง ๆ ของนวัตกรรมที่คิดขึ้น เพื่อให้มีประสิทธิภาพจนเป็นที่ยอมรับ

4.1.6.3 ผู้นำ (Leaders) เป็นผู้ที่มามีอิทธิพลต่อสมาชิกในกลุ่ม ถ้าผู้นำกลุ่มยอมรับนวัตกรรมไปทดลองใช้เพื่อปรับปรุงงานให้ดีขึ้นย่อมจะทำให้สมาชิกในกลุ่มเห็นคล้อยตามด้วย

การยอมรับนวัตกรรมตามแนวอินโนเทค (Innotech) มีขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นการตระหนักและการรับรู้ (Awareness) เป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับนวัตกรรมเป็นครั้งแรก
2. ขั้นแสดงความสนใจ (Interest) เป็นการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมในนวัตกรรมนั้น
3. ขั้นประเมินค่า (Evaluation) เป็นการพิจารณาว่า นวัตกรรมนั้น เหมาะสมกับความต้องการและสภาพปัญหาหรือไม่
4. ขั้นทดลอง (Trial) เป็นการนำนวัตกรรมไปทดลองใช้ ได้ผลตามความต้องการหรือไม่
5. ขั้นรับไปใช้ (Adoption) เป็นการตัดสินใจนำนวัตกรรมไปใช้
6. ขั้นบูรณาการ (Integration) เป็นการนำนวัตกรรมนั้นไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับระบบงาน

2.4.7 แนวคิดพื้นฐานที่ก่อให้เกิดนวัตกรรมการศึกษา

การเกิดมีผลจากแนวคิดพื้นฐาน 4 ประการ

2.4.7.1 แนวคิดในด้านความแตกต่างระหว่างบุคคล บุคคลมีความแตกต่างกันในทุก ๆ ด้าน จึงพยายามหาวิธีการให้ผู้เรียนได้เรียนตามความสามารถของเขา นวัตกรรมที่เกิดขึ้นจากแนวคิดนี้ได้แก่ การจัดโรงเรียนไม่แบ่งชั้น การใช้บทเรียนสำเร็จรูป ชุดการสอน การสอนเป็นคณะ การใช้เครื่องช่วยสอน

2.4.7.2 แนวคิดในด้านความพร้อม การเรียนรู้จะได้ผลดีเมื่อผู้เรียนมีความพร้อม นวัตกรรมที่เกิดจากแนวคิดนี้ได้แก่ การเรียนการสอนแบบศูนย์การเรียน การจัดการเรียนในโรงเรียน เป็นต้น

2.4.7.3 แนวคิดในด้านการใช้เวลา เพื่อการศึกษาเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้เวลาเรียนอย่างอิสระตามความสามารถและความต้องการ นวัตกรรมที่เกิดจากแนวคิดนี้ได้แก่ การจัดตารางสอนแบบยืดหยุ่น การใช้บทเรียนโปรแกรม และมหาวิทยาลัยเปิด เป็นต้น

2.4.7.4 แนวคิดในด้านความก้าวหน้าทางวิชาการอัตราเพิ่มของประชากรเป็นการเปิดโอกาสให้แต่ละคนศึกษาได้อย่างกว้างขวางและทั่วถึง นวัตกรรมที่เกิดจากแนวคิดนี้ได้แก่ มหาวิทยาลัยเปิดการจัดโรงเรียนแบบสองผลัด การเรียนด้วยบทเรียนโปรแกรมและการสอนด้วยระบบสื่อสารไกล

ข้อสังเกตเกี่ยวกับสิ่งทีถือว่าเป็นนวัตกรรมทางการศึกษา

1. เป็นความคิดและการกระทำใหม่ทั้งหมด
2. ความคิด/ การกระทำที่มีการพิสูจน์ด้วยการวิจัยและช่วยให้การดำเนินงานมีประสิทธิภาพสูงขึ้น

3. มีการนำวิธีการระบบมาใช้อย่างชัดเจนยังไม่เป็นส่วนหนึ่งของระบบงานในปัจจุบัน

2.4.8 ประเภทของนวัตกรรมการศึกษา

สำนักพัฒนานวัตกรรมการศึกษา (2549) ได้กำหนดข่ายการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา 4 ด้าน ดังนี้

2.4.8.1 นวัตกรรมด้านการบริหารจัดการโรงเรียนที่มีคุณภาพ เช่น รูปแบบ/วิธีการบริหารจัดการโรงเรียนขนาดเล็กโรงเรียนในถิ่นทุรกันดาร โรงเรียนในชุมชนแออัด โรงเรียนที่ขาดแคลนครู โรงเรียนที่มีเด็กพิการหรือเด็กด้อยโอกาส โรงเรียนในเมืองที่มีเด็กจำนวนมาก

2.4.8.2 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ เช่น เทคนิควิธีการ การสอนแบบลดชั้นการจัดทำหลักสูตร เทคนิควิธีการผลิตสื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอนแบบใหม่ ๆ ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ วิธีการวัดและประเมินผล

2.4.8.3 นวัตกรรมด้านคุณธรรม จริยธรรม การพัฒนานักเรียนให้เป็นคนดีมีคุณธรรม จริยธรรม เช่น รูปแบบ วิธีการ กิจกรรมการพัฒนานักเรียนที่เน้นคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ รูปแบบ/เทคนิค วิธีการหรือกระบวนการจัดค่ายสร้างเสริมพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม รูปแบบ/วิธีการฝึกอบรมเพื่อปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม

2.4.8.4 นวัตกรรมด้านอื่น ๆ หรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน เช่น สื่อการสอนที่ใช้สิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ การผลิตหุ่นยนต์ เพื่อการเรียนรู้เทคโนโลยีชีวภาพที่ใช้ในชีวิตประจำวัน รวมทั้ง เทคนิค วิธีการที่ทำให้นักเรียนคิดค้นวิธีการเรียนรู้ของตนเอง (Learning Style) เช่น การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม การส่งเสริมสุขภาพ

Tidd Joe and John Bessant (2009) แบ่งนวัตกรรมตามผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น ได้ 6 ประเภท ได้แก่

1. นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ (Product Innovation) หมายถึง สินค้าใหม่ ผลิตภัณฑ์ใหม่ที่เกิดจากการนำเทคโนโลยีมาใช้เปลี่ยนแปลง ปรับปรุงผลิตภัณฑ์เดิมให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น มีความแตกต่างจากคู่แข่ง มีความล้ำ หน้ากว่าคู่แข่งในตลาด นวัตกรรมผลิตภัณฑ์อาจจะอยู่ในรูปของตัวสินค้า (Goods) ที่จับต้องได้ทางกายภาพและสินค้าเทคโนโลยีในรูปของโปรแกรมซอฟต์แวร์ เป็นต้น

2. นวัตกรรมบริการ (Service Innovation) หมายถึง รูปแบบการให้บริการใหม่ที่แตกต่างจากคู่แข่ง สามารถสร้างความประทับใจให้กับลูกค้า นวัตกรรมบริการ ไม่อยู่ในรูปของสินค้าที่จับต้อง ได้ทางกายภาพ แต่เป็นการให้บริการทางธุรกรรม การอำนวยความสะดวกรูปแบบต่าง ๆ

3. นวัตกรรมกระบวนการ (Process Innovation) เป็นการศึกษา วิจัย พัฒนาให้ได้มาซึ่งรูปแบบการทำงานใหม่ วิธีการทำงานใหม่ ขั้นตอนการปฏิบัติงานใหม่ วิธีการผลิตสินค้า หรือกระบวนการทำงานใหม่ที่ดีกว่าเดิม จุดมุ่งหมายของนวัตกรรมกระบวนการคือ การทำให้เกิด

ประสิทธิภาพและ ประสิทธิภาพต่อองค์กร ลูกค้ำและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย โดยเน้นที่การควบคุมคุณภาพ การปรับปรุงประสิทธิภาพ การผลิตและการให้บริการ

4. นวัตกรรมธุรกิจ (Business Innovation) หมายถึง การสร้างรูปแบบธุรกิจใหม่ที่มีความได้เปรียบทางการแข่งขันมากกว่าวิธีการทำธุรกิจแบบเดิม โดยเป็นผู้ริเริ่มคนแรก หรือเริ่มทำในสิ่งที่แปลก ใหม่แตกต่างจากธุรกิจที่เคยมีผู้อื่นทำอยู่ก่อนแล้ว

5. นวัตกรรมการจัดการ (Management Innovation) หมายถึง วิธีการบริหาร จัดการ ภายในองค์กรรูปแบบใหม่ ที่ทำให้องค์กรและพนักงานในองค์กรมีศักยภาพมากขึ้น มีความสามารถทาง นวัตกรรมมากขึ้นทำให้ประสบความสำเร็จและเกิดความได้เปรียบในการแข่งขันมากขึ้น

6. นวัตกรรมเชิงนโยบาย (Innovation on Policy) หมายถึง การสร้างวัฒนธรรม ภายในองค์กรให้มีคุณภาพ มีสมรรถนะหลักขององค์กรที่เหนือชั้นกว่าคู่แข่ง

Tucker (2003) ได้แบ่งนวัตกรรมเป็น 3 ชนิด ได้แก่

1. นวัตกรรมสินค้า สินค้าในที่นี้ หมายถึง สิ่งที่สามารถจับต้องได้และหมายรวมถึง บริการที่ไม่สามารถจับต้องได้อีกด้วย

2. นวัตกรรมกระบวนการในการจัดการ เป็นการคิดหาวิธีในการจัดการกระบวนการ ทำงาน เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ใหม่ที่ดีขึ้น เพื่อลดต้นทุน หรือเพื่อเพิ่มผลผลิต

3. นวัตกรรมยุทธศาสตร์ ซึ่งแตกต่างจากนวัตกรรม 2 ประเภทแรก เนื่องจากเป็นการ เปลี่ยนแนวทางการดำเนินงานขององค์กร เพื่อสร้างความพอใจให้กับผู้บริโภค

ทองคำ วิรัตน์ (2546) กล่าวว่า การพัฒนานวัตกรรมที่นำไปใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งนอกจากจะช่วยให้การเรียนการสอนบรรลุจุดหมายของหลักสูตรแล้วยังช่วยให้แบ่งเบาภาระของครู ที่สอนเด็กเป็นจำนวนมากเพราะการพัฒนานวัตกรรมที่ใช้ในการเรียนการสอนเป็นสื่อการเรียน การสอนที่นักเรียนสามารถดำเนินการด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพในการทำงาน

โครงการส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรมในโรงเรียนปีงบประมาณ 2550 ของสำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้กำหนดขอบข่ายนวัตกรรมการศึกษาโดยเน้น 6 กลยุทธ์ ประกอบด้วย นวัตกรรมการบริหารจัดการการเรียนการสอน ดังนี้ 1) ด้านการพัฒนาคุณภาพและ มาตรฐานการศึกษา เช่น การยกระดับคุณภาพด้านการอ่านออกเขียนได้ การส่งเสริมการรักการอ่าน การส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพกลุ่มสาระคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ การพัฒนาระบบดูแลช่วยเหลือ นักเรียน 2) สนับสนุนด้านคุณธรรมนำความรู้ ตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง เช่น โรงเรียนวิถีพุทธ รูปแบบการนำเศรษฐกิจพอเพียงสู่สถานศึกษา การพัฒนาระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน 3) ด้านการ บริหารจัดการสนับสนุนการขยายโอกาสทางการศึกษา เช่น การบริหารจัดการโรงเรียนขนาดเล็ก การจัดการศึกษาสำหรับเด็กด้อยโอกาส การติดตามเด็กเข้าเรียน 4) ด้านการสร้าง ความเข้มแข็งแก่ พื้นที่การศึกษาของโรงเรียน เช่น การพัฒนานำผู้นำการเปลี่ยนแปลง การบริหารจัดการโดย 5) ด้าน

การบริหารจัดการโดยการมีส่วนร่วม เช่น การมีบทบาทของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stake Holder)
6) ด้านการพัฒนาการศึกษาในพื้นที่พิเศษจังหวัดชายแดนภาคใต้

2.4.9 นวัตกรรมการบริหาร

นวัตกรรมทางการบริหาร (Administrative Innovation) เป็นเรื่องของการคิดค้นและเปลี่ยนแปลงรูปแบบของการจัดการองค์กรใหม่ที่ส่งผลให้ระบบการทำงานการผลิตการออกแบบผลิตภัณฑ์และการดำเนินงานขององค์กรมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น เช่น การบริหารองค์กรในลักษณะโครงสร้างองค์กรแบบแมทริกซ์ (The Matrix Structure) การใช้แนวคิดการวัดผลงานแบบสมดุล (Balance Scorecard) ในการวางแผนและประเมินผลงานขององค์กรเป็นต้นนวัตกรรมทางการบริหารเป็นเรื่องที่มีความสัมพันธ์โดยตรงกับเรื่องของนโยบายโครงสร้างองค์กรระบบรูปแบบและกระบวนการจัดการองค์กร (สุกัญญา แซ่มซ้อย, 2555)

นวัตกรรมทางการบริหาร ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้นำในองค์กรทางการศึกษาคิดค้นวิธีการแนวทางการบริหารจัดการใหม่ใหม่เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและผลิตผลในการดำเนินงานโดยนวัตกรรมทางการบริหารนี้จะกลายเป็นตัวแปรต้นหรือคนกว่ากลไกที่สำคัญในการขับเคลื่อนให้เกิดนวัตกรรมอื่น ๆ ในองค์กรทางการศึกษา

แนวคิดที่เกี่ยวกับนวัตกรรมเมื่อพิจารณาในมุมมองของนวัตกรรมทางการศึกษานั้นพบว่าในองค์กรทางการศึกษาสามารถผลิตนวัตกรรมได้หลากหลายรูปแบบโดยจำแนกเป็น 3 ลักษณะที่สำคัญ ดังนี้

1. นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ (Product Innovation) ซึ่งอาจหมายถึง สื่อที่สนับสนุนอุปกรณ์การเรียนการสอน เป็นต้น
2. นวัตกรรมกระบวนการ (Process Innovation) ซึ่งอาจหมายถึง กระบวนการให้บริการทางวิชาการจัดการกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียนชุมชนและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง เป็นต้น
3. นวัตกรรมทางการบริหาร (Administrative innovation) ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้นำในองค์กรทางการศึกษาคิดค้นวิธีการแนวทางการบริหารจัดการศึกษาไม่ใหม่เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพประสิทธิผลในการดำเนินงาน โดยนวัตกรรมทางการบริหารนี้จะกลายเป็นตัวแปรต้นหรือกลไกที่สำคัญในการขับเคลื่อนให้เกิดนวัตกรรมอื่น ๆ ในองค์กรทางการศึกษา

แนวคิดเชิงนวัตกรรมระดับองค์กรโลกในยุคศตวรรษที่ 21 ได้เปลี่ยนแปลงระบบการทำงานและการบริหารโดยงานที่ทำได้ได้รับการพัฒนา หรือเรียนรู้ตลอดเวลาองค์กรที่ประสบความสำเร็จในอนาคตจะต้องเป็นองค์กรที่สามารถทำให้บุคลากรในองค์กรมีความผูกพันและรับผิดชอบต่อองค์กรและใช้ความสามารถของบุคลากรเหล่านั้นในการเรียนรู้งานของการในทุก ๆ เรื่องไปพร้อมกัน ทั้งนี้ต้องสนับสนุนให้พนักงานเปิดใจที่จะรับความคิดเห็นหรือความรู้ใหม่ใหม่อยู่เสมอบุคลากรจะต้องมีการสื่อสารอย่างเปิดเผยเข้าใจในการดำเนินงานขององค์กรได้ร่วมกันสร้างวิสัยทัศน์ร่วมกัน

ทำงาน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ขององค์การเป็นองค์การแห่งนวัตกรรม (Innovative Organization) ดังที่นักวิชาการได้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

กิริติ ยศยิ่งยง (2552) กล่าวว่าองค์การแห่งนวัตกรรม หมายถึง การนำแนวคิดนวัตกรรมการบริหารจัดการองค์การแนวใหม่ในการปรับเปลี่ยนคุณลักษณะขององค์การหรือปรับเปลี่ยนพฤติกรรมองค์การซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่เคยปรับเปลี่ยนมาก่อนเพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้าของบริบทโลกาภิวัตน์ที่มีความรู้และนวัตกรรมเป็นปัจจัยหลักในการเพิ่มคุณค่าพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการที่ดีมีคุณภาพเพื่อตอบสนองความต้องการและความพึงพอใจของลูกค้า ความอยู่รอดและความสามารถเชิงการแข่งขันขององค์การ

ศศิประภา ชัยประสิทธิ์ (2552) กล่าวว่า องค์การแห่งนวัตกรรมหมายถึงกระบวนการที่เกิดจากการนำความรู้ทักษะและการคิดริเริ่มสร้างสรรค์มาผสมผสานกับความสามารถทางด้านการบริหารจัดการจัดการของผู้นำองค์การเพื่อให้เกิดความได้เปรียบในการแข่งขัน หรือโดยมุ่งเน้นไปที่การสร้างประโยชน์และตอบสนองความพึงพอใจให้กับผู้บริโภค หากพิจารณาในมุมมองขององค์การทางการศึกษาหรือสถานศึกษาแล้วก็คือ การเป็นองค์การแห่งนวัตกรรมสถานศึกษาที่มีการนำความรู้ทักษะและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มาผสมผสานกับความสามารถทางด้านการบริหารจัดการจัดการของผู้นำองค์การเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ รวมทั้งการตอบสนองความต้องการของผู้ปกครองชุมชนและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง

สำหรับการสร้างองค์การแห่งนวัตกรรมสำหรับสถานศึกษานั้นผู้บริหารสถานศึกษาจะต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคุณลักษณะขององค์การแห่งนวัตกรรมและต้องทำความเข้าใจว่าค่าขององค์การแห่งนวัตกรรมไม่ได้หมายความว่าสถานศึกษามีการทำวิจัยและพัฒนา หรือวิจัยในชั้นเรียนเท่านั้น แต่ต้องเกิดจากความร่วมมือร่วมใจในการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ของครูและบุคลากรทางการศึกษาทุกคน ดังที่ ศศิประภา ชัยประสิทธิ์ (2552) กล่าวว่าองค์การนวัตกรรมมีคุณลักษณะที่สำคัญ ดังต่อไปนี้

1. การกำหนดทิศทางการวัตถุประสงค์เป้าหมายและกลยุทธ์ที่ชัดเจนที่สามารถพัฒนาองค์การให้มุ่งสู่การเป็นองค์การแห่งนวัตกรรมรวมถึงความมุ่งมั่นทุ่มเทของผู้บริหารและเมื่อทิศทางและความมุ่งมั่นของผู้บริหารมีความชัดเจนแล้วต้องมีลักษณะโครงสร้างองค์การที่สามารถกระตุ้นและก่อให้เกิดนวัตกรรมภายในองค์การ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการมีโครงสร้างองค์การที่มีความยืดหยุ่นในระดับที่เหมาะสมที่จะกระตุ้นให้เกิดนวัตกรรมภายในองค์การได้

2. ผู้บริหารควรมุ่งมั่นและผลักดันให้เกิดการสร้างวัฒนธรรมภายในองค์การด้วยกันเล็งเห็นคุณค่าของนวัตกรรมเป็นสิ่งสำคัญและต้องมีบุคลากรสำคัญที่จะทำหน้าที่ตามบทบาทต่าง ๆ ภายใต้อกระบวนการนวัตกรรมไม่ว่าจะเป็นการกำหนดตำแหน่งผู้นำในการดำเนินโครงการนวัตกรรมและผู้สนับสนุนอีกทั้งบุคลากรภายในองค์การยังต้องมุ่งมั่นการทำงานร่วมกันเป็นทีมมากกว่ามุ่งเน้นส่วนบุคคล ทั้งนี้เนื่องจากนวัตกรรมจะมีโอกาสเกิดขึ้นได้จากการทำงานร่วมกันของบุคคลที่มีพื้นฐานหลากหลาย (Cross-Functional) แล้วในขณะที่เดียวกันก็ต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาบุคลากร

เนื่องจากการที่บุคลากรจะเป็นผู้สามารถคิดค้นสิ่งใหม่ ๆ ได้บุคลากรเองจะต้องมีความรู้และทักษะที่เหมาะสมสถานศึกษาจะต้องมีความเชื่อมั่นต่อการสร้างนวัตกรรมให้ความสำคัญต่อการปรับปรุงและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในที่นี่หมายถึงผู้บริหารครูและบุคลากรทางการศึกษาอย่างต่อเนื่องทำให้การสร้างนวัตกรรมสื่อวัสดุอุปกรณ์ รวมถึงการวิจัยในชั้นเรียนเพื่อหาแนวทางในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้กลายเป็นค่านิยมของครูและบุคลากรทางการศึกษาและเป็นวัฒนธรรมขององค์กรในที่สุด

3. การให้ความสำคัญกับการสร้างบรรยากาศและสภาพแวดล้อมในที่ทำงานต่อกระบวนการแห่งการสร้างสรรคสถานศึกษาสามารถสร้างบรรยากาศสภาพแวดล้อมด้วยการตกแต่งและการวางแผนสำนักงานห้องพักครูแบบเห็นหน้าเห็นตากันละพบปะกันเป็นเครื่องมือสำคัญอย่างหนึ่งที่จะช่วยให้ครูและบุคลากรทางการศึกษามีการสื่อสารพูดคุยสร้างความไว้วางใจและนำไปสู่การแลกเปลี่ยนเพื่อการต่อยอดแนวคิดใหม่ใหม่ด้วยการพบปะพูดคุยหรือการสบตาในลักษณะสบตากันจะทำให้ครูและบุคลากรทางการศึกษารู้สึกว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของทีมงานอยู่ตลอดเวลาเป็นต้น

4. ผู้บริหารต้องสร้างองค์การให้เป็นองค์การแห่งการเรียนรู้ (Learning Organization) อย่างแท้จริงและการจะเป็นองค์การแห่งนวัตกรรมได้นั้นความเชื่อมโยงกับปัจจัยภายนอกองค์การก็จัดว่าเป็นหนึ่งในปัจจัยที่สำคัญ เนื่องจากหลายครั้งที่นวัตกรรมที่สำคัญภายในองค์การไม่ได้เกิดขึ้นจากภายในแต่เป็นการเชื่อมโยงแนวคิดต่าง ๆ จากภายนอกเข้ามาสู่วงการนี้ว่าจะเป็นการจากนักวิชาการผู้เชี่ยวชาญความต้องการของผู้ปกครองชุมชนส่วนเกี่ยวข้องรวมถึงสถานประกอบการหรือตลาดแรงงาน

สถานศึกษาพัฒนาโลกในการสร้างเครือข่ายทางสังคม (Social Network Mapping) ด้วยการสร้างเครือข่ายเสมือนจริงผ่านทางอินเทอร์เน็ตและการสื่อสารแบบไร้สายซึ่งมักจะใช้เว็บไซต์ (Website) ของโรงเรียน เฟซบุ๊ก (Facebook) หรือจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) ในการเชื่อมโยงการติดต่อสื่อสารระหว่างกัน ซึ่งเครือข่ายนี้ไม่เพียงเชื่อมโยงครูและบุคลากรในสถานศึกษาเท่านั้นแต่ยังรวมไปถึงหน่วยงานนักวิชาการผู้เชี่ยวชาญจากภายนอกสถานศึกษา เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่กว้างขวางมากขึ้น

2.4.10 แนวทางพัฒนานวัตกรรม

Donald (1988) ได้กล่าวถึงแนวทางการพัฒนานวัตกรรมว่าประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. การกำหนดความเป็นไปได้ทางเทคนิคและความต้องการของตลาดที่มีศักยภาพ
2. การกำหนดแนวคิด ในการออกแบบแนวคิดและการประเมินผล
3. การค้นคว้าและการทดลองรวมถึงการแก้ปัญหา
4. การทดลองใช้
5. การพัฒนานวัตกรรมให้สมบูรณ์หลังจากการทดลองใช้
6. การใช้ประโยชน์และการเผยแพร่การใช้งานของนวัตกรรม

Rogers (1983) ได้กล่าวถึงแนวทางการพัฒนานวัตกรรม ว่าประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. การหาปัญหาหรือความต้องการจำเป็น (Recognizing a Problem or Need)
2. การวิจัยพื้นฐานและการวิจัยประยุกต์ (Basic and Applied Research)
3. การพัฒนา (Development)
4. การนำนวัตกรรมเข้าสู่การค้า (Commercialization)
5. การแพร่กระจายและการยอมรับ (Diffusion and Adoption)
6. ผลที่เกิดขึ้น (Consequences)

สถาบัน BMGI (2016) ได้เสนอกระบวนการสร้างสรรค์นวัตกรรม ชื่อว่า BMGI's Rapid Innovation Cycle ประกอบด้วยขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 คือ การระบุปัญหาที่แท้จริง (Define) อันเป็นหัวใจสำคัญของการสร้างนวัตกรรม เมื่อระบุปัญหาที่แท้จริงแล้วนั้น

ขั้นที่ 2 คือ การค้นหาแนวทางการแก้ปัญหาที่เหมาะสมกับปัญหาดังกล่าว (Discover)

ขั้นที่ 3 คือ การนำแนวทางเหล่านั้นจะต้องนำมาถูกกลั่นกรองและคัดเลือกแนวทางเหมาะสมต่อการปฏิบัติมากที่สุดเพื่อพัฒนาเป็นนวัตกรรม (Develop)

ขั้นที่ 4 คือ การนำนวัตกรรมที่สรรคมาแล้วนั้นนำไปทดลองปฏิบัติว่าสามารถนำไปปฏิบัติได้จริงหรือไม่อย่างไร (Demonstrate) ในการวิจัยนี้ได้นำกระบวนการสร้างนวัตกรรมของ (BMGI, 2016) มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ โดยผู้วิจัยสรุปได้ 4 ขั้นตอนซึ่งจะนำไปประยุกต์ใช้ในการวิจัยเฉพาะขั้นที่ 1-3 เท่านั้นเพราะเนื่องจากจากขั้นที่ 4 การนำไปทดลองปฏิบัติในการวิจัยมีขอบเขตด้านระยะเวลาในการดำเนินการวิจัยจึงไม่สามารถมีขั้นตอนของการทดลองปฏิบัติได้ ทำให้งานวิจัยนี้ นำขั้นตอนของการ สร้างสรรค์นวัตกรรมประยุกต์ในกระบวนการวิจัยเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ระบุนวัตกรรม (Define) คือ ขั้นตอนในการระบุปัญหาและความต้องการจำเป็น ต่อนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

ขั้นตอนที่ 2 ค้นหาแนวทางนวัตกรรม (Discover) คือ ขั้นตอนในการค้นหาแนวทางในการแก้ปัญหาจากขั้นตอนที่ 1 โดยการระดมความคิดจากผู้มีประสบการณ์และผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ
ขั้นตอนที่ 3 พัฒนานวัตกรรม (Develop) คือ ขั้นตอนการพัฒนานวัตกรรมการบริหารโดยนำข้อมูลที่ได้จากการขั้นตอนที่ 2 มาพัฒนาเป็นต้นแบบนวัตกรรมการบริหาร

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ชมแข พงษ์เจริญ (2554) พบว่า การจัดการโรงเรียนเชิงสร้างสรรค์และผลผลิตภาพ มีลักษณะดังต่อไปนี้ 1) ต้องมีการบูรณาการด้วยเทคโนโลยี ผู้บริหาร ครูและบุคลากรจะต้องมีความพร้อมและทุ่มเทการสอนต้องเน้นการวิเคราะห์ มีเหตุผลให้นักเรียนได้กล้าคิด กล้าทำ สามารถที่จะพัฒนาตนเอง

ได้ โดยการจัดองค์กรของโรงเรียนจะไม่มีโครงสร้างองค์กรที่ชัดเจน เพื่อให้ผู้บริหารได้ใกล้ชิดกับ ผู้ปฏิบัติงาน มีความยืดหยุ่นและสนับสนุนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบกิจกรรมทั้งในและนอก ชั้นเรียนและที่สำคัญ โรงเรียนควรให้ผู้ปกครองเข้ามามีส่วนร่วมและสื่อสารต่อชุมชนให้เข้าใจแนวคิด ของโรงเรียน 2) โรงเรียนคุณภาพต้องมีความยืดหยุ่นมีการสอนที่ทำให้ผู้เรียนสามารถคิดเป็นทำเป็น ครูทำหน้าที่เป็นเหมือนพี่เลี้ยงที่คอยชี้แนะตามลักษณะของเด็กแต่ละคน

ชกลร ต้นประภัสร์, ธร สุนทรายุทธ, และไพรัตน์ วงษ์นาม (2556) พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อ ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของโรงเรียนเอกชน คือ ความคิดสร้างสรรค์ของผู้บริหาร ภาวะ ความเป็นผู้นำของผู้บริหาร บรรยากาศและสภาพแวดล้อมของโรงเรียนและวัฒนธรรมของการเรียนรู้

ธัญญรัตน์ บัวพันธ์ (2558) พบว่า การบริหารโรงเรียน ประกอบไปด้วย 5 ส่วน ที่ต้องบริหาร ได้แก่ 1) การพัฒนาหลักสูตร 2) งานจัดกระบวนการเรียนรู้ 3) งานวัดและการประเมินผล 4) งานพัฒนา แหล่งการเรียนรู้และ 5) งานกิจกรรมนักเรียน โดยกระบวนการในการบริหารนั้นมีอยู่ด้วยกัน 3 ขั้นตอน คือ การวางแผน นำไปปฏิบัติและการประเมินผล ซึ่งส่งผลต่อการสนับสนุนคุณลักษณะความคิดสร้างสรรค์ของ นักเรียน 9 คุณลักษณะ ได้แก่ ความอยากรู้อยากเห็น ความมุ่งมั่นในการทำงาน ความอิสระ มีจินตนาการ ความคิดแปลกใหม่ มีสุนทรียภาพ กล้าเสี่ยง การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และการหยั่งรู้ โดยกลยุทธ์ในการ บริหารโรงเรียนเพื่อให้ส่งเสริมคุณลักษณะดังกล่าวนี้ จะประกอบด้วย 3 กลยุทธ์หลักในการบริหาร คือ 1) พัฒนาหลักสูตรที่เน้นเสริมสร้างคุณลักษณะความคิดสร้างสรรค์ 2) เพิ่มเครือข่ายที่ช่วยสนับสนุนการ พัฒนาสื่อและแหล่งเรียนรู้ 3) จัดกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมคุณลักษณะความคิดสร้างสรรค์

ธารทิพย์ ช้วนาและขวัญชัย ช้วนา (2561) ได้ศึกษารูปแบบการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริม ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน (PEAPAC) ดังนี้ 1) Preparation = ขั้นการเตรียมความพร้อม 2) Engage = ขั้นการกระตุ้น 3) Action = ขั้นการปฏิบัติ 4) Pack = ขั้นการ สรุปรูป 5) Apply = ขั้นการประยุกต์ใช้และ 6) Checking = ขั้นการตรวจสอบเพื่อส่งเสริมทักษะการ เรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ 1) ทักษะการคิดและแก้ไขปัญหา 2) ทักษะด้านข้อมูลและการสื่อสารและ 3) ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและการขึ้น ตนเองดังนั้นการจัดการเรียนการสอนเพื่อ ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียน จะต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ กับชีวิตจริงและเรียนรู้อย่างมีความหมายจึงจะถือว่าการเรียนรู้ที่มีพลังมีคุณค่าและเป็นอีกรูปแบบ หนึ่งในการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจในการนำมาปรับใช้เพื่อการพัฒนาการเรียนการสอนให้เกิดผลดี สูงสุดกับผู้เรียนที่จะเป็นอนาคตของชาติต่อไป

Davies and et al (2013) พบว่า ปัจจัยที่สนับสนุนการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ ในเด็ก 1) มีพื้นที่และระยะเวลาที่ยืดหยุ่นความพร้อมของอุปกรณ์ที่เหมาะสมพร้อมใช้งาน 2) ห้องเรียน/ โรงเรียนจะต้องมีลักษณะสนุกสนานและเป็น 'games-bases' ตามระดับของผู้เรียน

- 3) ผู้เรียนมีอิสระและมีความสัมพันธ์อันดีกับผู้สอน
- 4) มีโอกาสได้ทำงานร่วมกับเพื่อนร่วมชั้น
- 5) ตระหนักถึงผู้เรียนทั้งในด้านความต้องการของผู้เรียน
- 6) มีการวางแผนอย่างไม่เป็นทางการ

Tan and et al. (2016) ได้ศึกษา การสอนที่ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ต้องคำนึงถึง 4Ps ได้แก่ 1) คน (Person) 2) กระบวนการ (Process) 3) ผลิตภัณฑ์ (Product) 4) สื่อสิ่งพิมพ์ (Press) ในที่นี้ คือ สภาพแวดล้อม โดยเฉพาะอย่างยิ่งสภาพแวดล้อมของการเรียนรู้ที่เป็นเหมือนตัวแปรสำคัญในการสร้างความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนั้น ความชัดเจนของการออกแบบหลักสูตรที่เฉพาะเจาะจงเป็นการสนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ในมิติที่แตกต่างกัน ดังนั้น การออกแบบหลักสูตรและการสอนเป็นเหมือนกุญแจที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยเรื่องนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษารอบแนวคิดการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาและการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ 2) ศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ในการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ และ 3) เพื่อนำเสนอนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้วิธีวิจัยผสมผสานหลายขั้นตอน Multiphase Mixed Method โดยใช้การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เพื่อศึกษารอบแนวคิดและสภาพปัจจุบันสภาพที่พึงประสงค์ จากนั้นนำผลการวิจัยเชิงปริมาณไปศึกษาในขั้นตอนการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อพัฒนาเป็นนวัตกรรมบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

3.2 ขั้นตอนการวิจัย

ขั้นตอนการวิจัยแบ่งเป็น 4 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษารอบแนวคิดการบริหารโรงเรียนและการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาสภาพปัจจุบันสภาพที่พึงประสงค์ในการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

ขั้นตอนที่ 3 การพัฒนานวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

ขั้นตอนที่ 4 การนำเสนอนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

ในแต่ละขั้นตอนมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษารอบแนวคิดการบริหารโรงเรียนและการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

การศึกษารอบแนวคิดการบริหารโรงเรียนและการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ โดยทำการศึกษาเอกสารแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยการศึกษานวนคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการบริหารโรงเรียนสร้างสรรค์ และการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์เพื่อนำมาสังเคราะห์

เป็นกรอบแนวคิดการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับงานวิจัย จากนั้นนำกรอบแนวคิดที่ได้ให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความเหมาะสมตามแนวคิดการวิจัย ขั้นตอนนี้อยู่ในขั้นตอนการระบุปัญหา (define) ในการพัฒนานวัตกรรม

1.1 ผู้ให้ข้อมูล

ผู้ให้ข้อมูลได้แก่ผู้บริหารหรือผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้หรือประสบการณ์ด้านบริหาร การศึกษา ด้านบริหารสถานศึกษา ด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา ด้านการพัฒนาทักษะการ คิดหรือมีความรู้ ความสามารถหรือผลงานวิชาการที่เกี่ยวกับการพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 5 คน(ภาคผนวก ก)

1.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบประเมินความเหมาะสมของกรอบแนวคิดการ บริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ (ภาคผนวก ข) โดยแบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ประเมิน

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับกรอบแนวคิดการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาและการพัฒนา นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

2.1 ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวคิดการบริหารโรงเรียนประถมศึกษา

2.2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับกรอบแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

1.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ขอหนังสือจากคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยเพื่อขอความร่วมมือในการประเมิน กรอบแนวคิดในการวิจัยจากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 คน เพื่อประเมินกรอบแนวคิดการพัฒนานักเรียน ให้มีความคิดสร้างสรรค์ และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมโดยดำเนินการนัดหมายและประสานงานกับ ผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อนำส่งและรับแบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของกรอบแนวคิดด้วย ตนเอง

1.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

นำแบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของกรอบแนวคิดเกี่ยวกับการบริหาร วิทยาลัยตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ มาวิเคราะห์ความเหมาะสมโดยใช้ ความถี่ร้อยละ และวิเคราะห์ข้อเสนอแนะโดยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis)

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาสภาพปัจจุบันสภาพที่พึงประสงค์ในการบริหารโรงเรียน ประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์

วิธีวิจัยขั้นตอนนี้ใช้ในการพัฒนานวัตกรรมขั้นตอนการระบุปัญหา(define) ซึ่งมีการดำเนินการดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

โรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานที่เข้าร่วมโครงการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative Based Learning) ของสำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 82 โรงเรียน ซึ่งการวิจัยครั้งนี้ใช้ประชากรทั้งหมดในการวิจัย

2.2 ผู้ให้ข้อมูล

ผู้บริหารและครูโรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานที่เข้าร่วมโครงการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative Based Learning) ของสำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 82 โรงเรียน โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ประกอบด้วย

กลุ่มที่ 1 กลุ่มผู้บริหาร ได้แก่ ผู้อำนวยการหรือรองผู้อำนวยการโรงเรียน โรงเรียนละ 1 คน

กลุ่มที่ 2 กลุ่มครูผู้สอน โรงเรียนละ 2 คน โดยคัดเลือกจากครูที่เคยผ่านการอบรมในโครงการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative Based Learning) ของสำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา หรือครูผู้รับผิดชอบงานพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์

2.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสอบถามสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์แบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐาน จำนวน 4 ข้อ ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษาและตำแหน่ง

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ มีเกณฑ์การให้คะแนนการตอบ ดังนี้

5 หมายถึง ตรงกับสภาพปัจจุบันหรือสภาพที่พึงประสงค์ที่ตรงกับความเป็นจริง ในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง หมายถึง ตรงกับสภาพปัจจุบันหรือสภาพที่พึงประสงค์ที่ตรงกับความเป็นจริง ในระดับมาก

3 หมายถึง หมายถึง ตรงกับสภาพปัจจุบันหรือสภาพที่พึงประสงค์ที่ตรงกับความเป็นจริง ในระดับปานกลาง

2 หมายถึง หมายถึง ตรงกับสภาพปัจจุบันหรือสภาพที่พึงประสงค์ที่ตรงกับความเป็นจริง ในระดับน้อย

1 หมายถึง หมายถึง ตรงกับสภาพปัจจุบันหรือสภาพที่พึงประสงค์ที่ตรงกับความเป็นจริง ในระดับน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการบริหารโรงเรียนและการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

2.3.1 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) ศึกษาทฤษฎี แนวคิดเกี่ยวกับการบริหารโรงเรียนและการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

2) กำหนดวัตถุประสงค์ของแบบสอบถามที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ให้มีความชัดเจนสอดคล้องตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

3) สร้างเครื่องมือในการวิจัย โดยพัฒนาประเด็นคำถามตามกรอบแนวคิดในการวิจัยจากการทบทวนแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างแบบสอบถามตามกระบวนการดังนี้

3.1) ร่างข้อคำถามของแบบสอบถามตามกรอบแนวคิดในการวิจัยและตามนิยามศัพท์

3.2) นำร่างรายการข้อคำถามที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความตรงด้านเนื้อหาความชัดเจนของภาษาความครอบคลุมตามกรอบแนวคิดในการวิจัยและตามนิยามศัพท์

3.3) ปรับปรุงร่างรายการข้อคำถามตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

3.4) สร้างแบบสอบถามในการวิจัยจำนวน 1 ฉบับโดยมีรายละเอียดของข้อมูลที่ต้องการเก็บรวบรวมเกี่ยวกับความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ โดยมีประเด็นคำถามในเครื่องมือแบ่งเป็น 3 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถามโดยใช้แบบตรวจสอบรายการ (Checklist) ประกอบด้วยเพศ อายุ ระดับการศึกษาและตำแหน่ง

ตอนที่ 2 สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์การบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์จำนวน 56 ข้อ โดยใช้แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับตั้งแต่ 1 ถึง 5 โดยมีค่าตัวเลขที่เป็นเกณฑ์ในการพิจารณา (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) ดังนี้
เกณฑ์ค่าระดับคะแนนในช่อง “**สภาพปัจจุบัน**”

ระดับ 5 หมายถึงมีสภาพปัจจุบันที่ตรงกับความเป็นจริง/การปฏิบัติในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึงมีสภาพปัจจุบันที่ตรงกับความเป็นจริง/การปฏิบัติในระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึงมีสภาพปัจจุบันที่ตรงกับความเป็นจริง/การปฏิบัติในระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึงมีสภาพปัจจุบันที่ตรงกับความเป็นจริง/การปฏิบัติในระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึงมีสภาพปัจจุบันที่ตรงกับความเป็นจริง/การปฏิบัติในระดับน้อยที่สุด

เกณฑ์ค่าระดับคะแนนในช่อง “**สภาพที่พึงประสงค์**”

ระดับ 5 หมายถึงสภาพในอนาคตที่ต้องการให้เกิดขึ้น/การปฏิบัติในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึงสภาพในอนาคตที่ต้องการให้เกิดขึ้น/การปฏิบัติ ในระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึงสภาพในอนาคตที่ต้องการให้เกิดขึ้น/การปฏิบัติ ในระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึงสภาพในอนาคตที่ต้องการให้เกิดขึ้น/การปฏิบัติ ในระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึงสภาพในอนาคตที่ต้องการให้เกิดขึ้น/การปฏิบัติ ในระดับน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

2.3.2 การหาคุณภาพเครื่องมือ

2.3.2.1 การตรวจสอบความตรง (Validity) ของเครื่องมือวิจัย

1) นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความตรงด้านเนื้อหา (Content Validity) และความชัดเจนของภาษาเพื่อให้แบบสอบถามครอบคลุมและเหมาะสมกับเนื้อหาการวิจัย

2) นำแบบสอบถามมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

3) นำแบบสอบถามที่ผ่านการปรับปรุงนำมาให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 คนตรวจสอบความตรงด้านเนื้อหาและพิจารณาความเหมาะสมของแบบสอบถาม โดยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิคือเป็นผู้มีความเชี่ยวชาญในด้านบริหารการศึกษา ด้านบริหารสถานศึกษา ด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม การศึกษาและด้านการพัฒนาทักษะการคิด

4) นำผลการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิมาคำนวณหาค่าความตรงด้านเนื้อหา (Content Validity) โดยการพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Consistency: IOC) โดยใช้สูตรของ ไรวินลีสและแฮมเบลตัน (อ้างถึงในศิริชัย กาญจนวาสี, 2552) ดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทนดัชนีความสอดคล้องที่มีค่าอยู่ระหว่าง -1 ถึง +1

$\sum R$ แทนผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทนจำนวนผู้เชี่ยวชาญ

เกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

- | | | |
|----|---------|---------------------------------------|
| +1 | หมายถึง | เห็นด้วยที่จะให้นำข้อคำถามนี้มาใช้ |
| 0 | หมายถึง | ไม่แน่ใจที่จะให้นำข้อคำถามนี้มาใช้ |
| -1 | หมายถึง | ไม่เห็นด้วยที่จะให้นำข้อคำถามนี้มาใช้ |

เกณฑ์การตัดสินความสอดคล้องของข้อคำถามกับเนื้อหา/จุดประสงค์ ดังนี้

ถ้า $IOC > 0.50$ ถือว่าข้อคำถามนั้นวัดได้สอดคล้องกับเนื้อหา/จุดประสงค์

ถ้า $IOC < 0.50$ ถือว่าข้อคำถามนั้นวัดได้ไม่สอดคล้องกับเนื้อหา/จุดประสงค์

จากนั้นจึงนำข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิมาปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถาม

5) คัดเลือกข้อคำถามที่อยู่ในเกณฑ์การพิจารณา โดยคัดเลือกข้อคำถามที่เหมาะสมและมีความเที่ยงตรงทางเนื้อหาที่ใช้ได้คือค่าดัชนี IOC รายข้อต้องมีค่ามากกว่า 0.50 จึงจะคัดเลือกมาเป็นข้อคำถามของแบบสอบถาม ซึ่งผลการประเมินความเหมาะสมของแบบสอบถามจากผู้ทรงคุณวุฒิ 5 คน ในแต่ละด้านได้แก่ นโยบาย การบริหารจัดการ สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ หลักสูตรและการสอน การพัฒนาครู มาตรฐานและการประเมินผล และการมีส่วนร่วมของชุมชน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Consistency : IOC) เท่ากับ 1.00 แสดงว่าแบบสอบถามมีความสอดคล้องของข้อคำถามกับเนื้อหา/จุดประสงค์ของการวิจัยสูง

6) ปรับปรุงภาษาของข้อคำถามตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิและนำไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบก่อนนำไปทดลองใช้ (Try Out)

2.3.2.2 ตรวจสอบความเที่ยง (Reliability) ของเครื่องมือโดยนำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบความตรงด้านเนื้อหาไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างการวิจัย ได้แก่ ผู้อำนวยการหรือรองผู้อำนวยการและครูที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คนและนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าความเที่ยงโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ซึ่งผลการตรวจสอบความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ มีค่าเท่ากับ 0.996 แสดงว่าแบบสอบถามมีความเชื่อมั่นสูง และเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการเก็บข้อมูล

2.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยนำหนังสือขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากหน่วยงานหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนฝ่ายวิชาการคณะครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยในการตอบแบบสอบถามส่งถึงผู้บริหารและครู โดยการส่งทางไปรษณีย์ จำนวน 246 ฉบับ จากนั้นผู้วิจัยได้โทรศัพท์ติดตามกลุ่มผู้ให้ข้อมูลเพื่อตอบแบบสอบถาม ภายหลังจากได้รับแบบสอบถามกลับคืนมา ผู้วิจัยทำการตรวจสอบความครบถ้วนของการตอบแบบสอบถาม ได้แบบสอบถามคืนมาในครั้งแรก 192 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 78 ของแบบสอบถามทั้งหมด จากนั้นผู้วิจัยได้โทรศัพท์ติดตามแบบสอบถามส่วนที่เหลือเพิ่มเติมได้รับแบบสอบถามที่ตอบอย่างสมบูรณ์จำนวน 236 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 95.93

2.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Window (Statistical Package for Social Science) Version 25.0 และใช้สถิติในการวิเคราะห์ดังนี้

2.5.1 ข้อมูลพื้นฐานจากแบบสอบถาม

ใช้การวิเคราะห์ ค่าความถี่ (Frequencies) และค่าร้อยละ (Percentage) สรุปในรูปแบบตารางประกอบคำบรรยาย

2.5.2 ข้อมูลสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนตามแนวคิด

การพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยกำหนดการแปลความหมายของค่าเฉลี่ยที่คำนวณได้ เป็น 5 ช่วงความหมาย ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.51 – 5.00 หมายถึง ตรงกับสภาพที่เป็นจริงมากที่สุดหรือผลที่เกิดขึ้นมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.51 - 4.50 หมายถึง ตรงกับสภาพที่เป็นจริงมากหรือผลที่เกิดขึ้นมาก

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.51 – 3.50 หมายถึง ตรงกับสภาพที่เป็นจริงปานกลางหรือผลที่เกิดขึ้นปานกลาง

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.51 – 2.51 หมายถึง ตรงกับสภาพที่เป็นจริงน้อยหรือผลที่เกิดขึ้นน้อย

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 1.50 หมายถึง ตรงกับสภาพที่เป็นจริงน้อยที่สุดหรือผลที่เกิดขึ้นน้อยที่สุด

ขั้นตอนที่ 3 พัฒนานวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์

พัฒนานวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์โดยนำข้อมูลเชิงปริมาณที่ได้จากขั้นตอนที่ 2 มาวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ จากนั้นศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) แล้วร่างเป็นนวัตกรรม ตรวจสอบความเหมาะสมความเป็นไปได้ ในการตอบวัตถุประสงค์ข้อ 3 เพื่อพัฒนานวัตกรรมการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ มีรายละเอียดดังนี้

3.1 การร่างนวัตกรรม (ฉบับที่ 1)

3.1.1 การศึกษาความต้องการจำเป็นของการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ โดยนำข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนที่ 2 มาประเมินความต้องการจำเป็น โดยการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ ซึ่งกระบวนการนี้อยู่ในขั้นตอนการระบุปัญหา (Define) ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลดัชนีลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็น (Priority Needs Index: PNI) โดยใช้สูตรคำนวณแบบวิธี Priority Needs Index (สุวิมล ว่องวานิช, 2558)

$$PNI \text{ Modified} = (I-D)/D$$

I = สภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

D = สภาพปัจจุบันการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

3.1.2 การศึกษากรณีศึกษาโรงเรียนที่มีผลการปฏิบัติเป็นเลิศ (Best Practice) ในการพัฒนาให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ คัดเลือกจากโรงเรียนที่มีสภาพปัจจุบันสูงสุด 5 โรงเรียน (ภาคผนวก ก) จากขั้นตอนที่ 2 โดยพบว่าโรงเรียนดังกล่าวจำนวน 5 โรงเรียนเป็นโรงเรียนในโครงการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนการสอนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative Based Learning) ของสำนักพัฒนานวัตกรรมจัดการศึกษา ที่มีการปฏิบัติงานดีเด่นใน 10 อันดับแรก (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้อำนวยการกลุ่มวิจัยและพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนการสอน) นำข้อมูล PNI ที่สูงกว่าค่าเฉลี่ยมีจำนวน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านนโยบาย ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน มาจัดทำประเด็นการสัมภาษณ์แล้วดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้บริหารที่มีผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ในการพัฒนาให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 5 คน เพื่อให้ได้ร่างนวัตกรรม

บริหารโรงเรียนตามแนวความคิดพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งกระบวนการนี้อยู่ในขั้นตอนการค้นหานหาแนวทางการแก้ปัญหา (discovery)

1) ผู้ให้ข้อมูล

ผู้บริหารโรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจำนวน 5 คน ซึ่งได้คัดเลือกจากโรงเรียนที่มีค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบันของการบริหารโรงเรียนตามแนวความคิดพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์สูงสุด 5 โรงเรียนแรก (ภาคผนวก ก) จากขั้นตอนที่ 2 ซึ่งสอดคล้องกับและตรวจสอบข้อมูลที่ได้กับผู้อำนวยการกลุ่มวิจัยและพัฒนาวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน ซึ่งให้ข้อมูลว่าเป็นโรงเรียนกลุ่มเดียวกับรายชื่อโรงเรียนที่มีการปฏิบัติเป็นเลิศ (Best Practice) ในโครงการวิจัยและพัฒนาวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative Based Learning) ของสำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษาตามที่คุณอำนวยการกลุ่มวิจัยและพัฒนาวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนได้จัดอันดับไว้ 10 อันดับแรก

2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi - Structured Interview) มีลักษณะเป็นข้อคำถามแบบปลายเปิด (Open Ended Items) โดยนำข้อมูลที่ได้จากการหาความต้องการจำเป็น (PNI Modified) ด้านการบริหารโรงเรียน จากขั้นตอนที่ 3 ข้อ 3.1.1

3) การวิเคราะห์ข้อมูล

เป็นการนำข้อมูลที่ได้จากผู้บริหารโรงเรียนด้วยวิธีการสัมภาษณ์ผู้บริหารที่มีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) มาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และจำแนกตามประเด็นของข้อมูลทั้งหมดมาสร้าง เป็นแบบนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดพัฒนานักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์นำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและให้คำแนะนำเพิ่มเติม

3.2 การตรวจสอบความเหมาะสม ความเป็นไปได้ของร่างนวัตกรรม (ฉบับที่ 1)

หลังจากการร่างนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดพัฒนานักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์เรียบร้อยแล้วในขั้นตอนนี้จะเป็นการตรวจสอบความเหมาะสม ความเป็นไปได้โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 13 คน

1) ผู้ให้ข้อมูล

ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 13 คน ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิด้านบริหารการศึกษา จำนวน 4 คน ผู้บริหารโรงเรียน จำนวน 1 คน ด้านนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้และเทคโนโลยีทางการศึกษา 5 คน ด้านประถมศึกษา 1 คน ด้านหลักสูตรและการสอน 1 คน และด้านวิจัย 1 คน (ภาคผนวก ก)

2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของร่างนวัตกรรม โดยแบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้
ตอนที่ 1 ข้อมูลสถานภาพทั่วไป

ตอนที่ 2 ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของร่างนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แบบประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) และข้อเสนอแนะปลายปิด ซึ่งแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่าใช้เกณฑ์ในการให้คะแนนดังนี้
เกณฑ์ค่าระดับคะแนนในช่อง “ความเหมาะสม”

ระดับ 5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

เกณฑ์ค่าระดับคะแนนในช่อง “ความเป็นไปได้”

ระดับ 5 หมายถึง มีความเป็นไปได้มากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความเป็นไปได้มาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความเป็นไปได้ปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความเป็นไปได้น้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความเป็นไปได้น้อยที่สุด

3) การเก็บรวบรวมข้อมูล

ขอหนังสือจากคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยเพื่อขอความร่วมมือในการประเมินความเหมาะสมความเป็นไปได้ในการวิจัยจากผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 13 คน เพื่อพิจารณาประเมินและให้ข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม โดยดำเนินการนัดหมายและประสานงานกับผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อนำส่งและรับแบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของร่างนวัตกรรม (ภาคผนวก)

4) การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของร่างนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ มาวิเคราะห์ความเหมาะสมโดยใช้สถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์ข้อเสนอแนะ โดยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis)

3.3 ร่างนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ (ฉบับที่ 2)

นำข้อมูลที่ได้จากการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของร่างนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์(ฉบับที่ 1) จากผู้ทรงคุณวุฒิในขั้นตอนที่ 3.2 มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์มาพัฒนาเป็นร่างนวัตกรรมการ (ฉบับที่ 2) ซึ่งขั้นตอนนี้อยู่ในกระบวนการพัฒนานวัตกรรม (Develop)

3.4 การตรวจสอบร่างนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ (ฉบับที่ 2)

โดยการสนทนากลุ่ม (Focus Group) จำนวน 10 คน จากนั้นนำข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิมาปรับปรุงแก้ไขเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์ของนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

1) ผู้ให้ข้อมูล

ดำเนินการสนทนากลุ่ม (Focus Group) โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 10 คน ประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิด้านบริหารการศึกษา 2 ท่าน ผู้บริหารโรงเรียน จำนวน 2 ท่าน ด้านนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้และเทคโนโลยีทางการศึกษา 4 ท่าน ด้านประถมศึกษา 1 ท่าน และด้านวิจัย 1 ท่าน

เพื่อร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นพร้อมทั้งชี้แจงข้อเสนอแนะในเชิงลึกอย่างละเอียดและสรุปผลการตรวจสอบความเหมาะสมและความเป็นไปได้โดยวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อให้ได้มาซึ่งนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ที่สามารถนำไปใช้ได้จริงประโยชน์ เมื่อได้ข้อคิดเห็นจากการสนทนากลุ่มแล้วจากนั้นนำมาปรับปรุงตามข้อเสนอวิธีดำเนินการนี้อยู่ในขั้นแทนการนำไปทดลองปฏิบัติว่าสามารถนำไปปฏิบัติได้จริงหรือไม่อย่างไร

2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของร่างนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนแนวคิดพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ (ฉบับที่ 2) จากการสนทนากลุ่ม

3) การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ขออนุญาตขอเชิญผู้ทรงคุณวุฒิเข้าร่วมสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อพิจารณาร่างนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์จากคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

3.2 โทรศัพท์ติดต่อประสานงานกับผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อเข้าร่วมสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อพิจารณาร่างนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์โดยจัดประชุมแบบออนไลน์ในวันที่ 19 สิงหาคม 2563 เวลา 14.00-16.00 น.

3.3 ดำเนินการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ด้วยตนเอง

3.4 นำผลที่ได้จากการตรวจสอบร่างนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดพัฒนาให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ โดยผู้ทรงคุณวุฒิมาสรุปผล จัดทำเป็นนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดพัฒนาให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ที่สมบูรณ์

ขั้นตอนที่ 4 การนำเสนอวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดพัฒนาให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ (ฉบับสมบูรณ์)

4.1 วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่ม (Focus Group) โดยนำคำแนะนำจากผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้องมาพิจารณา ปรับปรุง และแก้ไข เพื่อให้ได้นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดพัฒนาให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ ที่มีความสมบูรณ์มากขึ้น

4.2 นำเสนอ “นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนเสริมพลังนโยบายสภาพแวดล้อมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของชุมชน เพื่อสร้างความเข้มแข็งในการใช้จินตนาการ การคิดและการแก้ปัญหา การนำเสนอผลงาน และประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน” ซึ่งเป็นนวัตกรรมจากการวิจัยครั้งนี้

ขั้นตอนการวิจัยทั้ง 4 ขั้นตอนดังกล่าว สรุปได้ดังตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1 ขั้นตอนการวิจัยและ ผลลัพธ์ตามวัตถุประสงค์การวิจัย

วัตถุประสงค์	ขั้นตอนการวิจัย	การพัฒนา นวัตกรรม	เครื่องมือ	แหล่งข้อมูล	ผลลัพธ์
1. เพื่อศึกษารอบแนวคิดการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์	1. การศึกษารอบแนวคิดการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์	ระยะที่ 1 ระบุปัญหา	แบบประเมินกรอบแนวคิด	ผู้ทรงคุณวุฒิ	กรอบแนวคิดการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์
2. ศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์	2. การศึกษาสภาพปัจจุบันสภาพที่พึงประสงค์ในการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์		แบบสอบถามสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์	ผู้บริหารและครู	สภาพปัจจุบันสภาพที่พึงประสงค์ในการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์	ขั้นตอนการวิจัย	การพัฒนา นวัตกรรม	เครื่องมือ	แหล่งข้อมูล	ผลลัพธ์
3. เพื่อนำเสนอ นวัตกรรมการ บริหารโรงเรียน ประถมศึกษาตาม แนวคิดการ พัฒนานักเรียนให้ มีความคิด สร้างสรรค์	3. การออกแบบ นวัตกรรมฯ 3.1 การร่างนวัต กรรม (ฉบับที่ 1) 3.1.1 การศึกษาความ ต้องการจำเป็น	ระยะที่ 2 ค้นหา แนวทาง แก้ปัญหา	แบบ สัมภาษณ์	ผู้บริหารที่มีผล การปฏิบัติที่ เป็นเลิศ (Best Practice) จำนวน 5 คน	ร่างนวัตกรรม การบริหาร โรงเรียน ประถมศึกษา ตามแนวคิด พัฒนานักเรียน ให้มีความคิด สร้างสรรค์ (ฉบับที่ 1)
	3.1.2 การศึกษา กรณีศึกษาโรงเรียน ที่มีการปฏิบัติเป็น เลิศ (Best Practice)				ผลการ ตรวจสอบ ความเหมาะสม ประเมินความ เป็นไปได้ของ นวัตกรรม (ฉบับที่ 1)
	3.2 ความเหมาะสม ความเป็นไปได้ของ นวัตกรรม (ฉบับที่ 1)	การออกแบบนวัตกรรม ระยะที่ 3	แบบ ประเมิน ความ เหมาะสม และความ เป็นไปได้ ของร่าง นวัตกรรม (ฉบับที่ 1)	ผู้ทรงคุณวุฒิ 13 คน	ผลการ ตรวจสอบ ความเหมาะสม ประเมินความ เป็นไปได้ของ นวัตกรรม (ฉบับที่ 1)
	3.3 ร่างนวัตกรรม (ฉบับที่ 2)				ร่างนวัตกรรม (ฉบับที่ 2)
	3.4 การ ตรวจสอบความ เหมาะสม ประเมิน ความเป็นไปได้ของ นวัตกรรม (ฉบับที่ 2) โดยการสนทนา กลุ่ม				แบบ ประเมิน ความ เหมาะสม และความ เป็นไปได้ ของร่าง นวัตกรรม (ฉบับที่ 2)
4. การนำเสนอ นวัตกรรม ฯ				นวัตกรรมการ บริหารโรงเรียน ประถมศึกษาฯ (ฉบับสมบูรณ์)	

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยเรื่องนวัตกรรมการศึกษาการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนาคนให้มีความคิดสร้างสรรค์ โดยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย มีรายละเอียดแต่ละขั้นตอนและผลการวิจัยดังต่อไปนี้

4.1 ผลการศึกษากรอบแนวคิดการบริหารโรงเรียนและกรอบแนวคิดการพัฒนานักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์

4.2 ผลการวิเคราะห์สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

4.3 ผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

4.4 ผลการวิเคราะห์กรณีศึกษาโรงเรียนที่มีการปฏิบัติเป็นเลิศ (Best Practice) เพื่อนำมาพัฒนานวัตกรรมการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

4.5 ผลการออกแบบนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

4.6 ร่างนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ (PLC FOR ITPE) ฉบับที่ 1

4.7 ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของ (ร่าง) นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ฉบับที่ 1 โดยผู้ทรงคุณวุฒิ

4.8 ร่างนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ (PLC FOR ITPE) ฉบับที่ 2

4.9 ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของ (ร่าง) นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ฉบับที่ 1 โดยการสนทนากลุ่ม (Focus Group)

4.10 นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษา ตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ฉบับสมบูรณ์

4.1 ผลการศึกษากรอบแนวคิดการบริหารโรงเรียนและกรอบแนวคิดการพัฒนานักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์

การพัฒนากรอบแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้เกิดจากการศึกษาเอกสารและทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง (Reviewed literatures) เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร (Document research)

โดยศึกษาแนวคิด ทฤษฎีจากหนังสือ ตำรา บทความวิชาการ งานวิจัย ฐานข้อมูลจากระบบอินเทอร์เน็ต และงานวิจัยต่าง ๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการบริหารโรงเรียนและแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ แล้วได้ทำการสังเคราะห์และสรุปเป็นตัวอย่างต่าง ๆ จากนั้นได้ทำการประเมินความเหมาะสมของกรอบแนวคิดในการวิจัยโดยใช้ แบบสอบถามผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมกรอบแนวคิดการวิจัยนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน ซึ่งประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิมีความรู้และความเชี่ยวชาญในด้านบริหารการศึกษา ด้านการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ ด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา และด้านการบริหารสถานศึกษาระดับประถมศึกษา

4.1.1. การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผลการวิจัยพบว่า

4.1.1.1 การบริหารโรงเรียน จากการศึกษาเอกสารและทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง (Reviewed literatures) ทำให้ผู้วิจัยพบว่าการบริหารโดยใช้รูปแบบเดิม ๆ ที่มีมาทั้งในประเทศและต่างประเทศ รายงานการวิจัยเรื่องการสังเคราะห์งานวิจัยว่าด้วยปัญหาและข้อเสนอแนะในกระบวนการจัดการศึกษาไทย: ประเด็นปัญหาคุณภาพการศึกษา (2535-2558) รายงานการวิจัยของสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศ (ทีดีอาร์ไอ) ระบุว่า ระบบการศึกษาในปัจจุบันไม่เอื้อต่อการสร้างความรับผิดชอบ (Accountability) หลักสูตรและตำราเรียนของไทยยังไม่สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 และปัญหาไม่ใช่การขาดแคลนทรัพยากรแต่เป็นการขาดประสิทธิภาพในการใช้ทรัพยากร (สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศ, 2557: 3) ประสพปัญหาในการพัฒนาผู้เรียน โดยเฉพาะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องมีทักษะการคิดสร้างสรรค์และทักษะการคิดด้านอื่น ๆ รวมอยู่ด้วย Ken Robinson ได้นำเสนอการบริหารโรงเรียนแบบใหม่ผ่านหนังสือ โรงเรียนสร้างสรรค์ (Creative School) Robinson and Aronica (2015) ซึ่งเป็นการบริหารโรงเรียนภายใต้การเปลี่ยนแปลงและสอดคล้องกับการบริหารโรงเรียนที่มีความมุ่งมั่นที่จะสร้างและพัฒนาให้ผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นการเปลี่ยนวิธีคิดเกี่ยวกับโรงเรียนและวิธีการบริหารจัดการโรงเรียนนั้นคือ ต้องยกเลิกโมเดลแบบอุตสาหกรรมแล้วหันไปใช้โมเดลที่มีหลักการและแนวปฏิบัติที่แตกต่างออกไปอย่างสิ้นเชิง ความเปลี่ยนแปลงนั้นเป็นความเปลี่ยนแปลงในตัวโรงเรียนเอง รวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงบริบททางการศึกษา พลวัตของการเปลี่ยนแปลงการบริหารโรงเรียนในประเด็นหลัก ดังต่อไปนี้

นโยบาย หมายถึง การกำหนด คิดค้น ออกแบบกลยุทธ์ พันธกิจ เป้าประสงค์ เพื่อแสดงถึงวิสัยทัศน์ในการขับเคลื่อนการจัดการศึกษาของโรงเรียนส่งผลให้เกิดการพัฒนานักเรียนให้สามารถคิดได้ด้วยตนเอง มีทักษะการคิดมีวิธีการคิดจนเกิดเป็นแนวคิดใหม่

การบริหารจัดการ หมายถึง กระบวนการบริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีทักษะการคิด มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้วิธีการบริหารจัดการรูปแบบ

ใหม่ ที่มีความยืดหยุ่น ทันต่อเหตุการณ์ บริหารจัดการอย่างเป็นระบบและมีทรัพยากรเหมาะสมและเพียงพอสำหรับการดำเนินงานให้บรรลุเป้าหมายตามวิสัยทัศน์

สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ หมายถึง สภาพแวดล้อมที่อยู่รอบตัวผู้เรียนทั้งทางกายภาพ จิตใจและสังคมที่สนับสนุนให้เกิดบรรยากาศ กระตุ้น จูงใจ ให้ผู้เรียนอยากรู้ เกิดจินตนาการ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้

หลักสูตรและการสอน หมายถึง กรอบ เนื้อหาและวิธีการที่ช่วยกำหนดทิศทางและจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความคิดที่หลากหลายตามแนวทาง หรือเป้าหมายของการจัดการศึกษา

การพัฒนาครู หมายถึง การปรับปรุง เสริมสร้างทักษะ ความรู้ สมรรถนะของครูให้เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ มีวิธีการ แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ สามารถพัฒนา ชี้นำแนวทางสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนได้พัฒนาตนเองให้เป็นผู้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ได้

มาตรฐานและการประเมินผล หมายถึง การรายงานความก้าวหน้าและความสำเร็จของผู้เรียนตามวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ โดยการประเมินด้วยวิธีการหลากหลายและเหมาะสมกับผู้เรียนสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนตื่นตัวและเห็นถึงพัฒนาการและศักยภาพในการเรียนรู้ตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่โรงเรียนกำหนดอย่างยืดหยุ่น

การมีส่วนร่วมของชุมชน หมายถึง การที่ชุมชน ผู้ปกครองนักเรียน และโรงเรียน มีความเข้าใจและมีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ร่วมมือกันส่งเสริม สนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียนและการทำงานของครู บุคลากรในโรงเรียน มีส่วนร่วมในการ ตัดสินใจ ร่วมปฏิบัติการ การได้รับผลประโยชน์ และการประเมินผล

4.1.1.2 การพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จากการสังเคราะห์แนวคิดจากงานวิจัยในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 6 คน ได้แก่ วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2558) การสอนแบบสร้างสรรค์ Creative Based Learning (CBL) Schirmacher (1998) กลยุทธ์ในการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความพยายามที่จะมีความคิดสร้างสรรค์อย่างมีคุณค่า Robert and Wendy (2005) การสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในตัวเด็ก Sharp (2004) ได้ศึกษางานวิจัยและทฤษฎีต่าง ๆ เกี่ยวกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กโดยอิทธิพลที่ส่งเสริมและหล่อเลี้ยงความคิดสร้างสรรค์ของเด็กผ่านทางการศึกษา Awang and Ramly (2008) การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) เป็นการเรียนรู้ที่ช่วยสนับสนุนให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ Eragamreddy (2013) ได้ออกแบบกลยุทธ์สำหรับพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนเป็นผู้ที่มีความเป็นนวัตกรรม

แนวคิดการพัฒนาคนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง กระบวนการในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์มีความสอดคล้องคล้ายคลึงกันผู้วิจัยจึง นำมาสังเคราะห์และประยุกต์เป็นกรอบแนวคิดหลักในการวิจัยดังต่อไปนี้

การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ หมายถึง การกระตุ้น ใ้ใจ สร้างแรงจูงใจให้นักเรียน เกิดความสนใจ สงสัยใคร่รู้ อยากค้นพบ ทดลองและแสวงหาคำตอบ

การฝึกใช้จินตนาการ หมายถึง ฝึกให้นักเรียนมีทักษะในการสร้างภาพทางความคิด รู้จัก คิดเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมและประสบการณ์ใหม่ที่ไม่เคยเห็นมาก่อนหรือนึกภาพในมุมมองอื่น ๆ

การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง หมายถึง การเปิดโอกาสให้นักเรียน ค้นหา สืบค้น รวบรวม แยกแยะ ข้อมูล หรือแนวทางเพื่อสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองอย่างอิสระ

การเรียนรู้ร่วมกัน หมายถึง การเรียนรู้ร่วมกันของนักเรียนกับนักเรียนและนักเรียนกับ ครู เพื่อให้ นักเรียนมีโอกาสในการมีปฏิสัมพันธ์กับครูและนักเรียนคนอื่น ๆ โดยร่วมกันระดมความคิด ช่วยกันอภิปราย ถกเถียง เปรียบเทียบ เพื่อให้ได้แนวคิดหรือมุมมองที่หลากหลายและแตกต่าง

การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา หมายถึง การกระตุ้นนักเรียนให้เกิดความคิดที่ หลากหลาย ฝึกฝนให้ใช้ทักษะการคิด ในการตอบข้อสงสัยหรือหาแนวทาง วิธีการที่นำมาซึ่งคำตอบ การแก้ไขปัญหาหรือทำความเข้าใจปัญหา การผสมผสานสิ่งใหม่ เพื่อสร้างความเข้าใจเชิงลึกของการ รับรู้แนวคิดเดิมที่มีอยู่และการคิดสิ่งใหม่ ๆ

กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง วิธีการหรือกิจกรรมที่ครูหรือผู้เกี่ยวข้องนำมาใช้ เพื่อให้ ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ โดยกิจกรรมดังกล่าว กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความท้าทาย หรือการ แข่งขัน มีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างอิสระ เปิดโอกาสให้แสดงความคิด เช่น เกม การแสดงละคร บทบาทสมมุติ งานศิลปะ งานประดิษฐ์ การทดลอง เป็นต้น

การนำเสนอผลงาน หมายถึง การนำเสนอข้อค้นพบ องค์ความรู้ แนวทาง วิธีการ แก้ปัญหา ข้อสรุปจากการเรียนรู้ ด้วยวิธีการที่แปลกใหม่และน่าสนใจ

การประเมินผลงาน หมายถึง การประเมินด้วยวิธีการและรูปแบบที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การบันทึก การจัดทำแฟ้มสะสมงาน การทำรายงานที่แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ อย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ ทั้งการประเมินด้วยตนเอง ให้นักเรียนประเมินร่วมกัน ประเมินโดย ครู หรือผู้มีส่วนร่วมในกิจกรรมเห็นถึงความก้าวหน้าทางความคิดสร้างสรรค์ หรือบรรลุเป้าหมายที่ กำหนดไว้

4.1.2 การประเมินความเหมาะสมของกรอบแนวคิดการวิจัยโดยผู้ทรงคุณวุฒิ

ผู้วิจัยได้ทำการประเมินความเหมาะสมของกรอบแนวคิดในการวิจัยโดยใช้ แบบสอบถาม ผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของกรอบแนวคิดการวิจัยนวัตกรรมการบริหารโรงเรียน ประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน ซึ่งประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิมีความรู้และความเชี่ยวชาญในด้านบริหารการศึกษา ด้าน การจัดการเรียนการสอน โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ ด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษาและ ด้านการบริหารสถานศึกษาระดับประถมศึกษา ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูล กรอบแนวคิดการบริหาร โรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ผลการประเมินกรอบแนวคิดการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

แนวคิดการบริหารโรงเรียนประถมศึกษา	ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 5)			
	เหมาะสม		ไม่เหมาะสม	
	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ
การบริหารโรงเรียนประถมศึกษา				
1. นโยบาย	5	100.00	0	0.00
2. การบริหารจัดการ	5	100.00	0	0.00
3. สภาพแวดล้อมการเรียนรู้	5	100.00	0	0.00
4. หลักสูตรและการสอน	5	100.00	0	0.00
5. การพัฒนาครู	5	100.00	0	0.00
6. มาตรฐานและการประเมินผล	5	100.00	0	0.00
7. การมีส่วนร่วมของชุมชน	5	100.00	0	0.00
การพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์				
1. การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ	5	100.00	0	0.00
2. การฝึกใช้จินตนาการ	5	100.00	0	0.00
3. การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง	5	100.00	0	0.00
4. การเรียนรู้ร่วมกัน	5	100.00	0	0.00
5. การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา	5	100.00	0	0.00
6. กิจกรรมการเรียนรู้	5	100.00	0	0.00
7. การนำเสนอผลงาน	5	100.00	0	0.00
8. การประเมินผล	5	100.00	0	0.00

ผลการวิจัยพบว่า กรอบแนวคิดมีความเหมาะสมดี ไม่มีการปรับเปลี่ยน จึงอยากให้ผู้วิจัยให้ รายละเอียดและคำจำกัดความแต่ละหัวข้อให้ครอบคลุมและชัดเจนขึ้น

4.2 ผลการวิเคราะห์สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

4.2.1 ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถาม

4.2.2 สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

4.2.3 ข้อเสนอแนะของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ โดยมีรายละเอียดของแต่ละส่วนดังนี้

4.2.1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.2 จำนวนและร้อยละข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลพื้นฐาน		จำนวน	ร้อยละ
เพศ	ชาย	69	29.24
	หญิง	167	70.76
อายุ	น้อยกว่า 31 ปี	35	14.83
	31-40 ปี	56	23.73
	41-50 ปี	61	25.85
	51 ปีขึ้นไป	84	35.59
ระดับการศึกษาสูงสุด	ปริญญาตรี	98	41.53
	ปริญญาโท	129	54.66
	ปริญญาเอก	9	3.81
ตำแหน่งปัจจุบัน	ผู้อำนวยการ	67	28.39
	รองผู้อำนวยการ	17	7.12
	ครู	152	64.41

จากตารางที่ 4.2 พบว่า ผู้ให้ข้อมูลในการตอบแบบสอบถามมีจำนวน 236 คน ส่วนใหญ่เป็นครู 152 คน (ร้อยละ 64.41) รองลงมาคือผู้อำนวยการ 67 คน (ร้อยละ 28.39) รองผู้อำนวยการ 17 คน (ร้อยละ 7.12)

เมื่อจำแนกตามสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถามพบว่า 1) เพศ พบว่าส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงจำนวน 167 คน (ร้อยละ 70.76) และเพศชายจำนวน 69 คน (ร้อยละ 29.24) 2) อายุ พบว่าส่วนใหญ่มีอายุ 51 ปีขึ้นไป จำนวน 84 คน (ร้อยละ 35.59) รองลงมาคือ อายุ 41-50 ปี จำนวน 61 คน (ร้อยละ 25.85) อายุ 31-40 ปี จำนวน 56 คน (ร้อยละ 23.73) และอายุ น้อยกว่า 31 ปี จำนวน 35 คน (ร้อยละ 14.83) และ 3) ระดับการศึกษาสูงสุดพบว่าส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาระดับ

ปริญญาโทจำนวน 129 คน (ร้อยละ 54.66) รองลงมาคือระดับปริญญาตรีจำนวน 98 คน (ร้อยละ 41.53) และปริญญาเอกจำนวน 9 คน (ร้อยละ 3.81) รายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 4.2

4.2.2 สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวม จำแนกตามการบริหารโรงเรียน

สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์นำเสนอข้อมูลในรูปแบบตามตารางประกอบความเรียง โดยนำเสนอการวิเคราะห์ในภาพรวมและการวิเคราะห์รายด้าน ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.3 สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมจำแนกตามการบริหารโรงเรียน

การบริหารโรงเรียน	สภาพปัจจุบัน				สภาพที่พึงประสงค์			
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	ลำดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ	ลำดับ
นโยบาย	3.77	0.82	มาก	6	4.51	0.68	มากที่สุด	6
การบริหารจัดการ	3.82	0.77	มาก	4	4.52	0.67	มากที่สุด	4
สภาพแวดล้อมการเรียนรู้	3.78	0.80	มาก	5	4.52	0.69	มากที่สุด	4
หลักสูตรและการสอน	3.84	0.75	มาก	3	4.53	0.69	มากที่สุด	3
การพัฒนาครู	3.88	0.76	มาก	1	4.54	0.68	มากที่สุด	2
มาตรฐานและการประเมินผล	3.85	0.82	มาก	2	4.50	0.71	มากที่สุด	7
การมีส่วนร่วมของชุมชน	3.67	0.83	มาก	7	4.73	0.71	มากที่สุด	1
รวม	3.80	0.79			4.55	0.69		

จากตารางที่ 4.3 สภาพปัจจุบันของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์ในภาพรวมพบว่าการบริหารโรงเรียน การพัฒนาครู ($\bar{X} = 3.88$, S.D. = 0.76) มีค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบันสูงที่สุด รองลงมาคือ มาตรฐานและการประเมินผล ($\bar{X} = 3.85$, S.D. = 0.82) หลักสูตรและการสอน ($\bar{X} = 3.84$, S.D. = 0.75) การบริหารจัดการ ($\bar{X} = 3.82$, S.D. = 0.77) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 3.79$, S.D. = 0.80) นโยบาย ($\bar{X} = 3.77$, S.D. = 0.82) และการมีส่วนร่วมของชุมชน ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 0.83) ตามลำดับ

สภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์ในภาพรวมพบว่าการบริหารโรงเรียน การมีส่วนร่วมของชุมชน ($\bar{X} = 4.73$, S.D. = 0.71) มีค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์สูงที่สุด รองลงมาคือ การพัฒนาครู ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.68) หลักสูตรและการสอน ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.69) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.69) การบริหารจัดการ ($\bar{X} =$

4.52, S.D. = 0.67) นโยบาย ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.68) และมาตรฐานและการประเมินผล ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.71) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.4 สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิด การพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมจำแนกตามการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

การพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์	สภาพปัจจุบัน				สภาพที่พึงประสงค์			
	\bar{x}	S.D.	ระดับ	ลำดับ	\bar{x}	S.D.	ระดับ	ลำดับ
การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจ	3.82	0.79	มาก	4	4.52	0.69	มากที่สุด	3
การฝึกใช้จินตนาการ	3.75	0.79	มาก	7	4.48	0.70	มาก	7
การค้นคว้าเรียนรู้ด้วยตนเอง	3.86	0.80	มาก	2	4.52	0.69	มากที่สุด	3
การเรียนรู้ร่วมกัน	3.85	0.78	มาก	3	4.53	0.67	มากที่สุด	2
การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา	3.78	0.80	มาก	5	4.50	0.68	มาก	6
กิจกรรมการเรียนรู้	3.90	0.80	มาก	1	4.55	0.67	มากที่สุด	1
การนำเสนอผลงาน	3.70	0.81	มาก	8	4.46	0.73	มาก	8
การประเมินผลงาน	3.77	0.80	มาก	6	4.51	0.70	มากที่สุด	5
รวม	3.80	0.80			4.51	0.69		

จากตารางที่ 4.4 สภาพปัจจุบันของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวม จำแนกตามการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 3.90$, S.D. = 0.80) มีค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบันสูงที่สุด รองลงมาคือการค้นคว้าเรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{X} = 3.86$, S.D. = 0.80) การเรียนรู้ร่วมกัน ($\bar{X} = 3.85$, S.D. = 0.78) การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{X} = 3.82$, S.D. = 0.79) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา ($\bar{X} = 3.78$, S.D. = 0.80) การประเมินผลงาน ($\bar{X} = 3.77$, S.D. = 0.80) การฝึกใช้จินตนาการ ($\bar{X} = 3.75$, S.D. = 0.79) และการนำเสนอผลงาน ($\bar{X} = 3.70$, S.D. = 0.81) ตามลำดับ

สภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวม จำแนกตามการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.67) มีค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์สูงที่สุด รองลงมาคือ การเรียนรู้ร่วมกัน ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.67) การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.69) การค้นคว้าเรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.69) การประเมินผลงาน ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.70) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.68) การฝึกใช้จินตนาการ ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.70) และการนำเสนอผลงาน ($\bar{X} = 4.46$, S.D. = 0.73) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.5 สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียน
 ให้ความคิดสร้างสรรค์ ด้านนโยบาย

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	สภาพปัจจุบัน				สภาพที่พึงประสงค์			
	\bar{x}	S.D.	ระดับ	ลำดับ	\bar{x}	S.D.	ระดับ	ลำดับ
การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจ	3.80	0.78	มาก	4	4.51	0.66	มากที่สุด	6
การฝึกใช้จินตนาการ	3.69	0.83	มาก	7	4.44	0.70	มาก	7
การค้นคว้าเรียนรู้ด้วยตนเอง	3.89	0.87	มาก	2	4.54	0.67	มากที่สุด	2
การเรียนรู้ร่วมกัน	3.83	0.83	มาก	3	4.53	0.66	มากที่สุด	3
การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา	3.74	0.82	มาก	5	4.53	0.62	มากที่สุด	3
กิจกรรมการเรียนรู้	3.94	0.81	มาก	1	4.58	0.66	มากที่สุด	1
การนำเสนอผลงาน	3.56	0.85	มาก	8	4.43	0.75	มาก	8
การประเมินผลงาน	3.74	0.80	มาก	5	4.52	0.69	มากที่สุด	5

จากตารางที่ 4.5 สภาพปัจจุบันของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้ความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์การบริหารโรงเรียนด้านนโยบาย เมื่อพิจารณาจากการพัฒนานักเรียนให้ความคิดสร้างสรรค์ในรายด้านพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 3.94$, S.D. = 0.81) มีค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบันสูงที่สุด รองลงมาคือการค้นคว้าเรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{X} = 3.89$, S.D. = 0.87) การเรียนรู้ร่วมกัน ($\bar{X} = 3.83$, S.D. = 0.83) การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{X} = 3.80$, S.D. = 0.78) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา ($\bar{X} = 3.74$, S.D. = 0.82) การประเมินผลงาน ($\bar{X} = 3.74$, S.D. = 0.80) การฝึกใช้จินตนาการ ($\bar{X} = 3.69$, S.D. = 0.83) และการนำเสนอผลงาน ($\bar{X} = 3.56$, S.D. = 0.85) ตามลำดับ

สภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้ความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์การบริหารโรงเรียนด้านนโยบาย เมื่อพิจารณาจากการพัฒนานักเรียนให้ความคิดสร้างสรรค์ในรายด้านพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.66) มีค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์สูงที่สุด รองลงมาคือ การค้นคว้าเรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.67) การเรียนรู้ร่วมกัน ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.66) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.62) การประเมินผลงาน ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.69) การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.66) การฝึกใช้จินตนาการ ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = 0.70) และการนำเสนอผลงาน ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.75) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.6 สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนา
นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านบริหารจัดการ

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	สภาพปัจจุบัน				สภาพที่พึงประสงค์			
	\bar{x}	S.D.	ระดับ	ลำดับ	\bar{x}	S.D.	ระดับ	ลำดับ
การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจ	3.86	0.77	มาก	3	4.52	0.68	มากที่สุด	6
การฝึกใช้จินตนาการ	3.75	0.75	มาก	7	4.49	0.67	มาก	7
การค้นคว้าเรียนรู้ด้วยตนเอง	3.86	0.79	มาก	3	4.53	0.67	มากที่สุด	4
การเรียนรู้ร่วมกัน	3.88	0.75	มาก	2	4.54	0.65	มากที่สุด	3
การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา	3.81	0.76	มาก	5	4.53	0.66	มากที่สุด	4
กิจกรรมการเรียนรู้	3.95	0.76	มาก	1	4.59	0.64	มากที่สุด	1
การนำเสนอผลงาน	3.69	0.78	มาก	8	4.44	0.74	มาก	8
การประเมินผลงาน	3.78	0.78	มาก	6	4.55	0.69	มากที่สุด	2
รวม	3.78	0.77			4.52	0.68		

จากตารางที่ 4.6 สภาพปัจจุบันของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนา
นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์การบริหารโรงเรียนด้านการบริหารจัดการ เมื่อ
พิจารณาจากการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในรายด้านพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} =$
3.95, S.D. = 0.76) มีค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบันสูงที่สุด รองลงมา คือ การเรียนรู้ร่วมกัน ($\bar{X} = 3.88$, S.D.
= 0.75) การค้นคว้าเรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{X} = 3.86$, S.D. = 0.79) การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{X} =$
3.86, S.D. = 0.77) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา ($\bar{X} = 3.81$, S.D. = 0.76) การประเมินผลงาน
($\bar{X} = 3.78$, S.D. = 0.78) การฝึกใช้จินตนาการ ($\bar{X} = 3.75$, S.D. = 0.75) และการนำเสนอผลงาน (\bar{X}
= 3.69, S.D. = 0.78) ตามลำดับ

สภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดพัฒนานักเรียนให้
มีความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์การบริหารโรงเรียนด้านการบริหารจัดการ เมื่อพิจารณาจาก
การพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในรายด้านพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.59$, S.D. =
0.64) มีค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์สูงที่สุด รองลงมา คือ การประเมินผลงาน ($\bar{X} = 4.55$, S.D. =
0.69) การเรียนรู้ร่วมกัน ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.65) การค้นคว้าเรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{X} = 4.53$, S.D. =
0.67) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.66) การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ (\bar{X}
= 4.52, S.D. = 0.68) การฝึกใช้จินตนาการ ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = 0.67) และการนำเสนอผลงาน ($\bar{X} =$
4.44, S.D. = 0.74) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.7 สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนา
นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	สภาพปัจจุบัน				สภาพที่พึงประสงค์			
	\bar{x}	S.D.	ระดับ	ลำดับ	\bar{x}	S.D.	ระดับ	ลำดับ
การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจ	3.80	0.80	มาก	3	4.54	0.68	มากที่สุด	2
การฝึกใช้จินตนาการ	3.75	0.81	มาก	5	4.52	0.69	มากที่สุด	5
การค้นคว้าเรียนรู้ด้วยตนเอง	3.80	0.79	มาก	3	4.53	0.69	มากที่สุด	3
การเรียนรู้ร่วมกัน	3.83	0.77	มาก	2	4.52	0.66	มากที่สุด	6
การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา	3.75	0.80	มาก	5	4.51	0.70	มากที่สุด	7
กิจกรรมการเรียนรู้	3.84	0.82	มาก	1	4.57	0.68	มากที่สุด	1
การนำเสนอผลงาน	3.68	0.82	มาก	8	4.47	0.72	มาก	8
การประเมินผลงาน	3.75	0.78	มาก	5	4.53	0.71	มากที่สุด	3
รวม	3.78	0.80			4.52	0.69		

จากตารางที่ 4.7 สภาพปัจจุบันของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนา
นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์การบริหารโรงเรียนด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้
พบว่า การค้นคว้าเรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{X} = 3.90$, S.D. = 0.79) มีค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบันสูงที่สุด
รองลงมาคือ กิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 3.84$, S.D. = 0.82) การเรียนรู้ร่วมกัน ($\bar{X} = 3.83$, S.D. =
0.77) การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{X} = 3.80$, S.D. = 0.80) การฝึกใช้จินตนาการ ($\bar{X} = 3.75$, S.D.
= 0.81) การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา ($\bar{X} = 3.75$, S.D. = 0.80) การประเมินผลงาน ($\bar{X} =$
3.75, S.D. = 0.78) และการนำเสนอผลงาน ($\bar{X} = 3.68$, S.D. = 0.82) ตามลำดับ

สภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดพัฒนานักเรียนให้
มีความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์การบริหารโรงเรียนด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้พบว่า
กิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.68) มีค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์สูงที่สุด รองลงมาคือ การ
กระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.68) การประเมินผลงาน ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.71)
การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.69) การฝึกใช้จินตนาการ ($\bar{X} = 4.52$, S.D. =
0.69) การเรียนรู้ร่วมกัน ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.66) การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา ($\bar{X} = 4.51$,
S.D. = 0.70) และการนำเสนอผลงาน ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.72) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.8 สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนา
นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านหลักสูตรและการสอน

การพัฒนาความคิด สร้างสรรค์	สภาพปัจจุบัน				สภาพที่พึงประสงค์			
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	ลำดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ	ลำดับ
การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจ	3.84	0.76	มาก	5	4.54	0.67	มากที่สุด	4
การฝึกใช้จินตนาการ	3.80	0.74	มาก	7	4.51	0.70	มากที่สุด	7
การค้นคว้าเรียนรู้ด้วยตนเอง	3.86	0.74	มาก	3	4.55	0.70	มากที่สุด	3
การเรียนรู้ร่วมกัน	3.89	0.71	มาก	1	4.56	0.68	มากที่สุด	2
การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา	3.85	0.76	มาก	4	4.52	0.69	มากที่สุด	6
กิจกรรมการเรียนรู้	3.89	0.77	มาก	1	4.57	0.67	มากที่สุด	1
การนำเสนอผลงาน	3.78	0.76	มาก	8	4.48	0.73	มาก	8
การประเมินผลงาน	3.82	0.78	มาก	6	4.54	0.69	มากที่สุด	4
รวม	3.84	0.75			4.53	0.69		

จากตารางที่ 4.8 สภาพปัจจุบันของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนา
นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์การบริหารโรงเรียนด้านหลักสูตรและการสอน
พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 3.89$, S.D. = 0.77) การเรียนรู้ร่วมกัน ($\bar{X} = 3.89$, S.D. = 0.71) มี
ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบันสูงที่สุด รองลงมาคือ การค้นคว้าเรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{X} = 3.86$, S.D. = 0.74)
การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา ($\bar{X} = 3.85$, S.D. = 0.76) การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{X} =$
3.84, S.D. = 0.76) การประเมินผลงาน ($\bar{X} = 3.82$, S.D. = 0.78) การฝึกใช้จินตนาการ ($\bar{X} = 3.80$,
S.D. = 0.74) และการนำเสนอผลงาน ($\bar{X} = 3.78$, S.D. = 0.76) ตามลำดับ

สภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดพัฒนานักเรียนให้
มีความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์การบริหารโรงเรียนด้านหลักสูตรและการสอนพบว่า กิจกรรม
การเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.67) มีค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์สูงที่สุด รองลงมาคือ การเรียนรู้
ร่วมกัน ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.68) การค้นคว้าเรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.70) การ
ประเมินผลงาน ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.69) การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.67)
การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.69) การฝึกใช้จินตนาการ ($\bar{X} = 4.51$, S.D. =
0.70) และการนำเสนอผลงาน ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.73) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.9 สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนา
นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านการพัฒนาครู

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	สภาพปัจจุบัน				สภาพที่พึงประสงค์			
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	ลำดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ	ลำดับ
การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจ	3.87	0.79	มาก	4	4.54	0.70	มากที่สุด	4
การฝึกใช้จินตนาการ	3.85	0.79	มาก	6	4.54	0.69	มากที่สุด	4
การค้นคว้าเรียนรู้ด้วยตนเอง	3.92	0.75	มาก	3	4.55	0.66	มากที่สุด	3
การเรียนรู้ร่วมกัน	3.93	0.71	มาก	2	4.56	0.65	มากที่สุด	2
การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา	3.83	0.78	มาก	7	4.51	0.69	มากที่สุด	7
กิจกรรมการเรียนรู้	3.98	0.76	มาก	1	4.58	0.64	มากที่สุด	1
การนำเสนอผลงาน	3.80	0.75	มาก	8	4.50	0.71	มากที่สุด	8
การประเมินผลงาน	3.87	0.77	มาก	4	4.53	0.71	มากที่สุด	6
รวม	3.88	0.76			4.54	0.68		

จากตารางที่ 4.9 สภาพปัจจุบันของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนา
นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์การบริหารโรงเรียนด้านการพัฒนาครูพบว่า
กิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 3.98$, S.D. = 0.76) มีค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบันสูงที่สุด รองลงมาคือ การเรียนรู้
ร่วมกัน ($\bar{X} = 3.93$, S.D. = 0.71) การค้นคว้าเรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{X} = 3.92$, S.D. = 0.75) การกระตุ้น
สร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{X} = 3.87$, S.D. = 0.79) การประเมินผลงาน ($\bar{X} = 3.87$, S.D. = 0.77) การฝึกใช้
จินตนาการ ($\bar{X} = 3.85$, S.D. = 0.79) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา ($\bar{X} = 3.83$, S.D. = 0.78)
และการนำเสนอผลงาน ($\bar{X} = 3.80$, S.D. = 0.75) ตามลำดับ

สภาพที่พึงประสงค์การบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้
มีความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์การบริหารโรงเรียนด้านการพัฒนาครูพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้
($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.64) มีค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์สูงที่สุด รองลงมาคือ การเรียนรู้ร่วมกัน ($\bar{X} =$
4.56, S.D. = 0.65) การค้นคว้าเรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.66) การกระตุ้นสร้างแรง
บันดาลใจ ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.70) การฝึกใช้จินตนาการ ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.69) การประเมินผล
งาน ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.71) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.69) และการ
นำเสนอผลงาน ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.71) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.10 สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนา
นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านมาตรฐานและการประเมินผล

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	สภาพปัจจุบัน				สภาพที่พึงประสงค์			
	\bar{x}	S.D.	ระดับ	ลำดับ	\bar{x}	S.D.	ระดับ	ลำดับ
การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ	3.86	0.81	มาก	4	4.53	0.71	มากที่สุด	1
การฝึกใช้จินตนาการ	3.81	0.82	มาก	7	4.46	0.72	มาก	8
การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง	3.87	0.84	มาก	3	4.51	0.71	มากที่สุด	3
การเรียนรู้ร่วมกัน	3.89	0.82	มาก	2	4.52	0.70	มากที่สุด	2
การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา	3.86	0.83	มาก	4	4.50	0.71	มากที่สุด	6
กิจกรรมการเรียนรู้	3.93	0.82	มาก	1	4.51	0.70	มากที่สุด	3
การนำเสนอผลงาน	3.80	0.85	มาก	8	4.47	0.72	มาก	7
การประเมินผลงาน	3.83	0.82	มาก	6	4.51	0.70	มากที่สุด	3
รวม	3.86	0.83			4.50	0.71		

จากตารางที่ 4.10 สภาพปัจจุบันของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนา
นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์การบริหารโรงเรียนด้านมาตรฐานและการ
ประเมินผลพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 3.93$, S.D. = 0.82) มีค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบันสูงที่สุด
รองลงมาคือ การเรียนรู้ร่วมกัน ($\bar{X} = 3.89$, S.D. = 0.82) การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{X} = 3.87$,
S.D. = 0.84) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา ($\bar{X} = 3.86$, S.D. = 0.83) การกระตุ้น สร้างแรง
บันดาลใจ ($\bar{X} = 3.86$, S.D. = 0.81) การประเมินผลงาน ($\bar{X} = 3.83$, S.D. = 0.82) การฝึกใช้
จินตนาการ ($\bar{X} = 3.81$, S.D. = 0.82) และการนำเสนอผลงาน ($\bar{X} = 3.80$, S.D. = 0.85) ตามลำดับ

สภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดพัฒนานักเรียนให้
มีความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์การบริหารโรงเรียนด้านมาตรฐานและการประเมินผลพบว่า
การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.71) มีค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์สูงที่สุด
รองลงมาคือ การเรียนรู้ร่วมกัน ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.70) การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{X} = 4.51$,
S.D. = 0.71) กิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.70) การประเมินผลงาน ($\bar{X} = 4.51$, S.D. =
0.70) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.71) การนำเสนอผลงาน ($\bar{X} = 4.47$,
S.D. = 0.72) และการฝึกใช้จินตนาการ ($\bar{X} = 4.46$, S.D. = 0.72) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.11 สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนา
นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	สภาพปัจจุบัน				สภาพที่พึงประสงค์			
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	ลำดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ	ลำดับ
การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ	3.70	0.84	มาก	4	4.41	0.70	มาก	5
การฝึกใช้จินตนาการ	3.63	0.81	มาก	5	4.41	0.71	มาก	5
การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง	3.72	0.84	มาก	2	4.45	0.71	มาก	3
การเรียนรู้ร่วมกัน	3.71	0.83	มาก	3	4.46	0.70	มาก	1
การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา	3.63	0.85	มาก	5	4.41	0.71	มาก	5
กิจกรรมการเรียนรู้	3.75	0.84	มาก	1	4.46	0.70	มาก	1
การนำเสนอผลงาน	3.62	0.84	มาก	7	4.40	0.74	มาก	8
การประเมินผลงาน	3.62	0.84	มาก	7	4.43	0.74	มาก	4
รวม	3.62	0.84			4.43	0.71		

จากตารางที่ 4.11 สภาพปัจจุบันของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนา
นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์การบริหารโรงเรียนด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน
พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 3.75$, S.D. = 0.84) มีค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบันสูงสุด รองลงมาคือ การ
ค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{X} = 3.72$, S.D. = 0.84) การเรียนรู้ร่วมกัน ($\bar{X} = 3.71$, S.D. = 0.83) การ
กระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{X} = 3.70$, S.D. = 0.84) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา ($\bar{X} = 3.63$,
S.D. = 0.85) การฝึกใช้จินตนาการ ($\bar{X} = 3.63$, S.D. = 0.81) การนำเสนอผลงาน ($\bar{X} = 3.62$, S.D.
= 0.84) และประเมินผลงาน ($\bar{X} = 3.62$, S.D. = 0.84) ตามลำดับ

สภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดพัฒนานักเรียนให้
มีความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์การบริหารโรงเรียนด้านการมีส่วนร่วมของชุมชนพบว่า การ
เรียนรู้ร่วมกัน ($\bar{X} = 4.46$, S.D. = 0.70) และกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.46$, S.D. = 0.70) มีค่าเฉลี่ย
สภาพที่พึงประสงค์สูงสุด รองลงมาคือ การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{X} = 4.45$, S.D. = 0.71) การ
ประเมินผลงาน ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.74) การฝึกใช้จินตนาการ ($\bar{X} = 4.41$, S.D. = 0.71) การกระตุ้น
สร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{X} = 4.41$, S.D. = 0.70) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา ($\bar{X} = 4.41$, S.D. =
0.71) และการนำเสนอผลงาน ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.74) ตามลำดับ

4.2.3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาในการพัฒนา นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

4.2.3.1 ด้านนโยบาย

การจัดทำนโยบายการจัดการศึกษาเป็นสิ่งสำคัญ โรงเรียนควรกำหนดเป็นวิสัยทัศน์ พันธกิจและเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนอย่างชัดเจน กำหนดนโยบายด้านการพัฒนาทักษะกระบวนการคิดสร้างสรรค์โดยโรงเรียน กำหนดเป็นนโยบายหลักที่สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางและหลักสูตรสถานศึกษา กำหนดไว้ในแผนกลยุทธ์โรงเรียน นำกลยุทธ์สู่การปฏิบัติโดยกำหนดเป็นโครงการ/ แผนงานในแผนปฏิบัติการ ประจำปีมีการนิเทศติดตามที่มีประสิทธิภาพ ดำเนินการจัดทำโครงการตามนโยบายและพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เกิดความยั่งยืน

นโยบายของโรงเรียนต้องสอดคล้องกับบริบทของชุมชนและให้ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาโดยระบุนโยบายเป็นโครงการ หรือนวัตกรรมให้ชัดเจน เพื่อเพิ่มศักยภาพให้ผู้เรียน เรียนรู้อย่างมีความสุขโดยการระดมความคิดของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ผู้บริหาร ผู้ปกครอง ครู ชุมชน เพื่อความเข้าใจชัดเจนในนโยบายของโรงเรียนที่จะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมครู นักเรียน ผู้บริหารให้สามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการจัดการศึกษาให้ได้

โรงเรียนนำนโยบายสู่การปฏิบัติโดยความร่วมมือของคณะครู โดยกำหนดเป็นพันธกิจของโรงเรียนเปิดโอกาสให้ทุกคนได้ใช้ศักยภาพอย่างเต็มที่และบรรจุในแผนพัฒนาคุณภาพและสร้างความรู้ความเข้าใจให้กับทุกคน

นโยบายพิเศษไม่ควรมีมากเกินไปและไม่ควรปรับเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา โดยส่วนใหญ่ จะกำหนดนโยบายให้รองรับกับปัจจุบัน มีจุดยืนที่ชัดเจนหากบรรลุตามนโยบายแล้วค่อยเสริมต่อหรือกำหนดต่อยอดให้มีการพัฒนาทั้งระบบ

4.2.3.2 ด้านการบริหารจัดการ

มีระบบการบริหารที่ชัดเจน เพื่อโรงเรียนดำเนินการให้สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา โรงเรียนควรจัดประชุม สะท้อนผลการพัฒนานักเรียนอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ ควรให้ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมกันคิด เปิดโอกาสให้ทุกคนได้ใช้ศักยภาพอย่างเต็มที่ มีการบริหารจัดการแบบองค์รวมเปิดโอกาสให้ทุกฝ่ายระดมความคิด เพื่อการพัฒนาผู้เรียนในทุก ๆ ด้าน วางแผนการพัฒนาและบริหารจัดการอย่างเป็นระบบ กำหนดให้มีการออกแบบการเรียนรู้ร่วมกันให้หลากหลายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ PLC นิเทศติดตามประเมินผลการเรียนรู้และเผยแพร่ผลงาน

โรงเรียนส่งเสริมการนำเสนอผลงานนักเรียน สร้างองค์ความรู้ในกระบวนการเรียนการสอนให้นักเรียนลงมือทำจากความคิดของนักเรียนเองควรมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องทุก ๆ ด้านและดำเนินการอย่างจริงจังมีการบริหารจัดการได้ครอบคลุม พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอน

จัดชั่วโมงกิจกรรมให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงในทุก ๆ วัน บริหารจัดการศึกษา โดยเน้นวิชาการเป็นหลัก ควรมีการวางแผนงานและการควบคุมกระบวนการทำงานให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ควรมีการบริหารจัดการที่มั่นคง จัดครูผู้สอนให้ตรงตามวิชาเอก การกระจายอำนาจการบริหารงานจัดการงานเป็นส่วนๆ จะทำให้ระบบงานเป็นระบบไม่กระจุกที่ใครคนใดคนหนึ่ง ผู้บริหารต้องมีการติดตามอย่างสม่ำเสมอและมีความโปร่งใส มีโมเดลโรงเรียนในการทำเป้าหมายตามกำหนด

จัดสรรงบประมาณและจัดหาสื่อการสอนให้เพียงพอและเหมาะสมต่อการพัฒนา นักเรียนด้านความคิดสร้างสรรค์ ต้องมีการจัดสรรงบประมาณให้เพียงพอต่อการนำไปพัฒนา สถานที่ พัฒนาปรับปรุงภูมิทัศน์แหล่งเรียนรู้และสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ โรงเรียนมีระบบประกันคุณภาพการศึกษาภายในที่มีประสิทธิภาพพัฒนาครูและนักเรียนให้มีกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ ส่งเสริมและสนับสนุนให้ครูได้รับการพัฒนาทางด้านการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนำความรู้ไปพัฒนาผู้เรียน

บริหารจัดการให้โรงเรียนขนาดเล็กระดับประถมศึกษาที่มีสิทธิเท่าเทียมกับโรงเรียนขนาดอื่น ๆ เช่น การจัดสรรสื่อการเรียนการสอน แนวทางการสอนต่าง ๆ

ผู้อำนวยการโรงเรียนและผู้บริหารระดับสูงต้องเข้าใจ ตระหนักอย่างยิ่งว่าความคิดสร้างสรรค์สำคัญต่อโลกและความก้าวหน้าของมวลมนุษยชาติและพลโลก

4.2.3.3 ด้านการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้

การจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ต้องส่งเสริมและสนับสนุนด้านงบประมาณเพื่อนำมาจัดทำสื่อนวัตกรรมและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ จัดสภาพแวดล้อมภายในห้องเรียนและภายในโรงเรียนให้เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ให้มีความหลากหลาย โรงเรียนควรจัดสภาพแวดล้อมให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าเรียนรู้อย่างอิสระ สะอาด กว้างขวาง เหมาะแก่การเรียนรู้ ควรมีแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย สื่อทัศนูปกรณ์ควรเพียงพอกับจำนวนนักเรียน เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์และเด็กจะได้มีแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น ควรมีการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้และการเล่นของเด็กวัยประถมเพื่อพัฒนาทักษะทางด้านร่างกายและเพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์นักเรียนจะได้เรียนรู้ตลอดเวลาในทุกที่และเกิดความสุขสนุกในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน มีอาคารเรียน อาคารประกอบครบ

4.2.3.4 ด้านหลักสูตรและการสอน

โรงเรียนควรจัดให้มีการเรียนการสอนควบคู่ไปกับการมีความคิดสร้างสรรค์ มีหลักสูตรและการสอนให้สอดคล้องและตอบสนองนโยบายในทุก ๆ ด้าน เรื่องกระบวนการสอนให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์พัฒนาหลักสูตรให้เข้าข่ายด้านความคิดสร้างสรรค์ควรให้จำลองสถานการณ์ที่เหมือนจริง มีหลักสูตรที่ตอบสนองและสอดคล้องต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน สามารถนำมาใช้ใน

ห้องเรียนจริงได้และกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างหลากหลายให้สอดคล้องกับสภาพบริบทของโรงเรียน นักเรียนและชุมชนจัดให้มีหลักสูตรท้องถิ่นเพื่อไม่ลืมนำความเป็นตัวตนในสังคมนั้น

ปรับปรุงและตรวจสอบผลอย่างต่อเนื่องนำจุดอ่อนมาปรับปรุงแก้ไข พัฒนาให้ดีขึ้น เหมาะกับบริบทของโรงเรียนมีการนำเทคนิคการสอนใหม่ๆ มาใช้ เพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพปรับปรุงหลักสูตรให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง มีการประเมินการใช้หลักสูตรจัดทำเป็นวิจัยเพื่อหาปัญหาและวิธีแก้ปัญหาข้อบกพร่องของหลักสูตร ควรกำหนดกิจกรรมให้สอดคล้องในแต่ละชั้นปี นำหลักสูตรแกนกลางมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนและเอื้อต่อบริบทของชุมชน หลักสูตรการเรียนการสอนต้องเหมาะสมกับวัยและพัฒนาเด็ก โดยครูจัดการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความสามารถ ความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง หลักสูตรควรมีมาตรการในการให้ความสำคัญของการฝึกให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ เริ่มตั้งแต่ชั้นอนุบาล มีการจัดทำหลักสูตรรับรองทุกสาระการเรียนรู้ มีการวิเคราะห์หลักสูตรว่าความคิดสร้างสรรค์อยู่ในมาตรฐานและตัวชี้วัดใด

4.2.3.5 ด้านการพัฒนาครู

จัดอบรมให้ความรู้ด้านการสร้างนวัตกรรม ส่งเสริม กระตุ้นครูผู้สอนให้หมั่นค้นคว้า และเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน สร้างความตระหนักให้ครูเห็นความสำคัญของทักษะการคิดขั้นสูงจัดอบรม, ประชุมปฏิบัติการ, ให้ทุนบุคลากรในสถานศึกษา เพื่อจัดกิจกรรมที่เน้นและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ควรมีการพัฒนาครูอย่างต่อเนื่องมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้มากขึ้น ผ่านการอบรม สัมมนา เพิ่มความรู้ในการมาปรับใช้กับผู้เรียนจัดอบรมให้ความรู้ด้านการสร้างนวัตกรรม ส่งเสริมพัฒนาครูให้ความรู้ เพื่อปรับเปลี่ยนวิธีการสอนและมีความรู้ในการใช้เทคนิคการสอนและเทคโนโลยีใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง เพื่อส่งเสริมให้ครูมีความรู้และเข้าใจในการจัดการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์โดยการจัดอบรมหรือสอนทางไกลเกี่ยวกับเรื่องนี้ โดยเฉพาะมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผ่านการอบรม สัมมนา เพื่อนำความรู้มาปรับใช้กับผู้เรียนอย่างสร้างสรรค์

4.2.3.6 ด้านมาตรฐานและการประเมินผล

มีการประเมินผลและติดตามให้ได้ตามมาตรฐานและตัวชี้วัดที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องตามหลักการสอนแบบสร้างสรรค์ วัดประเมินผลตามมาตรฐานและตัวชี้วัดตามหลักสูตรมีตัวชี้วัดด้านความคิดสร้างสรรค์และกำหนดมาตรฐานการประเมินความคิดสร้างสรรค์อย่างหลากหลาย เป็นระบบและต่อเนื่อง พัฒนารูปแบบประเมินให้ครบทุกด้านสร้างความรู้ความเข้าใจในการวัดผลประเมินผลผู้เรียนที่หลากหลาย โรงเรียนมีการกำหนดมาตรฐานของนักเรียนด้วยวิธีการประเมินผลอย่างหลากหลาย โดยให้สอดคล้องกับสภาพบริบทของชุมชน สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ การประเมินผลควรเป็นปลายเปิด เพราะความคิดสร้างสรรค์ไม่ควรประเมินถูกหรือผิด การประเมินต้องตรงประเด็นตอบโจทย์วัตถุประสงค์ การประเมินครอบคลุมกับ

ความสามารถของแต่ละบุคคลมีการกำหนดเกณฑ์การวัดและประเมินผลเพิ่มเติมในด้านของทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ควรมีแบบประเมินมาตรฐานและการประเมินผลที่สอดคล้องกับกิจกรรมของโรงเรียน ผู้บริหาร และครู ต้องมีหลากหลายวิธีการทั้งแบบอิงเกณฑ์อิงกลุ่มและเกณฑ์ต้องเชื่อมต่อกับสภาพการเรียนรู้รายบุคคลทั้งเด็ก เก่ง กลาง อ่อนและเด็กพิเศษ ควรมีการวัดและประเมินผลตรงตามสภาพจริงและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญการประเมินผลควรเน้นทักษะกระบวนการคิดและคำตอบที่หลากหลายเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการคิดจัดทำระเบียบ การวัดและประเมินผลให้สอดคล้องกับหลักสูตรเพื่อเป็นแนวปฏิบัติ กำหนดวัตถุประสงค์การวัด เลือกเครื่องมือการวัด แปลผลการวัด นำผลจากการวัดจัดเป็นคุณภาพของผู้เรียนกำหนดมาตรฐานและตัวชี้วัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ จัดอบรมความรู้ให้กับครูด้านนี้ทุกคน เพื่อความเป็นมาตรฐานในการประเมินผลการเรียนและนำผลจากการวัดหลายๆครั้งมาสรุปเป็นคุณภาพของผู้เรียน

4.2.3.7 ด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน

ควรนำจุดเด่นของชุมชนมาพัฒนาต่อยอดให้ชุมชนได้เข้าร่วมประชุมหาแนวร่วมการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ สถานศึกษา ชุมชนเข้ามามีส่วนในการพัฒนาคุณภาพของนักเรียน ส่งเสริมให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ของโรงเรียน มีการนำผู้มีประสบการณ์ความรู้ในชุมชนมาให้ความรู้ มอบประสบการณ์แก่นักเรียน ควรให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ของโรงเรียน ประสานความร่วมมือและความเข้าใจเพื่อวางเป้าหมายร่วมกันทุกภาคส่วนของชุมชนต้องเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา ในรูปคณะกรรมการสถานศึกษาและที่ปรึกษา ควรมีการส่งเสริมการจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับชุมชน เช่น การแข่งกีฬา การจัดโครงการต่าง ๆ ควรมีการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชน ควรมีการนำภูมิปัญญาท้องถิ่น วิทยากรท้องถิ่นและชุมชน ให้เข้ามามีส่วนร่วมในการวางแผนการพัฒนาความคิดของผู้เรียนกับทางโรงเรียน ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือบริบทของชุมชนเป็นฐาน เปิดโอกาสให้ชุมชนเข้ามามีบทบาทในการร่วมแสดงความคิดเห็นในแนวทางบวก ส่งเสริมให้นักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมและเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชน เพื่อนำมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนและสามารถนำความรู้ประสบการณ์มาส่งเสริมกระบวนการคิดสร้างสรรค์

ควรให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการบริหารจัดการ ระดมทรัพยากรเพื่อการศึกษาของทุกภาคส่วน ชุมชนมีส่วนร่วมในทุกกระบวนการวางแผนการจัดทำหลักสูตร การจัดกิจกรรมการวัดและประเมินผล นำชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการประชุมผู้ปกครองและคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน เปิดโอกาสให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาพัฒนาแหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นประเพณีเพื่อสร้างทักษะชีวิตการแจ้งข้อมูลข่าวสารความเคลื่อนไหวต่าง ๆ รวมถึงการรับฟังปัญหาความต้องการจากชุมชน

4.3 ผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นของการพัฒนาการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิด การพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

ผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิด การพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์นำเสนอข้อมูลในรูปแบบตามตารางประกอบความเรียง โดยนำเสนอการวิเคราะห์ในภาพรวมและการวิเคราะห์รายด้าน ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.12 การจัดระดับความสำคัญตามความต้องการจำเป็นของการพัฒนาการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิด การพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมและรายด้าน

การบริหาร	นโยบาย		การบริหารจัดการ		สภาพแวดล้อมการเรียนรู้		หลักสูตรและการสอน		การพัฒนาครู		มาตรฐานและการประเมินผล		การมีส่วนร่วมของชุมชน		ค่าเฉลี่ย
	PNI	ลำดับ	PNI	ลำดับ	PNI	ลำดับ	PNI	ลำดับ	PNI	ลำดับ	PNI	ลำดับ	PNI	ลำดับ	
การพัฒนา															
การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ	0.19	5	0.17	5	0.19	5	0.18	4	0.17	4	0.17	1	0.19	7	0.18
การฝึกใช้จินตนาการ	0.20	4	0.20	2	0.21	1	0.19	1	0.18	1	0.17	4	0.21	3	0.19
การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง	0.17	7	0.17	5	0.19	5	0.18	4	0.16	6	0.16	6	0.20	5	0.18
การเรียนรู้ร่วมกัน	0.18	6	0.17	5	0.18	7	0.17	6	0.16	6	0.16	6	0.20	5	0.17
การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา	0.21	2	0.19	4	0.20	4	0.17	6	0.18	1	0.17	4	0.21	3	0.19
กิจกรรมการเรียนรู้	0.16	8	0.16	8	0.19	5	0.17	6	0.15	8	0.15	8	0.19	7	0.17
การนำเสนอผลงาน	0.24	1	0.21	1	0.21	1	0.19	1	0.18	1	0.18	1	0.22	1	0.20
การประเมินผลงาน	0.21	2	0.20	2	0.21	1	0.19	1	0.17	4	0.18	1	0.22	1	0.20
ค่าเฉลี่ย	0.20	2	0.18	3	0.20	2	0.18	3	0.17	4	0.17	4	0.21	1	

จากตารางที่ 4.12 เมื่อนำข้อมูลความต้องการจำเป็นของการพัฒนาการบริหารโรงเรียน และการพัฒนานักเรียนมาวิเคราะห์รายด้าน พบว่าด้านการบริหารโรงเรียนที่มีความจำเป็นสูงสุด 3 อันดับแรกและสูงกว่าค่าเฉลี่ยทุกตัว คือ การมีส่วนร่วมของชุมชน นโยบายและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ตามลำดับ และหากนำการบริหารโรงเรียนทั้ง 3 ด้าน มาวิเคราะห์ในรายด้านจะพบว่า ในบริหารด้านการมีส่วนร่วมของชุมชนที่มีความจำเป็นสูงสุดคือ การนำเสนอผลงาน (PNI modified = 0.22) การประเมินผลงาน (PNI modified = 0.22) รองลงมาคือ การฝึกใช้จินตนาการ (PNI modified = 0.21) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา (PNI modified = 0.21) ในด้านนโยบายที่มีความต้องการจำเป็นสูงสุด คือ การนำเสนอผลงาน (PNI modified = 0.25) รองลงมาคือ การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา (PNI modified = 0.21) การประเมินผลงาน (PNI modified = 0.21) การฝึกใช้จินตนาการ (PNI modified = 0.20) และในด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่มีความต้องการจำเป็นสูงสุด คือ การนำเสนอผลงาน (PNI modified = 0.22) รองลงมาคือ การฝึกใช้จินตนาการ (PNI modified = 0.21) การประเมินผลงาน (PNI modified = 0.21) การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ (PNI modified = 0.20) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา (PNI modified = 0.20)

ตารางที่ 4.13 การจัดอันดับความต้องการจำเป็นของการพัฒนาการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวม

การบริหารโรงเรียน	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ความต้องการจำเป็น PNI modified	ลำดับที่
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
นโยบาย	3.77	0.82	4.51	0.68	0.20	2
การบริหารจัดการ	3.82	0.77	4.52	0.67	0.18	4
สภาพแวดล้อมการเรียนรู้	3.78	0.80	4.52	0.69	0.20	2
หลักสูตรและการสอน	3.84	0.75	4.53	0.69	0.18	4
การพัฒนาครู	3.88	0.76	4.54	0.68	0.17	6
มาตรฐานและการประเมินผล	3.85	0.82	4.50	0.71	0.17	6
การมีส่วนร่วมของชุมชน	3.67	0.83	4.73	0.71	0.29	1
รวม	3.80	0.79	4.55	0.69	0.20	

จากตารางที่ 4.13 การวิเคราะห์และจัดอันดับความต้องการจำเป็นของการพัฒนาการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวม พบว่า การบริหารโรงเรียนที่มีความจำเป็นสูงสุด คือ การมีส่วนร่วมของชุมชน (PNI modified = 0.29) รองลงมาคือ นโยบาย (PNI modified = 0.20) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (PNI modified = 0.20) การบริหารจัดการ (PNI modified = 0.18) หลักสูตรและการสอน (PNI modified = 0.18) และที่มีความต้องการจำเป็นต่ำที่สุด คือ การพัฒนาครู (PNI modified = 0.17) และ มาตรฐานและการประเมินผล (PNI modified = 0.17) โดยมีการบริหารโรงเรียนที่มีความต้องการจำเป็นสูงกว่าค่าเฉลี่ย ได้แก่ การมีส่วนร่วมของชุมชน นโยบาย และสภาพแวดล้อมการเรียนรู้

ตารางที่ 4.14 การจัดอันดับความต้องการจำเป็นของการพัฒนาการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จำแนกตามการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวม

การพัฒนานักเรียนให้มีความคิด สร้างสรรค์	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ความต้องการจำเป็น PNI modified	ลำดับที่
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ	3.82	0.79	4.52	0.69	0.18	5
การฝึกใช้จินตนาการ	3.75	0.79	4.48	0.70	0.19	3
การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง	3.86	0.80	4.52	0.69	0.17	7
การเรียนรู้ร่วมกัน	3.85	0.78	4.53	0.67	0.18	5
การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา	3.78	0.80	4.50	0.68	0.19	3
กิจกรรมการเรียนรู้	3.90	0.80	4.55	0.67	0.17	7
การนำเสนอผลงาน	3.70	0.81	4.46	0.73	0.21	1
การประเมินผลงาน	3.77	0.80	4.51	0.70	0.20	2
รวม	3.80	0.80	4.51	0.69	0.19	

จากตารางที่ 4.14 การวิเคราะห์และการจัดอันดับความต้องการจำเป็นของการพัฒนาการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวม พบว่าการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ที่มีความจำเป็นสูงสุด คือ การนำเสนอผลงาน (PNI modified = 0.21) รองลงมาคือ การประเมินผลงาน (PNI modified = 0.20) การฝึกใช้จินตนาการ (PNI modified = 0.19) การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา (PNI modified = 0.19) การเรียนรู้ร่วมกัน (PNI modified = 0.18) การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ (PNI modified = 0.18) และที่มีความต้องการจำเป็นต่ำที่สุด คือ การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง (PNI modified = 0.17) และ กิจกรรมการเรียนรู้ (PNI modified = 0.17) โดยมีการบริหารโรงเรียนที่มีความต้องการจำเป็นสูงกว่าค่าเฉลี่ย ได้แก่ การนำเสนอผลงาน การประเมินผลงาน การฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา

ตารางที่ 4.15 การจัดอันดับความต้องการจำเป็นของการพัฒนาการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จำแนกตามการบริหารโรงเรียนด้านนโยบาย

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ความต้องการจำเป็น PNI modified	ลำดับที่
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ	3.80	0.78	4.51	0.66	0.19	5
การฝึกใช้จินตนาการ	3.69	0.83	4.44	0.70	0.20	4
การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง	3.89	0.87	4.54	0.67	0.17	7
การเรียนรู้ร่วมกัน	3.83	0.83	4.53	0.66	0.18	6
การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา	3.74	0.82	4.53	0.62	0.21	2
กิจกรรมการเรียนรู้	3.94	0.81	4.58	0.66	0.16	8
การนำเสนอผลงาน	3.56	0.85	4.43	0.75	0.24	1
การประเมินผลงาน	3.74	0.80	4.52	0.69	0.21	2
รวม	3.77	0.82	4.51	0.68	0.20	

จากตารางที่ 4.15 การวิเคราะห์และการจัดอันดับความต้องการจำเป็นของการพัฒนาการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ การบริหารโรงเรียนด้านนโยบายที่มีความต้องการจำเป็นสูงสุด คือ การนำเสนอผลงาน (PNI modified = 0.25) รองลงมาคือ การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา (PNI modified = 0.21) การประเมินผลงาน (PNI modified = 0.21) การฝึกใช้จินตนาการ (PNI modified = 0.20) การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ (PNI modified = 0.19) การเรียนรู้ร่วมกัน (PNI modified = 0.18) การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง (PNI modified = 0.17) และที่มีความต้องการจำเป็นต่ำที่สุด คือ กิจกรรมการเรียนรู้ (PNI modified = 0.16) โดยมีการบริหารโรงเรียนที่มีความต้องการจำเป็นสูงกว่าค่าเฉลี่ย ได้แก่ การนำเสนอผลงาน การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การประเมินผลงาน การฝึกใช้จินตนาการ

ตารางที่ 4.16 การจัดอันดับความต้องการจำเป็นของการพัฒนาการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จำแนกตามการบริหารโรงเรียนด้านการบริหารจัดการ

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ความต้องการจำเป็น	ลำดับที่
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ	3.86	0.77	4.52	0.68	0.17	5
การฝึกใช้จินตนาการ	3.75	0.75	4.49	0.67	0.20	2
การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง	3.86	0.79	4.53	0.67	0.17	5
การเรียนรู้ร่วมกัน	3.88	0.75	4.54	0.65	0.17	5
การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา	3.81	0.76	4.53	0.66	0.19	4
กิจกรรมการเรียนรู้	3.95	0.76	4.59	0.64	0.16	8
การนำเสนอผลงาน	3.69	0.78	4.44	0.74	0.20	1
การประเมินผลงาน	3.78	0.78	4.55	0.69	0.20	2
รวม	3.82	0.77	4.52	0.68	0.18	

จากตารางที่ 4.16 การวิเคราะห์และการจัดอันดับความต้องการจำเป็นของการพัฒนาการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านการบริหารจัดการที่มีความจำเป็นสูงสุด คือ การนำเสนอผลงาน (PNI modified = 0.21) รองลงมาคือ การฝึกใช้จินตนาการ (PNI modified = 0.20) การประเมินผลงาน (PNI modified = 0.20) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา (PNI modified = 0.19) การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ (PNI modified = 0.17) การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง (PNI modified = 0.17) การเรียนรู้ร่วมกัน (PNI modified = 0.17) และที่มีความต้องการจำเป็นต่ำที่สุด คือ กิจกรรมการเรียนรู้ (PNI modified = 0.16)) โดยมีการบริหารโรงเรียนที่มีความต้องการจำเป็นสูงกว่าค่าเฉลี่ย ได้แก่ การนำเสนอผลงาน การฝึกใช้จินตนาการ การประเมินผลงาน การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา

ตารางที่ 4.17 การจัดอันดับความต้องการจำเป็นของการพัฒนาการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิด
การพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จำแนกตามการบริหารโรงเรียนด้านสภาพแวดล้อม
การเรียนรู้

การพัฒนาความคิด สร้างสรรค์	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ความต้องการจำเป็น PNI modified	ลำดับที่
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ	3.80	0.80	4.54	0.68	0.19	5
การฝึกใช้จินตนาการ	3.75	0.81	4.52	0.69	0.21	1
การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง	3.80	0.79	4.53	0.69	0.19	5
การเรียนรู้ร่วมกัน	3.83	0.77	4.52	0.66	0.18	7
การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา	3.75	0.80	4.51	0.70	0.20	4
กิจกรรมการเรียนรู้	3.84	0.82	4.57	0.68	0.19	5
การนำเสนอผลงาน	3.68	0.82	4.47	0.72	0.21	1
การประเมินผลงาน	3.75	0.78	4.53	0.71	0.21	1
รวม	3.78	0.80	4.52	0.69	0.20	

จากตารางที่ 4.17 การวิเคราะห์และการจัดอันดับความต้องการจำเป็นของการพัฒนาการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่มีความจำเป็นสูงสุด คือ การนำเสนอผลงาน (PNI modified = 0.22) รองลงมาคือ การฝึกใช้จินตนาการ (PNI modified = 0.21) การประเมินผลงาน (PNI modified = 0.21) การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ (PNI modified = 0.20) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา (PNI modified = 0.20) กิจกรรมการเรียนรู้ (PNI modified = 0.19) การเรียนรู้ร่วมกัน (PNI modified = 0.18) และที่มีความต้องการจำเป็นต่ำที่สุด คือ การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง (PNI modified = 0.16) โดยมีการบริหารโรงเรียนที่มีความต้องการจำเป็นสูงกว่าค่าเฉลี่ย ได้แก่ การนำเสนอผลงาน การฝึกใช้จินตนาการ การประเมินผลงาน การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา

ตารางที่ 4.18 การจัดอันดับความต้องการจำเป็นของการพัฒนาการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จำแนกตามการบริหารโรงเรียนด้านหลักสูตรและการสอน

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ความต้องการจำเป็น PNI modified	ลำดับที่
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ	3.84	0.76	4.54	0.67	0.18	4
การฝึกใช้จินตนาการ	3.80	0.74	4.51	0.70	0.19	1
การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง	3.86	0.74	4.55	0.70	0.18	4
การเรียนรู้ร่วมกัน	3.89	0.71	4.56	0.68	0.17	6
การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา	3.85	0.76	4.52	0.69	0.17	6
กิจกรรมการเรียนรู้	3.89	0.77	4.57	0.67	0.17	6
การนำเสนอผลงาน	3.78	0.76	4.48	0.73	0.19	1
การประเมินผลงาน	3.82	0.78	4.54	0.69	0.19	1
รวม	3.84	0.75	4.53	0.69	0.18	

จากตารางที่ 4.18 การวิเคราะห์และการจัดอันดับความต้องการจำเป็นของการพัฒนาการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านหลักสูตรและการสอนที่มีความจำเป็นสูงสุด คือ การฝึกใช้จินตนาการ (PNI modified = 0.19) การนำเสนอผลงาน (PNI modified = 0.19) การประเมินผลงาน (PNI modified = 0.19) รองลงมาคือ การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ (PNI modified = 0.18) การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง (PNI modified = 0.18) และที่มีความต้องการจำเป็นต่ำที่สุด คือ การเรียนรู้ร่วมกัน (PNI modified = 0.17) การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา (PNI modified = 0.17) กิจกรรมการเรียนรู้ (PNI modified = 0.17) โดยมีการบริหารโรงเรียนที่มีความต้องการจำเป็นสูงกว่าค่าเฉลี่ย ได้แก่ การฝึกใช้จินตนาการ การนำเสนอผลงาน การประเมินผลงาน การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง

ตารางที่ 4.19 การจัดอันดับความต้องการจำเป็นของการพัฒนาการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จำแนกตามด้านการพัฒนาครู

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ความต้องการจำเป็น PNI modified	ลำดับที่
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ	3.87	0.79	4.54	0.70	0.17	4
การฝึกใช้จินตนาการ	3.85	0.79	4.54	0.69	0.18	1
การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง	3.92	0.75	4.55	0.66	0.16	6
การเรียนรู้ร่วมกัน	3.93	0.71	4.56	0.65	0.16	6
การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา	3.83	0.78	4.51	0.69	0.18	1
กิจกรรมการเรียนรู้	3.98	0.76	4.58	0.64	0.15	8
การนำเสนอผลงาน	3.80	0.75	4.50	0.71	0.18	1
การประเมินผลงาน	3.87	0.77	4.53	0.71	0.17	4
รวม	3.88	0.76	4.54	0.68	0.17	

จากตารางที่ 4.19 การวิเคราะห์และการจัดอันดับความต้องการจำเป็นของการพัฒนาการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านการพัฒนาครูที่มีความจำเป็นสูงสุด คือ การฝึกใช้จินตนาการ (PNI modified = 0.18) การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา (PNI modified = 0.18) การนำเสนอผลงาน (PNI modified = 0.18) รองลงมาคือ การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ (PNI modified = 0.17) การประเมินผลงาน (PNI modified = 0.17) การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง (PNI modified = 0.16) การเรียนรู้ร่วมกัน (PNI modified = 0.16) และที่มีความต้องการจำเป็นต่ำที่สุด คือ กิจกรรมการเรียนรู้ (PNI modified = 0.15) โดยมีการบริหารโรงเรียนที่มีความต้องการจำเป็นสูงกว่าค่าเฉลี่ย ได้แก่ การฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงาน การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ การประเมินผลงาน

ตารางที่ 4.20 การจัดอันดับความต้องการจำเป็นของการพัฒนาการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จำแนกตามด้านมาตรฐานและการประเมินผล

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ความต้องการจำเป็น PNI modified	ลำดับที่
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ	3.86	0.81	4.53	0.71	0.17	1
การฝึกใช้จินตนาการ	3.81	0.82	4.46	0.72	0.17	4
การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง	3.87	0.84	4.51	0.71	0.16	6
การเรียนรู้ร่วมกัน	3.89	0.82	4.52	0.70	0.16	6
การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา	3.86	0.83	4.50	0.71	0.17	4
กิจกรรมการเรียนรู้	3.93	0.82	4.51	0.70	0.15	8
การนำเสนอผลงาน	3.80	0.85	4.47	0.72	0.18	1
การประเมินผลงาน	3.83	0.82	4.51	0.70	0.18	1
รวม	3.86	0.83	4.50	0.71	0.17	

จากตารางที่ 4.20 การวิเคราะห์และการจัดอันดับความต้องการจำเป็นของการพัฒนาการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านมาตรฐานและการประเมินผลที่มีความจำเป็นสูงสุด คือ การนำเสนอผลงาน (PNI modified = 0.18) การประเมินผลงาน (PNI modified = 0.18) รองลงมาคือ การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ (PNI modified = 0.17) การฝึกใช้จินตนาการ (PNI modified = 0.17) การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง (PNI modified = 0.17) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา (PNI modified = 0.17) การเรียนรู้ร่วมกัน (PNI modified = 0.16) และที่มีความต้องการจำเป็นต่ำที่สุด คือ กิจกรรมการเรียนรู้ (PNI modified = 0.15) โดยมีการบริหารโรงเรียนที่มีความต้องการจำเป็นสูงกว่าค่าเฉลี่ย ได้แก่ การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ การนำเสนอผลงาน การประเมินผลงาน การฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา

ตารางที่ 4.21 การจัดอันดับความต้องการจำเป็นของการพัฒนาการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จำแนกตามด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ความต้องการจำเป็น PNI modified	ลำดับที่
	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.		
การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ	3.70	0.84	4.41	0.70	0.19	7
การฝึกใช้จินตนาการ	3.63	0.81	4.41	0.71	0.21	3
การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง	3.72	0.84	4.45	0.71	0.20	5
การเรียนรู้ร่วมกัน	3.71	0.83	4.46	0.70	0.20	5
การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา	3.63	0.85	4.41	0.71	0.21	3
กิจกรรมการเรียนรู้	3.75	0.84	4.46	0.70	0.19	7
การนำเสนอผลงาน	3.62	0.84	4.40	0.74	0.22	1
การประเมินผลงาน	3.62	0.84	4.43	0.74	0.22	1
รวม	3.67	0.84	4.43	0.71	0.21	

จากตารางที่ 4.21 การวิเคราะห์และการจัดอันดับความต้องการจำเป็นของการพัฒนาการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านการมีส่วนร่วมของชุมชนที่มีความจำเป็นสูงสุด คือ การนำเสนอผลงาน (PNI modified = 0.22) การประเมินผลงาน (PNI modified = 0.22) รองลงมาคือ การฝึกใช้จินตนาการ (PNI modified = 0.21) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา (PNI modified = 0.21) การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง (PNI modified = 0.20) การเรียนรู้ร่วมกัน (PNI modified = 0.20) และที่มีความต้องการจำเป็นต่ำที่สุด คือ การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ (PNI modified = 0.19) และกิจกรรมการเรียนรู้ (PNI modified = 0.19) โดยมีการบริหารโรงเรียนที่มีความต้องการจำเป็นสูงกว่าค่าเฉลี่ย ได้แก่ การนำเสนอผลงาน การประเมินผลงาน การฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา

จากการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นของการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์พบว่า องค์ประกอบการบริหารโรงเรียนด้านการมีส่วนร่วมชุมชน ด้านนโยบาย และสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ มีความต้องการจำเป็นสูงสุดใน 3 อันดับแรก ตามลำดับและสูงกว่าค่าเฉลี่ย หากพิจารณา องค์ประกอบการบริหารโรงเรียนด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน จำแนกตามการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นรายด้าน พบว่า การนำเสนอผลงาน การประเมินผลงาน การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา การฝึกใช้จินตนาการ มีความจำเป็นสูงสุด 4 อันดับแรก ตามลำดับและสูงกว่าค่าเฉลี่ย องค์ประกอบการบริหารโรงเรียนด้านนโยบายจำแนกตามการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นรายด้าน พบว่า การนำเสนอผลงาน การประเมินผลงาน

การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา และการฝึกใช้จินตนาการ มีความจำเป็นสูงสุด 4 อันดับแรก ตามลำดับและสูงกว่าค่าเฉลี่ย และองค์ประกอบการบริหารโรงเรียนด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ จำแนกตามการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นรายด้านพบว่า การนำเสนอผลงาน การประเมินผลงาน การฝึกใช้จินตนาการ และการกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา มีความจำเป็นสูงสุด 4 อันดับแรก ตามลำดับและสูงกว่าค่าเฉลี่ย

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกนำองค์ประกอบการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านการมีส่วนร่วมชุมชน นโยบาย และสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ อันเป็นองค์ประกอบที่มีความต้องการจำเป็นสูงสุด มาทำการศึกษาแนวทางปฏิบัติที่ดี เพื่อนำมาพัฒนา นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ต่อไป

4.4 ผลการวิเคราะห์กรณีศึกษาโรงเรียนที่มีการปฏิบัติเป็นเลิศ (Best Practice) เพื่อนำมาพัฒนา นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทำให้ผู้วิจัยทราบถึงความต้องการจำเป็นในการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ในส่วนของการบริหารโรงเรียนมีความต้องการจำเป็นสูงสุด 3 ด้าน คือ ด้านนโยบาย ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้และด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน ในส่วนของการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์มีความต้องการจำเป็นสูงสุด 4 กระบวนการ คือ การฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา การนำเสนอผลงาน การประเมินผลงาน โดยนำข้อมูลที่ได้มาสร้างแบบสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง เพื่อสัมภาษณ์ผู้บริหารโรงเรียนที่มีการปฏิบัติเป็นเลิศ (Best Practice) จำนวน 5 คน

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์พบแนวทางการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. แนวคิด นวัตกรรมด้านนโยบายในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ พบว่าส่วนใหญ่รับนโยบายจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่เป็นต้นสังกัด โดยใช้รูปแบบการบริหารโรงเรียนแบบโรงเรียนเป็นฐาน (School-Based-Management) ในภาพรวมได้รับนโยบายจากส่วนกลางให้ขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ชาติ การศึกษา 4.0 ซึ่งมีความต้องการต่อผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ตามแบบผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 อยู่แล้ว ทั้งนี้ นโยบายการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในแต่ละโรงเรียนจะให้ความสำคัญมากน้อยต่างกั ก็นขึ้นอยู่กับบริบทของแต่ละโรงเรียน เช่น ความพร้อมของบุคลากร คณะกรรมการบริหารโรงเรียนงบประมาณ ชุมชนให้ความสนใจและมีส่วนร่วมมากน้อยเพียงใด เป็นต้น โรงเรียนที่ได้รับการสัมภาษณ์ ซึ่งเป็นโรงเรียนที่มีการปฏิบัติที่ดีอยู่แล้ว มีการบรรจุนโยบายในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในแผนงานหรือแผนพัฒนาส่วนใดส่วนหนึ่ง และให้ความสำคัญเรื่องการพัฒนา

นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์อย่างมีเป้าหมาย ผลักดันสู่การบริหารจัดการในส่วนต่าง ๆ ทั้งการฝึกอบรมพัฒนาครู การจัดหลักสูตรการเรียนการสอน การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ การผลักดันงบประมาณ การส่งเสริมสนับสนุนในกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านเครือข่ายผู้ปกครองและชุมชน จนโรงเรียนเหล่านี้ได้รับการยอมรับ และประสบความสำเร็จได้รับรางวัลจากการแข่งขันด้านความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างนวัตกรรมอย่างต่อเนื่องและหลากหลาย ดังตัวอย่างการสัมภาษณ์ต่อไปนี้

1.1 นโยบายในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวม

“นโยบายเรื่องการพัฒนาเด็กให้มีความคิดสร้างสรรค์ มีอยู่ในแผนพัฒนาโรงเรียนอยู่แล้ว และยังได้รับนโยบายจากส่วนกลางและเขตพื้นที่ให้พัฒนาเด็กด้านความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมด้วย”

ผู้อำนวยการคนที่ 1

“นโยบายของโรงเรียนที่มีความแตกต่างจากที่อื่น ๆ คือ เรานั่นเรื่องการสร้างนวัตกรรม มีโครงการให้เด็ก ๆ ทุกห้องสร้างนวัตกรรม 1 ห้องเรียน 1 นวัตกรรม”

ผู้อำนวยการคนที่ 2

“โรงเรียนให้ความสำคัญเรื่องความคิดสร้างสรรค์ มีการส่งครูไปอบรม CBL และนำเสนอผลงานต้องมีโครงการตามสายชั้น”

ผู้อำนวยการคนที่ 3

“จากนโยบายส่วนกลางเราส่งเสริมผู้เรียนให้มีคุณลักษณะเด็กในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเด็กต้องมีความคิดสร้างสรรค์ มีแผนงานของเราหลายส่วนที่พัฒนาเด็กด้านนี้ทั้งในและนอกชั้นเรียน”

ผู้อำนวยการคนที่ 4

“โรงเรียนมีนโยบายสำคัญ คือ การพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ซึ่งคุณภาพนี้ไม่ใช่เฉพาะผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทดสอบแต่ยังรวมถึงคุณภาพเรื่องทักษะการคิด และการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนด้วย”

ผู้อำนวยการคนที่ 5

นโยบายที่ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนฝึกใช้จินตนาการ “โรงเรียนจัดการเรียนการสอนทั้งในและนอกชั้นเรียนส่งเสริมให้เด็กได้ทำกิจกรรมที่ใช้จินตนาการ

ผู้อำนวยการคนที่ 1

1.2 นโยบายที่ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนได้ฝึกการใช้จินตนาการ

“เราจัดให้มีโครงการ 1 ห้องเรียน 1 นวัตกรรม เพื่อให้เด็กได้ฝึกใช้จินตนาการและได้ทำงานเป็นทีมร่วมกัน”

ผู้อำนวยการคนที่ 2

“โรงเรียนใช้มิติเชิงพื้นที่ที่เรามีให้เด็กได้ทำกิจกรรมฝึกใช้จินตนาการเช่น เรามีวัสดุทางธรรมชาติที่ผลิตเครื่องจักรสานหรืองานฝีมือมากก็ให้เด็กนำวัสดุเหล่านี้มาจินตนาการสร้างสิ่งประดิษฐ์ออกมาเป็นเครื่องจักรสาน งานHand made ต่าง ๆ จำหน่ายในชุมชนและนักท่องเที่ยว”

ผู้อำนวยการคนที่ 3

“โรงเรียนสนับสนุนให้เด็กสร้างสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมส่งประกวดทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับชาติ และยังได้เข้าแข่งขันได้รับรางวัลระดับนานาชาติอีกด้วย ซึ่งเรามีแผนงานเป็นปีและได้รับความร่วมแรงร่วมใจทั้งครู นักเรียน ผู้ปกครองอย่างเต็มที่”

ผู้อำนวยการคนที่ 4

1.3 นโยบายที่ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนได้กระตุ้นความคิดและฝึกการแก้ปัญหา

“เป็นสิ่งที่ต้องให้นักเรียนฝึกฝนอยู่แล้วในการจัดการเรียนการสอน เราได้กำหนดไว้ในส่วนงานบริหารวิชาการหลักสูตรและการสอนให้มีการเรียนรู้แบบโครงการ (Project-Based- Learning) การเรียนรู้แบบ Active learning”

ผู้อำนวยการคนที่ 1

“เราต้องการสร้างนักเรียนให้เป็นคนที่คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น จึงเน้นกิจกรรมที่ฝึกให้เด็กได้ทำงานได้เจอปัญหา และได้ทำงานเป็นทีม”

ผู้อำนวยการคนที่ 2

“โรงเรียนมีการกำหนดงบประมาณเพื่อผลักดันให้เด็ก ๆ ได้มีสื่ออุปกรณ์ครบครัน ในการทำกิจกรรมด้านการคิด ทั้งเชิงวิพากษ์การ ส่งครูไปอบรม และระดมทรัพยากรต่าง ๆ”

ผู้อำนวยการคนที่ 3

“โรงเรียนเราไม่ได้คัดห้องเรียนตามเด็กเก่งอ่อน แต่คัดตามความสามารถความสนใจ เช่น ห้องนี้ส่วนใหญ่เด็กถนัดดนตรี ศิลปะ หรือชอบประดิษฐ์หุ่นยนต์ ชอบเทคโนโลยี ก็คัดมาอยู่ห้องเดียวกัน”

ผู้อำนวยการคนที่ 4

“โรงเรียนจัดกิจกรรมชุมนุมและคาบเรียน IS (Independent Study) ให้นักเรียนได้เรียนรู้ตามความสนใจ ซึ่งจะได้ฝึกฝนการคิดการแก้ปัญหาผ่านกิจกรรมเหล่านี้ตามนโยบายของโรงเรียน”

ผู้อำนวยการคนที่ 5

1.4 นโยบายที่ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนได้นำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์

“เราผลักดันให้เด็ก ๆ ได้นำเสนอผลงานจากการประกวด และเข้าร่วมนำเสนอผลงานในนิทรรศการต่าง ๆ ทั้งระดับท้องถิ่นและระดับชาติ เช่น งานสัปดาห์วิทยาศาสตร์ที่ใบเตย การประกวดหุ่นยนต์ ฯลฯ”

ผู้อำนวยการคนที่ 1

“ในส่วนของโรงเรียนเราสนับสนุนเต็มที่ทั้งประชาสัมพันธ์ให้บุคคลภายในและภายนอกได้ทราบถึงกิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงผลงานของนักเรียนผ่านสื่อมวลชน ทิวี หรือทางอินเทอร์เน็ต ให้นักเรียนได้นำเสนอผ่านการทำ VTR ที่นักเรียนตัดต่อด้วยตัวเอง”

ผู้อำนวยการคนที่ 2

“โรงเรียนจัดให้มีการนำเสนอผลงานของครูระดับสายชั้น และกลุ่มสาระฯ รวมถึงผลงานของนักเรียนในแผนการปฏิบัติการและปฏิทินการศึกษาของโรงเรียน”

ผู้อำนวยการคนที่ 3

1.5 นโยบายที่ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนได้ประเมินผลงานอย่างหลากหลาย

“โรงเรียนจัดให้มีการประเมินผลงานหลากหลายรูปแบบ ทั้ง Port folio ชิ้นงานต่าง ๆ การประกวดแข่งขัน การจัดแสดงผลงาน และการร่วมกิจกรรมต่างของโรงเรียน”

ผู้อำนวยการคนที่ 1

“ในกิจกรรมชุมนุมและ IS ครูจะร่วมกับนักเรียนในการประเมินผลงานร่วมกัน”

ผู้อำนวยการคนที่ 2

“โรงเรียนไม่ได้เน้นเรื่องผลการทดสอบ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างเดียว เราดูคุณภาพโดยรวมและเน้นให้มีการวัดผลที่หลากหลายตามสภาพจริง”

ผู้อำนวยการคนที่ 3

2. แนวคิดนวัตกรรมด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ พบว่าโรงเรียนที่มีความปฏิบัติเป็นเลิศมีการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทั้งทางกายภาพ จิตภาพและสังคมเป็นอย่างดี มีความพร้อมในอาคารสถานที่ ห้องเรียน แหล่งเรียนรู้ วัสดุอุปกรณ์สื่อการเรียนการสอนครบครัน มีงบประมาณเพียงพอ ทั้งยังขอการสนับสนุนได้เพิ่มจากวัด องค์กรเอกชน ผู้ปกครองและชุมชน แหล่งเรียนรู้ในชุมชนบางแห่งมีประวัติศาสตร์ยาวนานมีคุณค่าทางประวัติศาสตร์และศิลปะ ได้รับความร่วมมือจากปราชญ์ท้องถิ่น ผู้เชี่ยวชาญหลากหลายแขนงในชุมชนที่พร้อมให้ความช่วยเหลือและสนับสนุนกิจกรรมของโรงเรียน รวมถึงการศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ที่ไกลออกไป เช่น การไปทัศนศึกษา บางแห่งก็ได้รับการสนับสนุนจากองค์กรส่วนท้องถิ่นในการสร้างและจัดซื้อเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดีในโรงเรียน

2.1 สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ใน

ภาพรวม

“โรงเรียนมีสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดีได้รับงบประมาณเพียงพอ ได้รับการสนับสนุนจากวัด เช่น สร้างอาคารอเนกประสงค์ และสิ่งปลูกสร้างอื่น ๆ หลายอย่างในโรงเรียน”

ผู้อำนวยการคนที่ 1

“โรงเรียนเราได้รับการสนับสนุนจากหลายฝ่ายทั้ง อบจ. จากสโมสรไลออน ถ้ากิจกรรมหรือโครงการใดเป็นประโยชน์เขาก็พร้อมช่วย ที่โรงเรียนนี้มีอุปกรณ์ IT ที่ทันสมัยมาก เด็กเราไปแข่งได้รางวัลมากมาย เขาเห็นเราทำจริงจัง และเป็นประโยชน์กับเด็กเลยช่วยเต็มที่

ผู้อำนวยการคนที่ 2

“เราเป็นโรงเรียนอันดับ 1 ในจังหวัด มีอัตราแข่งขันสูง สมาคมผู้ปกครองสนับสนุนเต็มที่ขอให้บอกเขาสนับสนุนหมด สื่ออุปกรณ์ทันสมัย ห้องเรียน อาคาร งบประมาณใด ๆ เรามีใช้สอยครบครัน และยังได้รับความร่วมมือในเรื่องของวิทยากรบุคลากรด้วย”

ผู้อำนวยการคนที่ 3

“เด็ก ๆ ได้เรียนรู้อย่างหลากหลาย อยากไปศึกษาเรื่องอะไรเราพาไป เราสนับสนุนเต็มที่ ไปช่างสิบหมู่ ไปเรียนกับอาจารย์เฉลิมชัยเราก็พาไป”

ผู้อำนวยการคนที่ 4

“โรงเรียนมีการจัดสภาพแวดล้อมให้พร้อมทั้งความต้องการของผู้เรียนทั้งใน นอกโรงเรียน ชุมชน การทัศนศึกษา เชิญวิทยากร และด้าน IT”

ผู้อำนวยการคนที่ 5

2.2 การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนฝึกการใช้จินตนาการ

“เราสนับสนุนให้เด็กฝึกใช้จินตนาการทั้งจากกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนและจากกิจกรรมอื่น ๆ เช่น งานวิชาการโรงเรียน การให้เด็กฝึกทำโครงการ”

ผู้อำนวยการคนที่ 1

“โรงเรียนส่งเสริมให้เด็กฝึกใช้จินตนาการผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งในหลักสูตร และนอกหลักสูตร ผ่านกิจกรรมโครงการและการเรียนรู้อิสระหรือ IS”

ผู้อำนวยการคนที่ 2

“ครูจะให้เด็ก ๆ ได้ฝึกการใช้จินตนาการจากการทำโครงการตามสาระการเรียนรู้ การจัดนิทรรศการทั้งในและนอกโรงเรียน การศึกษาดูงานภายนอกโรงเรียน”

ผู้อำนวยการคนที่ 4

2.3 การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้กระตุ้นความคิดและ ฝึกการแก้ปัญหา

“ให้นักเรียนฝึกคิดแก้ปัญหาจากการเรียนการสอนในชั้นเรียน การทดลอง บทบาทสมมติ เกมการศึกษา โดยที่ครูจัดสภาพแวดล้อมและทรัพยากร เพื่อกระตุ้นให้เกิดความคิดที่หลากหลาย”

ผู้อำนวยการคนที่ 5

“โรงเรียนเราได้จัดให้มีห้องตามศูนย์การเรียนรู้ตามกลุ่มสาระและมีกิจกรรมต่าง ๆ ที่กระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา”

ผู้อำนวยการคนที่ 3

“เราจัดเวทีและพื้นที่ให้เด็กได้ฝึกคิดซึ่งในห้องเรียนนั้นใช้เป็นปกติอยู่แล้ว และมีกิจกรรมเสริมหลักสูตร เช่น กิจกรรมโต้วาที สภานักเรียน การแข่งขันตอบปัญหา การทดสอบการคิดในสนามทั้งในและนอกโรงเรียน”

ผู้อำนวยการคนที่ 1

“ห้องเรียนของเราตอนนี้เป็น Smart Classroom หมด เป็นตัวช่วยให้เด็กได้ทำกิจกรรมฝึกการคิดการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น”

ผู้อำนวยการคนที่ 2

2.4 การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้นำเสนอผลงานอย่าง สร้างสรรค์

“โรงเรียนเรามีห้องแสดงผลงานของโรงเรียน และมีตลาดพอเพียงทุกวันอังคารให้นักเรียนได้นำผลงานมาจำหน่ายในตลาดแห่งนี้”

ผู้อำนวยการคนที่ 2

“นักเรียนจะได้นำเสนอผลงานทั้งในชั้นเรียน จากการประกวดแข่งขัน งานนิทรรศการต่าง ๆ โรงเรียนของเราจะมีวันวิชาการที่เปิดให้บุคคลภายนอกมาชื่นชมผลงานและนักเรียนจะได้นำเสนอผลงานในวันนั้น”

ผู้อำนวยการคนที่ 3

“เรามีกิจกรรมประจำปีและละครเวทีซึ่งนักเรียนเป็นคนดำเนินงาน เด็ก ๆ จะได้เรียนรู้การนำเสนอผลงานผ่านกิจกรรมที่โรงเรียนจัดขึ้น”

ผู้อำนวยการคนที่ 1

“เรามีโครงการที่ให้นักเรียนได้นำเสนอผลงานที่พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ของชุมชน โดยมีหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับชุมชนของเรา”

ผู้อำนวยการคนที่ 4

“นักเรียนได้นำเสนอผลงานผ่านช่องทางออนไลน์ของโรงเรียนทั้งจากเว็บไซต์ของโรงเรียน และเฟซบุ๊ก”

ผู้อำนวยการคนที่ 5

2.5 การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ประเมินผลงานอย่าง

หลากหลาย

“เราจัดให้มีห้องแสดงผลงานนักเรียน ผลงานไหนดีเด่นได้รับการยอมรับจะถูกนำมาแสดงในห้องนี้”

ผู้อำนวยการคนที่ 2

“ครูประเมินผลโครงการ 1 ห้องเรียน 1 นวัตกรรม ร่วมกันกับนักเรียนโดยช่วยกันคัดเลือกร่วมกัน”

ผู้อำนวยการคนที่ 4

“โรงเรียนจัดให้มีการโหวตผลงานโครงการดีเด่นจากกลุ่มสาระต่าง ๆ”

ผู้อำนวยการคนที่ 1

“โรงเรียนจัดให้มีการประเมินโครงการของครูและนักเรียนแบบออนไลน์ ”

ผู้อำนวยการคนที่ 5

3. แนวคิด นวัตกรรมด้านการมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ พบว่า ทุกโรงเรียนมีคณะกรรมการบริหารสถานศึกษา ซึ่งชุมชนและผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการบริหารและกำหนดทิศทางของโรงเรียนอยู่แล้ว บางโรงเรียนมีทั้งคณะกรรมการสถานศึกษา ชุมรมผู้ปกครอง เครือข่ายผู้ปกครองซึ่งอาจทำงานที่มีความเหมือนและความแตกต่างกันออกไปแล้วแต่บริบทของโรงเรียน แต่จะได้รับความร่วมมืออย่างน้อยแค่ไหนก็ขึ้นอยู่กับหลายปัจจัย เช่น ทัศนคติและมนุษยสัมพันธ์ของผู้บริหารโรงเรียน การได้รับการยอมรับในผลงานของโรงเรียนหรือแม้กระทั่งวัฒนธรรมท้องถิ่น เป็นต้น การมีส่วนร่วมของชุมชนมีการให้ความร่วมมือในหลายรูปแบบทั้งเรื่องงบประมาณ การระดมทรัพยากรต่าง ๆ การร่วมแรงเข้าไปช่วยทำงานตามความถนัด การให้ความรู้เป็นวิทยากร การเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ของโรงเรียน รวมถึงช่วยปกป้องดูแลสาธารณสมบัติของโรงเรียน ซึ่งแสดงถึงพลังแห่งความร่วมมือที่บ้าน โรงเรียน ชุมชนให้การช่วยเหลือซึ่งกันและกันเป็นอย่างดี นอกจากนี้หลายโรงเรียนก็ได้รับความร่วมมือกับองค์กรท้องถิ่น องค์กรอื่น ๆ ของรัฐบาล องค์กรอื่นของเอกชน เช่น โรงงาน ห้างสรรพสินค้า ร้านค้า หรือคหบดีในท้องถิ่นสนับสนุนการจัดการศึกษาในรูปแบบต่าง ๆ อีกด้วย และในหลายโรงเรียนก็มีความร่วมมือกัน 2 ทาง คือ ให้นักเรียนหรือบุคลากรในโรงเรียนเข้าร่วม

และเป็นกำลังสำคัญในงานต่าง ๆ ของชุมชน รวมถึงโรงเรียนเป็นแหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตของชุมชน ช่วยสร้างอาชีพให้คนในชุมชน

3.1 การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวม

“โรงเรียนและชุมชนมีการช่วยเหลือร่วมมือกันเป็นอย่างดี เมื่อมีงานประเพณี หรือกิจกรรมในชุมชน โรงเรียนก็จะพานักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมสม่ำเสมอ และหากโรงเรียนมีกิจกรรมและร้องขอความช่วยเหลือใด ๆ ชุมชนก็ให้ความช่วยเหลือทั้งกำลังคนและกำลังทรัพย์ รวมถึงความช่วยเหลือทางด้านอื่น ๆ ด้วย

ผู้อำนวยการคนที่ 1

3.2 ชุมชนมีส่วนร่วมในการส่งเสริมและสนับสนุนให้นักเรียนฝึกการใช้จินตนาการ

“นักเรียนได้เรียนรู้ภูมิปัญญาชาวบ้านจากปราชญ์ในหมู่บ้านที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในการทำบายศรี ได้ฝึกใช้จินตนาการจากการเรียนรู้จากวิทยากรมาสร้างสรรค์ชิ้นงานตามจินตนาการของตนเองและพัฒนาให้มีทักษะมากขึ้นจนสามารถจำหน่ายได้”

ผู้อำนวยการคนที่ 5

“นักเรียนได้ฝึกใช้จินตนาการจากการประดิษฐ์เครื่องจักรสานซึ่งเป็นวิถีชีวิตในชุมชน สามารถสร้างผลิตภัณฑ์และจำหน่ายได้”

ผู้อำนวยการคนที่ 4

“นักเรียนได้ฝึกการใช้จินตนาการผ่านงานศิลปะจากการช่วยทำนุบำรุงวัดได้จัดตกแต่งสถานที่และซ่อมแซมภาพวาดฝาผนังให้งดงามในการจัดงานประจำปีของวัด”

ผู้อำนวยการคนที่ 2

“ชุมชนนี้เป็นชุมชนที่มีชาวไทยเชื้อสายจีน โรงเรียนจัดให้มีกิจกรรมให้เด็กได้ฝึกจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบการแสดงดนตรี ศิลปะ บทเพลงและละครในหัวข้อ ลอดลายมังกร ด้วยภูมิหลังคนในชุมชนที่นี้ส่วนใหญ่อพยพและมาตั้งถิ่นฐานในชุมชนคล้ายคลึงวิถีชีวิตในหัวข้อดังกล่าว”

ผู้อำนวยการคนที่ 1

3.3 ชุมชนมีส่วนร่วมในการส่งเสริมและสนับสนุนให้นักเรียนกระตุ้นความคิดและฝึกการแก้ปัญหา

“ส่วนไข่บทบาทของชุมชนจะเป็นส่วนของการสนับสนุนงบประมาณให้เด็ก ๆ ได้ใช้ความสามารถทางความคิดเสียเป็นส่วนใหญ่”

ผู้อำนวยการคนที่ 2

“ชุมชนทำหน้าที่คอยให้คำปรึกษา แนะนำ ให้กำลังใจรวมถึงอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ให้นักเรียนได้ฝึกคิดแก้ปัญหาด้วยตนเองผ่านกิจกรรมและโครงการต่าง ๆ ของโรงเรียน”

ผู้อำนวยการคนที่ 5

“กิจกรรมต่าง ๆ เช่น งานประจำปี วันสำคัญ หรือประเพณีต่าง ๆ เด็ก ๆ ในชุมชนก็จะมีส่วนร่วมและได้ฝึกคิดแก้ปัญหาผ่านกิจกรรมเหล่านั้น หรือในบางครั้งเป็นปัญหาในชุมชนเช่นปัญหาสิ่งแวดล้อมหรือยาเสพติด เด็ก ๆ ก็ได้ร่วมคิดแก้ปัญหา หรือทำกิจกรรมรณรงค์ร่วมกับผู้ใหญ่”

ผู้อำนวยการคนที่ 1

3.4 ชุมชนมีส่วนร่วมในการส่งเสริมและสนับสนุนให้นักเรียนได้นำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์

“ชุมชนมีส่วนร่วมในการสนับสนุนเวทีให้เด็กทั้งทางตรงทางอ้อม เช่น เด็ก ๆ ได้แสดงผลงานผ่านงานประจำปีของชุมชน หรือห้างร้านต่าง ๆ ให้นักเรียนไปแสดงผลงาน เช่น ทำพิธีเปิดโดยใช้โทรนหรือหุ่นยนต์ที่เด็กคิดสร้างสรรค์ขึ้น ชุมชนสนับสนุนงบประมาณการจัดงานเปิดโลกวิชาการของโรงเรียน”

ผู้อำนวยการคนที่ 2

“โรงเรียนจัดงานประจำปีที่โรงเรียนได้รับความร่วมมือกับผู้ปกครองและชุมชนเข้ามาชมมาซื้อผลงาน เพื่อเป็นกำลังใจให้เด็ก ๆ”

ผู้อำนวยการคนที่ 1

“นักเรียนได้แสดงผลงานจากนิทรรศการทั้งในและนอกโรงเรียน บางครั้งก็มีการประกวดแข่งขันกิจกรรมสร้างสรรค์ต่าง ๆ ในชุมชนเราก็เข้าร่วมด้วยเสมอ”

ผู้อำนวยการคนที่ 3

“นักเรียนได้มีโอกาสสาธิตวิธีการทำสิ่งประดิษฐ์จากถุงนมที่ประดิษฐ์เป็นหมอนอิงและเอี่ยมกันเปื้อนเพื่อสร้างรายได้และลดรายจ่ายให้คนในชุมชน”

ผู้อำนวยการคนที่ 4

“นักเรียนได้ทำกิจกรรมนำเสนอผลงานให้แหล่งเรียนรู้ในชุมชน เช่น วัดและพิพิธภัณฑ์ หน่วยงานศิลปะการซ่อมแซมวัด ของชำร่วย หรือแม้กระทั่งการเป็นวิทยากรหรือยุวมัคคุเทศก์นำเสนอเรื่องราวชีวิตภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชนให้นักท่องเที่ยว”

ผู้อำนวยการคนที่ 5

3.5 ชุมชนมีส่วนร่วมในการส่งเสริมและสนับสนุนให้นักเรียนได้ประเมินผลงานอย่าง

หลากหลาย

“ชุมชนช่วยสนับสนุนทรัพยากรต่าง ๆ ผ่านกิจกรรมโครงการต่าง ๆ ของโรงเรียน รวมถึงการประเมินผลงานด้วย”

ผู้อำนวยการคนที่ 5

“ชุมชนร่วมให้กำลังใจและชื่นชมความสำเร็จของนักเรียนในการทำกิจกรรมต่าง ๆ”

ผู้อำนวยการคนที่ 4

“คณะกรรมการสถานศึกษา และในการประชุมอื่น ๆ ทั้งของชมรมและเครือข่าย กรรมการมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น ร่วมกำหนดทิศทาง และให้ความช่วยเหลือในการทำกิจกรรม โครงการต่าง ๆ รวมถึงการประเมินผลงานของนักเรียน

ผู้อำนวยการคนที่ 3

4.5 ผลการออกแบบนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

จากการวิเคราะห์สภาพการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ได้นำผลการวิเคราะห์กรณีศึกษาจากการมาสังเคราะห์เป็นนวัตกรรมการบริหารโรงเรียน ประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

ตารางที่ 4.22 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากข้อค้นพบที่ได้จากการเก็บข้อมูล


การบริหาร โรงเรียน	การพัฒนา นักเรียนให้มี ความคิด สร้างสรรค์	ข้อมูลเชิงปริมาณ	กรณีศึกษา	นวัตกรรมการบริหาร	ประเด็นที่นำไปใช้ในการวางแผนนวัตกรรม
ด้านนโยบาย	1. การมีใช้ จินตนาการ	โรงเรียนมีนโยบายเพื่อ พัฒนานักเรียนให้เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ ในการมีใช้ จินตนาการ สภาพปัจจุบัน (\bar{X} = 3.69, S.D. = 0.83) สภาพที่พึงประสงค์ (\bar{X} = 4.44, S.D. = 0.70) ความต้องการจำเป็น (PNI modified 0.20)	1. การกำหนดแผนงานหรือโครงการให้ มีกิจกรรมการเรียนรู้ใน/นอกโรงเรียน กิจกรรมตามหลักสูตรและเสริม หลักสูตรให้นักเรียนได้ฝึกใช้จินตนาการ 2. กำหนดกลยุทธ์ในการส่งเสริม สนับสนุนกิจกรรมที่นักเรียนได้ฝึกใช้ จินตนาการ ตัวอย่าง นโยบายที่พัฒนาความคิด สร้างสรรค์โดยการใช้จินตนาการ 1. โครงการ 1 ห้องเรียน 1 นวัตกรรม 2. แผนงานการจัดให้นักเรียนประกวด สิ่งประดิษฐ์ระดับชาติ 3. กลยุทธ์ส่งเสริมให้กิจกรรมการ เรียนรู้ไม่เรียนสอดคล้องกับมิติเชิง พื้นที่(ใช้วัสดุในท้องถิ่นมาฝึกการใช้ จินตนาการในวิชาศิลปะและการงาน อาชีพ)	1. Policy Innovation 2. Project-based Management 3. Strategic management approach	1. การกำหนดนโยบายโรงเรียนโดยใช้ แนวคิด Policy Innovation ซึ่งให้ความสำคัญกับความเป็นอิสระและ ความยืดหยุ่นของทั้งการปฏิบัติงาน ผู้ปฏิบัติงานในระบบของวัฒนธรรมและ ท้องถิ่น ไม่ยึดกรอบมากเกินไปและ ปรับเปลี่ยนได้ง่าย 2. ผู้ปฏิบัติงานตัดสินใจด้วยตนเอง มีอิสระ ทางความคิดผู้บริหารและบุคลากรเข้าใจ และมองเห็นเป้าหมายร่วมกันโดยส่งเสริม บุคลากรให้มีความเป็นเจ้าของกิจกรรมแบบ มีส่วนร่วม กล่าวคือการทำในสิ่งใหม่ๆ 3. การนำกระบวนการบริหารกลยุทธ์มาให้ใน การกำหนดกลยุทธ์ของโรงเรียนโดยมีขั้นตอน ดังนี้ 1. การกำหนดพันธกิจขององค์กร 2. การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมขององค์กร


การบริหาร โรงเรียน	การพัฒนา นักเรียนให้มี ความคิด สร้างสรรค์	ข้อมูลเชิงปริมาณ	กรณีศึกษา	นวัตกรรมการบริหาร	ประเด็นที่นำไปใช้ในการร่วมนวัตกรรม
					3. การกำหนดวัตถุประสงค์ของแผนกลยุทธ์ 4. การกำหนดกลยุทธ์ของ 5. การนำกลยุทธ์ไปปฏิบัติ
2. การกระตุ้น ความคิดและ การแก้ปัญหา	โรงเรียนมีนโยบาย เพื่อพัฒนานักเรียนให้ เป็นผู้มีความคิด สร้างสรรค์ในการ กระตุ้นความคิดและ การแก้ปัญหา	1. การกำหนดวิสัยทัศน์และ เป้าประสงค์ในการพัฒนานักเรียนให้มี ทักษะการคิดและแก้ปัญหา 2. การนำนโยบายจากส่วนกลางสู่การ ปฏิบัติในการพัฒนานักเรียนให้มีทักษะการ คิดและแก้ปัญหาตามคุณลักษณะผู้เรียน ในศตวรรษที่ 21 3. การกำหนดในแผนยุทธศาสตร์ของ โรงเรียน ในการพัฒนาโรงเรียนผ่าน การบริหารจัดการของโรงเรียน เช่น การพัฒนาครูให้จัดการเรียนการสอน พัฒนาทักษะการคิดและแก้ปัญหา การ จัดสรรงบประมาณส่งเสริมการพัฒนา ทักษะการคิดและแก้ปัญหาเป็นต้น	1. Vision-based management 2. Result based management	1. เป็นการใช้วิสัยทัศน์ในการสื่อสารองค์กร ซึ่งผู้ปฏิบัติงานจะมองเห็นทิศทางและ เป้าหมายในการดำเนินงานชัดเจนช่วยให้ การทำงานมีประสิทธิภาพขึ้น 2. การบริหารแบบมุ่งผลสัมฤทธิ์ทำให้ ความสำคัญต่อความประหยัด (Economy) คือ การใช้ต้นทุนหรือทรัพยากรการผลิตอย่าง เหมาะสมและมีคุ้มค่ามากที่สุด ความมี ประสิทธิภาพ (Efficiency) คือ การปฏิบัติงาน ให้ได้ผลงานในระดับที่สูงกว่าปัจจุบันนำเข้าและ ความมีประสิทธิภาพ (Effectiveness) คือ การ ปฏิบัติงานให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้	3. การนำกระบวนการบริหารกลยุทธ์มาใช้ ในการกำหนดกลยุทธ์ของโรงเรียนโดยมี ขั้นตอนดังนี้

การบริหาร โรงเรียน	การพัฒนา นักเรียนให้มี ความคิด สร้างสรรค์	ข้อมูลเชิงปริมาณ	กรณีศึกษา	นวัตกรรมการบริหาร	ประเด็นที่นำไปใช้ในการวางแผนนวัตกรรม
			<p>ตัวอย่าง นโยบายที่พัฒนาความคิด สร้างสรรค์โดยการฝึกการคิดและการ แก้ปัญหา</p> <p>1. แผนยุทธศาสตร์โรงเรียนด้านการ พัฒนาผู้เรียน ให้มีทักษะการคิดและ การแก้ปัญหา</p> <p>2. การนำนโยบายการศึกษา 4.0 แผนการศึกษาชาติ สู่การปฏิบัติ</p>	1. Project-based Management	<p>1. การกำหนดพันธกิจขององค์กร</p> <p>2. การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมขององค์กร</p> <p>3. การกำหนดวัตถุประสงค์ของแผนกลยุทธ์</p> <p>4. การกำหนดกลยุทธ์ของ</p> <p>5. การนำกลยุทธ์ไปปฏิบัติ</p>
	3. การนำเสนอ ผลงาน	โรงเรียนมีนโยบายเพื่อ พัฒนานักเรียนให้เป็น ผู้มีความคิดสร้างสรรค์ ในการนำเสนอผลงาน สภาพปัจจุบัน (\bar{x} = 3.56, S.D. = 0.85) สภาพที่พึงประสงค์ (\bar{x} = 4.43, S.D. = 0.75) ความต้องการจำเป็น (PNI modified 0.24)	1. การกำหนดให้มีนวัตกรรมในและ นอกโรงเรียนเพื่อให้นักเรียนได้มีเวทีใน การนำเสนอผลงานความคิดสร้างสรรค์ และสิ่งประดิษฐ์ <p>2. การจัดให้มีการนำเสนอผลงานใน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้น เรียนและกิจกรรมเสริมหลักสูตรของ สำนักงานบริหารวิชาการโรงเรียน</p>	1. ผู้ปฏิบัติงานตัดสินใจด้วยตนเอง มีอิสระ ทางความคิดผู้บริหารและบุคลากรเข้าใจ และมองเห็นเป้าหมายร่วมกันโดยส่งเสริม บุคลากรให้มีความเป็น เจ้าของกิจกรรม แบบมีส่วนร่วม กล้าทดลองทำในสิ่งใหม่ๆ	

การบริหาร โรงเรียน	การพัฒนา นักเรียนให้มี ความคิด สร้างสรรค์	ข้อมูลเชิงปริมาณ	กรณีศึกษา	นวัตกรรมการบริหาร	ประเด็นที่นำไปใช้ในการสร้างนวัตกรรม
			<p>3. การกำหนดในแผนปฏิบัติการ โรงเรียนให้มีการประกวดการนำเสนอ ผลงาน</p> <p>ตัวอย่าง นโยบายที่พัฒนาความคิด สร้างสรรค์โดยการนำเสนอผลงาน</p> <p>1. แผนการปฏิบัติงานการจัด นิทรรศการประจำปีของโรงเรียน</p> <p>2. แผนงานการบริหารวิชาการจัด กิจกรรมการนำเสนอผลงานในชั้นเรียน</p> <p>3. แผนการปฏิบัติงานการประกวดการ นำเสนอผลงานของครูและนักเรียน</p>		
4. การ ประเมินผลงาน	โรงเรียนมีนโยบายเพื่อ พัฒนานักเรียนให้เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ ในเรื่องการ ประเมินผลงานสภาพ	1. การกำหนดในหลักสูตรสถานศึกษา ในเรื่องการวัดและประเมินผล โดย ประเมินผลงานนักเรียนโดยใช้รูปแบบที่ หลากหลาย	1. Multiple perspective assessment	1. การประเมินหลายมุมมองเป็นกระบวนการ ประเมินจากองค์ประกอบหลายส่วนแบบองค์ รวมมากขึ้น โดยพื้นฐานแล้วการประเมินหลาย มุมมองประกอบด้วย 3 มุมมอง คือ	1. การประเมินหลายมุมมอง (ประเมิน ตนเอง)

การบริหาร โรงเรียน	การพัฒนา นักเรียนให้มี ความคิด สร้างสรรค์	ข้อมูลเชิงปริมาณ	กรณีศึกษา	นวัตกรรมการบริหาร	ประเด็นที่นำไปใช้ในการวางแผนนวัตกรรม
		<p>ปัจจุบัน (\bar{x} = 3.74, S.D. = 0.80) สภาพที่พึงประสงค์ (\bar{x} = 4.52, S.D. = 0.69) ความต้องการจำเป็น (PNI modified 0.21)</p>	<p>กรณีศึกษา กรณีศึกษา แต่เน้นพัฒนาคุณภาพ ผู้เรียนเป็นหลักโดยเฉพาะด้านความคิด สร้างสรรค์ ตัวอย่าง นโยบายที่พัฒนาความคิด สร้างสรรค์โดยการประเมินผลงาน 1. การประเมินผลงานหลากหลาย รูปแบบ ทั้งPort folio ชิ้นงานต่าง ๆ การประกวดแข่งขัน การจัดแสดงผล งาน และการร่วมกิจกรรมต่างๆของ โรงเรียน 2. ในกิจกรรมชุมนุมและ IS ครูจะ ร่วมกับนักเรียนในการประเมินผลงาน ร่วมกัน</p>	<p>นวัตกรรมการบริหาร</p> <p>2. Performance appraisal</p> <p>3. Authentic assessment</p>	<p>ประเด็นที่นำไปใช้ในการวางแผนนวัตกรรม</p> <p>2. การประเมินของนักเรียนร่วมกัน (ประเมิน โดยนักเรียน) 3. ประเมินโดยครู</p> <p>2. เป็นการประเมินผลงานตามการปฏิบัติ จริง จากสมรรถนะของนักเรียน ซึ่งจะทำได้ ทราบถึง</p> <p>1. ทิศทางความสนใจและความก้าวหน้า ทางการเรียนรู้ของนักเรียน 2. แรงจูงใจในการเรียนรู้ 3. เป็นข้อมูลในการสะท้อนผลการเรียนให้ นักเรียนและครูได้ทราบตามสภาพจริง</p> <p>3.การประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment) เป็นกระบวนการสังเกต บันทึก และการรวบรวมข้อมูลจากผลงาน วิธีการ หรือ สิ่งที่ผู้เรียนปฏิบัติ เพื่อเป็นพื้นฐานของการ ตัดสินใจต่อตัวผู้เรียน การประเมินผลตาม สภาพจริงจะไม่เน้นการประเมินเฉพาะทักษะ พื้นฐานแต่จะเน้นประเมินทักษะการคิดที่</p>

การบริหาร โรงเรียน	การพัฒนา นักเรียนให้มี ความคิด สร้างสรรค์	ข้อมูลเชิงปริมาณ	กรณีศึกษา	นวัตกรรมการบริหาร	ประเด็นที่นำไปใช้ในการวางแผน นวัตกรรม
					<p>ข้อข้อในการทำงานความสามารถในการ แก้ปัญหาและการแสดงออกที่เกิดจากการ ปฏิบัติในสภาพจริงในการเรียนการสอนที่เน้น ผู้เรียนเป็นสำคัญมีแนวทาง 3 ประการ คือ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. วัตถุประสงค์ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ได้ จริง วัดความสามารถทางความรู้ ความคิดได้ จริง (Cognitive Ability) วัดความสามารถใน การปฏิบัติได้จริง (Performance/Practice Ability) และวัดคุณลักษณะทางจิตใจได้จริง (Affective Characteristics) 2. วัดได้ตรงความเป็นจริง คือ สิ่งที่ได้มัน เป็นข้อมูล เป็นการแสดงพฤติกรรมที่สะท้อน ความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียน ทั้ง ความสามารถทางความรู้ ความคิด ความสามารถในการปฏิบัติและคุณลักษณะ ทางจิตใจ มีความคลาดเคลื่อนผิดพลาดน้อย ที่สุด ไม่เปิดโอกาสให้ผู้โดยความสามารถได้

การบริหาร โรงเรียน	การพัฒนา นักเรียนให้มี ความคิด สร้างสรรค์	ข้อมูลเชิงปริมาณ	กรณีศึกษา	นวัตกรรมการบริหาร	ประเด็นที่นำไปใช้ในการวางแผนนวัตกรรม
ด้าน สภาพแวดล้อม การเรียนรู้	1. การฝึกใช้ จินตนาการ	โรงเรียนมีการจัด สภาพแวดล้อมการ เรียนรู้เพื่อพัฒนา นักเรียนให้มีความคิด สร้างสรรค์ในเรื่องการ ฝึกใช้จินตนาการ	 <p>1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ นักเรียนได้ฝึกใช้จินตนาการโดยใช้ สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในห้องเรียน และในโรงเรียนทั้งกิจกรรมในหลักสูตร และเสริมหลักสูตร</p> <p>2. การจัดหาแหล่งเรียนรู้ในการฝึกใช้ จินตนาการจากบุคคลและสถานที่ภายนอก โรงเรียน</p>	1. Environment as the third teacher	<p>ประเด็นที่นำไปใช้ในการวางแผนนวัตกรรม</p> <p>คะแนนสูง ดีความผิดพลาดที่ผู้มี ความสามารถสูงกลับไปคะแนนน้อย</p> <p>3. เลือกสรร คิดค้นเครื่องมือและเทคนิคการ วัดผลที่เป็นการวัดพฤติกรรมที่แท้จริงที่ แสดงออกซึ่งความสามารถของผู้เรียน (Ability to do) ซึ่งอาจได้จากการสังเกตพฤติกรรม ผู้เรียน สังเกตจากการปฏิบัติการงาน (Tasks) ที่จัดให้ปฏิบัติในสถานการณ์ที่ผู้สอนจะ กำหนด สังเกตจากร่องรอยหลักฐานผลการ ปฏิบัติงานของผู้เรียน เป็นต้น</p>
					<p>1.สภาพแวดล้อมที่ออกแบบอย่างดีสามารถ สนับสนุน ส่งเสริมพัฒนาการทุกด้าน โดยมี ปฏิสัมพันธ์กับจินตนาการและการบูรณาการ ทักษะต่าง ๆ และความต้องการของนักเรียน สภาพแวดล้อมมีบทบาทในฐานะ The third teacher ดังนี้</p> <p>1) สภาพแวดล้อมในฐานะครู: ให้การสนับสนุน ความรู้</p>

การบริหาร โรงเรียน	การพัฒนา นักเรียนให้มี ความคิด สร้างสรรค์	ข้อมูลเชิงปริมาณ	กรณีศึกษา	นวัตกรรมการบริหาร	ประเด็นที่นำไปใช้ในการร่วมนวัตกรรม
	<p>สภาพปัจจุบัน (\bar{x} = 3.75, S.D. = 0.81)</p> <p>สภาพที่พึงประสงค์ (\bar{x} = 4.52, S.D. = 0.69)</p> <p>ความต้องการจำเป็น (PNI modified 0.21)</p>	<p>ตัวอย่าง การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยการใช้จินตนาการ</p> <p>1. การสนับสนุนให้เด็กฝึกใช้จินตนาการทั้งจากกิจกรรมการเรียนสอนในชั้นเรียน และจากกิจกรรมอื่น ๆ เช่น งานวิชาการ โรงเรียน การให้เด็กฝึกทำโครงงาน</p> <p>2. การให้เด็กฝึกใช้จินตนาการผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งในหลักสูตรและนอกหลักสูตร ผ่านกิจกรรมโครงการและการเรียนรู้อิสระ หรือ IS</p> <p>3. การฝึกการใช้จินตนาการจากการทำโครงงานตามสาระการเรียนรู้ การจัดนิทรรศการทั้งในและนอกโรงเรียน การศึกษาดูงานภายนอกโรงเรียน</p>	<p>2. High functioning classroom</p>	<p>2) สภาพแวดล้อมในฐานะครู: สนับสนุนการพัฒนาทักษะ</p> <p>3) สภาพแวดล้อมในฐานะครู: ให้การสนับสนุนสำหรับการจัดการเรียนรู้</p> <p>2. จากแนวคิดการพัฒนาการเรียนรู้ศักยภาพสูงที่ให้ความสำคัญว่าเหตุใดความคิดสร้างสรรค์ จึงส่งผลดีและมีความเกี่ยวข้องกับความสำเร็จทางการเรียน แสดงให้เห็นว่านักเรียนคนที่ได้รับการศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญและมีความคล่องตัว มีความพร้อมด้านอารมณ์ มีการทำงานเป็นทีมและมีความท้าทาย ประสบการณ์ การเรียนรู้ไม่เพียง แต่ยังรวมถึงร่างกายอารมณ์และทางจิตเท่านั้น แต่ยังรวมถึงร่างกายอารมณ์และทักษะทางสังคมด้วย การปฏิบัติเหล่านี้เป็นผลต่อความสามารถความเป็นอิสระและแรงจูงใจในการสร้างแหล่งแห่งการเรียนรู้ที่ยั่งยืน</p>	<p>1. โรงเรียนอัจฉริยะ หรือ Smart school เป็นนวัตกรรมและเทคโนโลยีมาพัฒนาการจัด</p>
	<p>โรงเรียนมีการจัดสภาพแวดล้อมการ</p>	<p>1. การจัดห้องเรียนแบบ smart classroom เพื่อสนับสนุนการทำ</p>	<p>1.Smart school</p>		

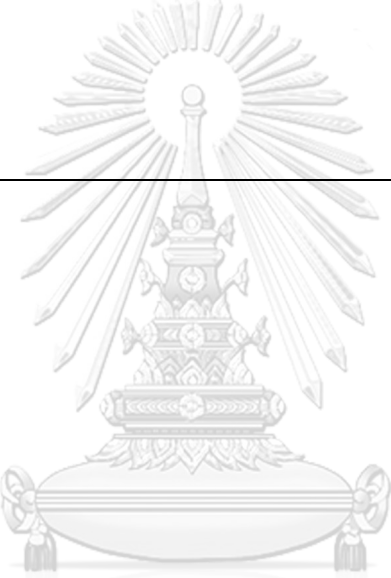
การบริหาร โรงเรียน	การพัฒนา นักเรียนให้มี ความคิด สร้างสรรค์	ข้อมูลเชิงปริมาณ	กรณีศึกษา	นวัตกรรมการบริหาร	ประเด็นที่นำไปใช้ในการดำเนินงานนวัตกรรม
	<p>2. การกระตุ้น ความคิดและ การแก้ปัญหา</p>	<p>เรียนรู้เพื่อพัฒนา นักเรียนให้มีความคิด สร้างสรรค์ในเรื่องการ กระตุ้นความคิดและ การแก้ปัญหา สภาพปัจจุบัน (\bar{x} = 3.75, S.D. = 0.80) สภาพที่พึงประสงค์ (\bar{x} = 4.51, S.D. = 0.70) ความต้องการจำเป็น (PNI modified 0.20)</p>	<p>กิจกรรมการกระตุ้นความคิดและการ แก้ปัญหาของนักเรียน 2. การบริหารจัดการโรงเรียนและ บริการแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนโดยใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเป็นระบบ 3. การฝึกคิดแก้ปัญหาโดยการทดลอง บทบาทสมมติ เกมการศึกษาและ กิจกรรมอื่น ๆ ผ่านศูนย์การเรียนรู้ใน โรงเรียน ตัวอย่าง การจัดสภาพแวดล้อมการ เรียนรู้ที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดย การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา 1. การจัดห้องเรียนเป็น Smart Classroom เป็นตัวช่วยให้เด็กได้ทำ กิจกรรมฝึกการคิดการแก้ปัญหาได้ อย่างมีประสิทธิภาพ 2. นักเรียนได้ฝึกคิดแก้ปัญหาจากการ เรียนการสอนในชั้นเรียน การทดลอง</p>	<p>2. Smart classroom</p>	<p>การศึกษาระบบช่วยอำนวยความสะดวกในการ การบริหารจัดการและการเรียนรู้ เช่น ระบบ E-Learning หรือการใช้โปรแกรมและ Application เชื่อมโยงข้อมูลโรงเรียนทั้งระบบ 2. ห้องเรียนอัจฉริยะ หรือ Smart classroom เป็นการเป็นนวัตกรรมการศึกษาที่ได้นำ เทคโนโลยีมาเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการ จัดการเรียนการสอนเพื่อมุ่งพัฒนาและส่งเสริม ประสิทธิภาพของการจัดการศึกษาในศตวรรษ ที่ 21 เช่น Application G-suit for Education ของ Google, ห้องเรียน Multimedia แบบ interactive เป็นต้น</p>
				<p>3. Learning center</p>	<p>3. กระบวนการเรียนรู้ที่บูรณาการระหว่าง การใช้สื่อ Multimedia กับกระบวนการ กลุ่ม เน้นกิจกรรมเพื่อสร้างสถานการณ์ให้ เกิดการเรียนรู้ การจัดประสบการณ์การ เรียนเอง ผู้เรียนประกอบกิจกรรมการ เรียนรู้ด้วยตนเองมากที่สุด โดยอาศัยสื่อ</p>

การบริหาร โรงเรียน	การพัฒนา นักเรียนให้มี ความคิด สร้างสรรค์	ข้อมูลเชิงปริมาณ	กรณีศึกษา	นวัตกรรมการบริหาร	ประเด็นที่นำไปใช้ในการวางแผนนวัตกรรม
	3. การนำเสนอ ผลงาน	โรงเรียนมีการจัด สภาพแวดล้อมการ เรียนรู้ เพื่อพัฒนา นักเรียนให้มีความคิด สร้างสรรค์ในเรื่องการ นำเสนอผลงาน สภาพปัจจุบัน (\bar{X} = 3.68, S.D. = 0.82) สภาพที่พึงประสงค์ (\bar{X} = 4.47, S.D. = 0.72)	บทบาทสมมุติ เกมการศึกษา โดยที่ครู จัดสภาพแวดล้อมและทรัพยากรเพื่อ กระตุ้นให้เกิดความคิดที่หลากหลาย 3. การจัดให้มีห้องตามศูนย์การเรียนรู้ ตามกลุ่มสาระ และมีกิจกรรมต่าง ๆ ที่ กระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา 1. การจัดนิทรรศการและเวทีการแสดง เพื่อนำเสนอผลงานความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียน 2. จัดให้มีช่องทางนำเสนอผลงาน ออนไลน์ เช่น Website โรงเรียน หรือ Social media ซึ่งเป็น Official ของ โรงเรียน เช่น Facebook YouTube ตัวอย่าง การจัดสภาพแวดล้อมการ เรียนรู้ที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดย การนำเสนอผลงาน 1. นักเรียนจะได้นำเสนอผลงานทั้งใน ชั้นเรียน จากการแข่งขัน งาน	1. Smart school 2. Smart classroom 3. High functioning classroom	Multimedia และหลักการของ กระบวนการกลุ่มและยังตอบสนองการ เรียนรู้รายบุคคลด้วย เป็นการนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมทาง การศึกษาในเรื่องของสื่อการเรียนรู้ และ วิธีการจากแนวคิด. High functioning classroomมาใช้ในการนำเสนอผลงาน นักเรียนผ่านช่องทางสื่อสารในรูปแบบ ที่หลากหลาย

การบริหาร โรงเรียน	การพัฒนา นักเรียนให้มี ความคิด สร้างสรรค์	ข้อมูลเชิงปริมาณ	กรณีศึกษา	นวัตกรรมการบริหาร	ประเด็นที่นำไปใช้ในการวางแผนนวัตกรรม
		ความต้องการจำเป็น (PNI modified 0.21)	<p>นิทรรศการต่าง ๆ โรงเรียนของเราจะมี วันวิชาการที่เปิดให้บุคคลภายนอกมา ซึ่งชมผลงานและนักเรียนจะได้ นำเสนอผลงานในวันนั้น</p> <p>2. นักเรียนได้นำเสนอผลงานผ่าน ช่องทางออนไลน์ของโรงเรียนทั้งจาก เว็บไซต์ของโรงเรียนและเฟซบุ๊ก</p>		
4. การ ประเมินผลงาน	โรงเรียนมีการจัด สภาพแวดล้อมการ เรียนรู้เพื่อพัฒนา นักเรียนให้มีความคิด สร้างสรรค์ในเรื่องการ ประเมินผลงาน สภาพปัจจุบัน (\bar{X} = 3.75, S.D. = 0.78) สภาพที่พึงประสงค์ (\bar{X} = 4.53, S.D. = 0.71)	<p>1. การประเมินผลงานร่วมกันผ่าน กิจกรรมโครงการ</p> <p>2. การประเมินผลงานแบบออนไลน์ ตัวอย่าง การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยการ ประเมินผลงาน</p> <p>1. ครูประเมินผลโครงการ 1 ห้องเรียน 1 นวัตกรรม ร่วมกันกับนักเรียนโดย ช่วยกันคัดเลือกร่วมกัน</p>	1. Multiple perspective assessment	<p>1. การประเมินหลายมุมมองเป็น กระบวนการประเมินจากองค์ประกอบ หลายส่วนแบบองค์รวมมากขึ้น โดยพื้นฐาน แล้วการประเมินหลายมุมมองประกอบด้วย 3 มุมมอง คือ</p> <p>1. การประเมินของนักเรียนเอง (ประเมิน ตนเอง)</p> <p>2. การประเมินของนักเรียนด้วยกัน (ประเมินโดยนักเรียน)</p> <p>3. ประเมินโดยครู</p>	

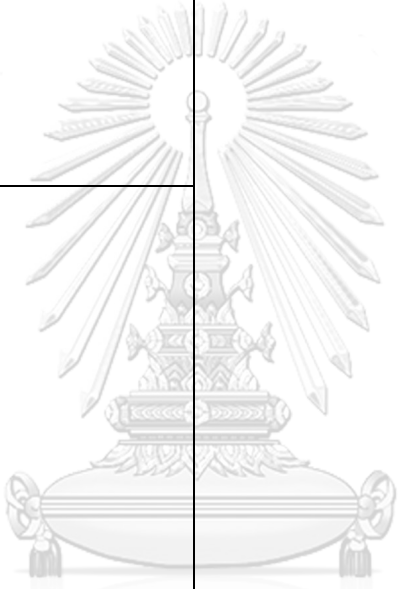
การบริหาร โรงเรียน	การพัฒนา นักเรียนให้มี ความคิด สร้างสรรค์	ข้อมูลเชิงปริมาณ	กรณีศึกษา	นวัตกรรมการบริหาร	ประเด็นที่นำไปใช้ในการสร้างนวัตกรรม
		ความต้องการจำเป็น (PNI modified 0.21)	2. โรงเรียนจัดให้มีการประเมิน โครงการของครูและนักเรียนแบบ ออนไลน์		
ด้านการมีส่วนร่วม ของชุมชน	1. การฝึกใช้ จินตนาการ	โรงเรียนเปิดโอกาสให้ ชุมชนมีส่วนร่วมใน สนับสนุนกิจกรรม ต่าง ๆ เพื่อพัฒนา นักเรียนให้มีความคิด สร้างสรรค์ในเรื่องการ ฝึกใช้จินตนาการ สภาพปัจจุบัน (\bar{x} = 3.63, S.D. = 0.81) สภาพที่พึงประสงค์ (\bar{x} = 4.41, S.D. = 0.71) ความต้องการจำเป็น (PNI modified 0.21)	1. การได้รับความร่วมมือ 2 ทาง ระหว่าง โรงเรียนและชุมชนในการฝึกใช้ จินตนาการ 2. การฝึกใช้จินตนาการผ่านงาน ศิลปะวัฒนธรรมในชุมชน ตัวอย่าง การมีส่วนร่วมของชุมชนที่ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยการฝึกใช้ จินตนาการ 1. นักเรียนได้ฝึกการใช้จินตนาการผ่าน งานศิลปะจากการช่วยทำบุญบารุงวัดได้จัด ตกแต่งสถานที่และซ่อมแซมสภาพเก่า ผนังที่พังตงมในการจัดงานประจำปีของ วัด 2. โรงเรียนจัดให้มีกิจกรรมให้เด็กได้ฝึก จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ใน	1. School and Community -Based- Management 2. Place- Based Learning	1.SCBMแนวคิดการบริหารโดยให้ชุมชนมีส่วนร่วม ร่วมเป็นกระบวนทัศน์ใหม่ มีลักษณะของการ ร่วมกันดำเนินกิจกรรมที่เน้นความสัมพันธ์และ เครือข่ายมีความกว้างขวางและลึกซึ้ง มี ความสัมพันธ์ที่แนบแน่นขึ้น มีการกระจาย อำนาจการบริหารไปสู่ชุมชนมากขึ้น โรงเรียน และชุมชนมีเป้าหมายและมีความเป็นหุ้นส่วน ของสถานศึกษาด้วยกัน และเห็นคุณค่าของ สังคมและวัฒนธรรมที่เป็นอยู่ร่วมกัน

การบริหาร โรงเรียน	การพัฒนา นักเรียนให้มี ความคิด สร้างสรรค์	ข้อมูลเชิงปริมาณ	กรณีศึกษา	นวัตกรรมการบริหาร	ประเด็นที่นำไปใช้ในการสร้างนวัตกรรม
	<p>โรงเรียนเปิดโอกาสให้ ชุมชนมีส่วนร่วมใน สนับสนุนกิจกรรม ต่าง ๆ เพื่อพัฒนา นักเรียนให้มีความคิด สร้างสรรค์ในเรื่องการ กระตุ้นความคิดและ การแก้ปัญหา</p>	<p>รูปแบบการแสดงดนตรี ศิลปะ บทเพลง และละครในหัวข้อ ลอตลายมังกร ด้วยปฐมา หลังคืนในชุมชนที่ส่วนใหญ่อพยพและ มาตั้งถิ่นฐานในชุมชนคล้ายคลึงวิถีชีวิตใน หัวข้อดังกล่าว</p>	<p>1. School and Community -Based- Management</p>	<p>เชื่อว่าเด็กทุกคนมีความสามารถมีส่วนร่วมอย่างมี นัยสำคัญต่อชีวิตของผู้อื่นและเมื่อทำเช่นนั้น ความปรารถนาที่จะเรียนรู้และเชื่อมั่นใน ความสามารถของตนเองในการเป็นตัวแทน การเปลี่ยนแปลงก็เพิ่มขึ้น เมื่อนำการศึกษา ตามสถานที่ไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพทั้ง นักเรียนและชุมชนได้รับประโยชน์</p> <p>1. SCBM แนวคิดการบริหารโดยให้ชุมชนมีส่วน ร่วมเป็นกันกระบวนทัศน์ใหม่ มีลักษณะของ การร่วมกันดำเนินกิจกรรมที่เน้นความสัมพันธ์ และเครือข่ายมีความกว้างขวางและลึกซึ้ง มี ความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นขึ้น มีการกระจาย อำนาจการบริหารไปสู่ชุมชนมากขึ้น โรงเรียน และชุมชนมีเป้าหมายและมีความเป็น หุ้นส่วนของสถานศึกษาร่วมกัน และเห็น คุณค่าของสังคมและวัฒนธรรมที่เป็นอยู่ ร่วมกัน</p>	

การบริหาร โรงเรียน	การพัฒนา นักเรียนให้มี ความคิด สร้างสรรค์	ข้อมูลเชิงปริมาณ	กรณีศึกษา	นวัตกรรมการบริหาร	ประเด็นที่นำไปใช้ในการร่วมนวัตกรรม
	การพัฒนา นักเรียนให้มี ความคิด สร้างสรรค์	<p>ข้อมูลเชิงปริมาณ</p> <p>สภาพปัจจุบัน (\bar{x} = 3.63, S.D. = 0.85)</p> <p>สภาพที่พึงประสงค์ (\bar{x} = 4.41, S.D. = 0.71)</p> <p>ความต้องการจำเป็น (PNI modified 0.21)</p>	<p>กรณีศึกษา</p> <p>แก้ปัญหาด้วยตนเองผ่านกิจกรรมและโครงการต่าง ๆ ของโรงเรียน</p> 	<p>นวัตกรรมการบริหาร</p> <p>2. Place- Based Learning</p>	<p>ประเด็นที่นำไปใช้ในการร่วมนวัตกรรม</p> <p>2. Place based learning เป็นการศึกษาตามสถานที่และชุมชน นอกเหนือจากการเตรียมนักเรียนในด้านวิชาการแล้วครูที่ใช้แนวทางนี้ยังนำเสนอการเรียนรู้อันเชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับการดูแลสิ่งแวดล้อมและการพัฒนาชุมชน หัวใจสำคัญ Place based learning คือ ความเชื่อที่ว่าเด็กทุกคนมีความสามารถมีส่วนร่วมอย่างมีนัยสำคัญต่อชีวิตของผู้อื่นและเมื่อทำเช่นนั้น ความปรารถนาที่จะเรียนรู้และเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองในการเป็นตัวแทนการเปลี่ยนแปลงก็เพิ่มขึ้น เมื่อนำการศึกษาตามสถานที่ไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งนักเรียนและชุมชนได้รับประโยชน์</p>
3. การนำเสนอผลงาน	โรงเรียนเปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วมในสนับสนุนกิจกรรมต่างๆเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิด	<p>กรณีศึกษา</p> <p>1. นักเรียนได้มีโอกาสนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายโดยได้รับความร่วมมือและสนับสนุนจากชุมชน</p> <p>2. ชุมชนได้รับสาระความรู้ ความบันเทิง จากการนำเสนอผลงานของนักเรียน</p>	<p>นวัตกรรมการบริหาร</p> <p>1. School and Community -Based- Management</p>	<p>ประเด็นที่นำไปใช้ในการร่วมนวัตกรรม</p> <p>1. SCBM แนวคิดการบริหารโดยให้ชุมชนมีส่วนร่วมเป็นกระบวนการที่คนใหม่ มีลักษณะของการร่วมกันดำเนินกิจกรรมที่เน้นความสัมพันธ์และเครือข่ายมีความกว้างขวางและลึกซึ้ง มีความสัมพันธ์ที่แนบแน่นขึ้น มีการกระจาย</p>	

การบริหาร โรงเรียน	การพัฒนา นักเรียนให้มี ความคิด สร้างสรรค์	ข้อมูลเชิงปริมาณ	กรณีศึกษา	นวัตกรรมการบริหาร	ประเด็นที่นำไปใช้ในการสร้างนวัตกรรม
	<p>สร้างสรรค์ในเรื่องการนำเสนอผลงาน</p> <p>สภาพปัจจุบัน (\bar{x} = 3.62, S.D. = 0.84)</p> <p>สภาพที่พึงประสงค์ (\bar{x} = 4.40, S.D. = 0.74)</p> <p>ความต้องการจำเป็น (PNI modified 0.22)</p>	<p>ตัวอย่าง การมีส่วนร่วมของชุมชนที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยการนำเสนอผลงาน</p> <p>1. นักเรียนได้มีโอกาสสาธิตวิธีการทำสิ่งประดิษฐ์จากถุงขนมที่ประดิษฐ์เป็นหมอนอิง และเอี่ยมกันเบื่อนเพื่อสร้างรายได้และลดรายจ่ายให้คนในชุมชน</p> <p>2. นักเรียนได้มีโอกาสสาธิตวิธีการทำสิ่งประดิษฐ์จากถุงขนมที่ประดิษฐ์เป็นหมอนอิง และเอี่ยมกันเบื่อนเพื่อสร้างรายได้และลดรายจ่ายให้คนในชุมชน</p>	<p>2. Place-Based Learning</p>	<p>อำนาจการบริหารไปสู่ชุมชนมากขึ้น โรงเรียนและชุมชนมีเป้าหมายและมีความเป็นหุ้นส่วนของสถานศึกษาด้วยกัน และเห็นคุณค่าของสังคมและวัฒนธรรมที่เป็นอยู่ร่วมกัน</p> <p>2. Place based learning เป็นการศึกษาตามสถานที่และชุมชน นอกเหนือจากการเตรียมนักเรียนในด้านวิชาการแล้วครูที่ใช้แนวทางนี้ยังนำเสนอการเรียนรู้อื่นๆที่เชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับการดูแลสิ่งแวดล้อมและการพัฒนาชุมชน หัวใจสำคัญ Place based learning คือ ความเชื่อที่ว่าเด็กทุกคนจะสามารถมีส่วนร่วมอย่างมีนัยสำคัญต่อชีวิตของผู้อื่นและเมื่อทำเช่นนั้น ความปรารถนาที่จะเรียนรู้และเชื่อมกันในความสามารถของตนเองในการเป็นตัวแทนการเปลี่ยนแปลงก็เพิ่มขึ้น เมื่อนำการศึกษาตามสถานที่ไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งนักเรียนและชุมชนได้รับประโยชน์</p>	

การบริหาร โรงเรียน	การพัฒนา นักเรียนให้มี ความคิด สร้างสรรค์	ข้อมูลเชิงปริมาณ	กรณีศึกษา	นวัตกรรมการบริหาร	ประเด็นที่นำไปใช้ในการสร้างนวัตกรรม
	<p>4. การ ประเมินผลงาน</p>	<p>โรงเรียนเปิดโอกาสให้ ชุมชนมีส่วนร่วมใน สนับสนุนกิจกรรม ต่าง ๆ เพื่อพัฒนา นักเรียนให้มีความคิด สร้างสรรค์ในเรือการ ประเมินผลงาน สภาพปัจจุบัน (\bar{x} = 3.62, S.D. = 0.84) สภาพที่พึงประสงค์ (\bar{x} = 4.43, S.D. = 0.74) ความต้องการจำเป็น (PNI modified 0.22)</p>	<p>กรณีศึกษา</p> <p>1. ชุมชนมีส่วนร่วมในการประเมินผลงาน รวมถึงตัดสินผลงานผ่านคณะกรรมการ สถานศึกษา เครือข่ายผู้ประกอบการและชมรม ผู้ประกอบการ ไม่โครงการและกิจกรรมต่างของ นักเรียน ตัวอย่าง การมีส่วนร่วมของชุมชนที่พัฒนา ความคิดสร้างสรรค์โดยการศึกษาประเมินผลงาน 1. คณะกรรมการสถานศึกษาและในการ ประชุมอื่น ๆ ที่ของชมรมและเครือข่าย กรรมการมีส่วนร่วมแสดงความความคิดเห็น ร่วมกำหนดทิศทางและให้ความช่วยเหลือ ในการทำกิจกรรม โครงการต่าง ๆ รวมถึง การประเมินผลงานของนักเรียน</p>	<p>1. School and Community -Based- Management</p>	<p>ประเด็นที่นำไปใช้ในการสร้างนวัตกรรม</p> <p>1. SCBM แนวคิดการบริหารให้ชุมชนมีส่วน ร่วมเป็นกระบวนการต้นใหม่ มีลักษณะ ของการร่วมกันดำเนินกิจกรรมที่เน้น ความสัมพันธ์และเครือข่ายมีความ กว้างขวางและลึกซึ้ง มีความสัมพันธ์ที่แนบ แน่นขึ้น มีการกระจายอำนาจการบริหาร ไปสู่ชุมชนมากขึ้น โรงเรียนและชุมชนมี เป้าหมายและมีความเป็นหุ้นส่วนของ สถานศึกษาด้วยกัน และเห็นคุณค่าของ สังคมและวัฒนธรรมที่เป็นอยู่ร่วมกัน</p> <p>2. Place-based learning เป็นการศึกษา ตามสถานที่และชุมชน นอกเหนือจากการ เตรียมนักเรียนในด้านวิชาการแล้วครูที่ใช้ แนวทางนี้ยังนำเสนอการเรียนรู้ที่เชื่อมโยง อย่างใกล้ชิดกับการดูแลสิ่งแวดล้อมและการ พัฒนาชุมชน หัวใจสำคัญ Place based learning คือ ความเชื่อที่ว่าเด็กทุกวัย สามารถมีส่วนร่วมอย่างมีนัยสำคัญต่อชีวิต</p>

การบริหาร โรงเรียน	การพัฒนา นักเรียนให้มี ความคิด สร้างสรรค์	ข้อมูลเชิงปริมาณ	กรณีศึกษา	นวัตกรรมบริการ	ประเด็นที่นำไปใช้ในการวางแผนนวัตกรรม
					<p>ของผู้อื่นและเมื่อทำเช่นนั้นความปรารถนาที่จะเรียนรู้และเชื่อมในความสามารถของตนเองในการเป็นตัวแทนการเปลี่ยนแปลงก็เพิ่มขึ้น เมื่อนำการศึกษาตามสถานที่ไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งนักเรียนและชุมชนได้รับประโยชน์</p>

4.6 ร่างนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ (PLC FOR ITPE) ฉบับที่ 1

จากการวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและข้อมูลเชิงคุณภาพ รวมทั้งการศึกษา ทฤษฎีแนวคิดนวัตกรรมการบริหารที่เกี่ยวข้องกับข้อค้นพบที่ได้เพิ่มเติม มาทำการร่างเป็นนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ฉบับที่ 1

1. ชื่อนวัตกรรมการบริหารโรงเรียน

นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ (PLC FOR ITPE)

2. ความสำคัญและความเป็นมา

จากสภาพการณ์บริบทแวดล้อม ด้านเศรษฐกิจสังคมประเทศ ภูมิภาคและของโลกความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารแบบก้าวกระโดดส่งผลให้มีการขับเคลื่อนนโยบายที่ผลักดันให้เกิดผลผลิตทางด้านทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งเป็นภารกิจหลักในการพัฒนาการศึกษาของประเทศได้มีการจัดทำแผนการศึกษาแห่งชาติพ.ศ. 2560 ถึง 2579 เป็นแผนระยะยาว 20 ปี เพื่อให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี โดยการขับเคลื่อนภายใต้วิสัยทัศน์คนไทยทุกคนได้รับการศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่างเป็นสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงและการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21 ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่อีกครั้งในทุกภาคส่วนของการศึกษาไทย ภายใต้โมทัศน์การศึกษา 4.0 การพัฒนาการศึกษา 4.0 เป็นยุทธศาสตร์ฐานความรู้ (Knowledge-based Economic) ที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทุนมนุษย์(Human Capital) การใช้และต่อยอดองค์ความรู้ การให้ความสำคัญกับการวิจัยและพัฒนา (Research & Development) การพัฒนาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม (Science, Technology, Innovation) เป็นผลให้ในระดับโรงเรียนและชั้นเรียนต้องใช้นวัตกรรมทางการศึกษาและบริหารการศึกษาอย่างหลากหลาย เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีทักษะที่ต้องการในยุคศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) เช่น การทำงานร่วมกัน (Collaboration) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การแก้ปัญหา (Problem-solving) และการสื่อสารที่ดี (Effective Communication) การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานจะต้องสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม สภาพแวดล้อมและความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สำนักงานสภาการศึกษา, 2560)

การบริหารโรงเรียนให้ตอบสนองความต้องการของประเทศและสังคมให้ผลิตทรัพยากรมนุษย์ที่มีความคิดสร้างสรรค์นับเป็นงานที่สำคัญและท้าทายสำหรับผู้บริหารระดับประเทศจนถึงผู้บริหารระดับสถานศึกษา ย่อมต้องอาศัยความรู้ความสามารถรวมถึงวิสัยทัศน์อันเฉียบแหลมของผู้บริหารเปลี่ยนแปลงทางการศึกษา ซึ่งต้องใช้ศาสตร์และศิลป์รวมถึงนวัตกรรมการบริหารการศึกษา เพื่อที่จะสร้างผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์เป็นทรัพยากรอันมีค่าของประเทศต่อไป

การพัฒนากรอบแนวคิดการวิจัยในครั้งนี้ ใช้แนวคิดการบริหารโรงเรียน “โรงเรียนสร้างสรรค์ (Creative School)” Robinson and Aronica (2015) ซึ่งเป็นการบริหารโรงเรียนภายใต้การเปลี่ยนแปลงและสอดคล้องกับการบริหารโรงเรียนที่มีความมุ่งมั่นที่จะสร้างและพัฒนาให้ผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นการเปลี่ยนวิธีคิดเกี่ยวกับโรงเรียนและวิธีการบริหารจัดการโรงเรียนในองค์ประกอบดังต่อไปนี้ 1) นโยบาย 2) การบริหารจัดการ 3) สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ 4) หลักสูตรและการสอน 5) การพัฒนาครู 6) มาตรฐานและการประเมินผล 7) การมีส่วนร่วมของชุมชน ในส่วนของแนวคิดการพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยพัฒนาจากการสังเคราะห์แนวคิดจากงานวิจัยในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 6 คน ได้แก่ วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2558) Schirmacher (1998) Robert and Wendy (2003) Sharp (2004) Awang and Ramly (2008) Eragamreddy (2013) ประกอบด้วยกระบวนการดังต่อไปนี้ 1) การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจ 2) การฝึกใช้จินตนาการ 3) การค้นคว้าเรียนรู้ด้วยตนเอง 4) การเรียนรู้ร่วมกัน 5) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา 6) กิจกรรมการเรียนรู้ 7) การนำเสนอผลงาน 8) การประเมินผลงาน

นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยนวัตกรรมนี้พัฒนาจากแนวคิดการพัฒนานวัตกรรม BMGI D4 Innovation Method (2016) ซึ่งมีองค์ประกอบ 4 ด้านสำคัญ แต่ผู้วิจัยนำมาประยุกต์ใช้เพียง 3 ด้าน ได้แก่ 1) ระบุปัญหา (Define) คือ ขั้นตอนในการระบุปัญหาและความต้องการจำเป็นต่อนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ 2) ค้นหาแนวทางการแก้ปัญหา (Discover) คือ ขั้นตอนในการค้นหาแนวทางในการแก้ปัญหาจากขั้นตอนที่ 1 โดยการระดมความคิดจากผู้มีประสบการณ์และผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ 3) พัฒนานวัตกรรม (Develop) คือ ขั้นตอนการพัฒนานวัตกรรมการบริหารโดยนำข้อมูล ที่ได้จากขั้นตอนที่ 2 มาพัฒนาเป็นต้นแบบนวัตกรรมการบริหาร

ผู้วิจัยได้ศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์การบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ โดยเก็บข้อมูลจากผู้บริหารและครูโรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานที่เข้าร่วมโครงการวิจัยและพัฒนา นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative Based Learning) ของสำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 82 โรงเรียน และใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการวิจัย จากนั้นจึงนำข้อมูลจากการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นมาสัมภาษณ์ผู้บริหารที่มีการปฏิบัติเป็นเลิศถึงแนวทางการแก้ปัญหาแล้วจึงนำข้อมูลที่ได้มาออกแบบเป็น “นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ PLC FOR ITPE”

3. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

เพื่อพัฒนาการบริหารโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานที่เน้นการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

4. ผลลัพธ์ของนวัตกรรม

นักเรียนมีสมรรถนะ 4 ด้าน (ITPE) คือ

1. จินตนาการ (Imagination)
2. การคิดและการแก้ปัญหา (Thinking and solving problem)
3. การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ (Creative Presentation)
4. การประเมินผลงานสร้างสรรค์ (Creative Evaluation)

5. รายละเอียดนวัตกรรม

ลักษณะของนวัตกรรม ประกอบด้วย 3 ด้าน ดังนี้

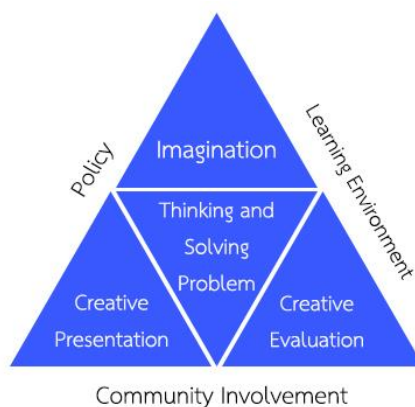
1. ด้านนโยบาย ITPE (ITPE Policy) เป็นการออกแบบและกำหนดนโยบายโดยมีวิสัยทัศน์และเป้าหมายร่วมกันอย่างชัดเจนในเรื่องการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ โดยเน้นการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ เพื่อให้การบริหารจัดการมีความสอดคล้องและพัฒนาร่วมกันทั้งระบบผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นกิจกรรมการฝึกการใช้จินตนาการ การกระตุ้นความคิด และการแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ การประเมินผลงานอย่างสร้างสรรค์

2. ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ITPE (ITPE Learning Environment) เป็นการบริหารสภาพแวดล้อมการเรียนรู้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในห้องเรียนและในโรงเรียน (ONSITE SCHOOL) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้นอกโรงเรียน (OUTSIDE SCHOOL) จัดหาแหล่งเรียนรู้จากบุคคลและสถานที่ภายนอกโรงเรียน การใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ OFF LINE และการใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ ON LINE จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้มีสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยพัฒนาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบองค์รวม คือ พัฒนาทั้งด้าน กายภาพ จิตภาพและสังคม โดยมุ่งเน้นกิจกรรมการฝึกการใช้จินตนาการ การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ การประเมินผลงานอย่างสร้างสรรค์

3. ด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน ITPE (ITPE Community Involvement) เป็นการบริหาร โดยโรงเรียนและชุมชนร่วมมือกันจัดการศึกษา โดยใช้แนวคิดโรงเรียนและชุมชนเป็นฐาน (School and community Based Management) เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ โดยมุ่งเน้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องการฝึกการใช้จินตนาการ การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ การประเมินผลงานอย่างสร้างสรรค์ ในแบบที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการโดยได้รับความร่วมมือ 2 ทาง ทั้งระหว่างโรงเรียนและชุมชนโดยการประชุมวางแผนการ

ปฏิบัติงานร่วมกันผ่านคณะกรรมการสถานศึกษา คณะทำงานอื่นในลักษณะชุมชนแห่งการเรียนรู้ โดยมี ผู้ปกครองและชุมชนหรือหน่วยงานองค์กรอื่นในชุมชนเข้ามาเป็นคณะกรรมการและแบบอิสระ

นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ (PLC FOR ITPE) ดังภาพที่ 9



ภาพที่ 10 นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ (PLC FOR ITPE) ฉบับที่ 1

รายละเอียดของนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ (PLC FOR ITPE) แต่ละด้าน มีดังนี้

1. นวัตกรรมด้านนโยบาย ITPE (ITPE Policy)

1.1 วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

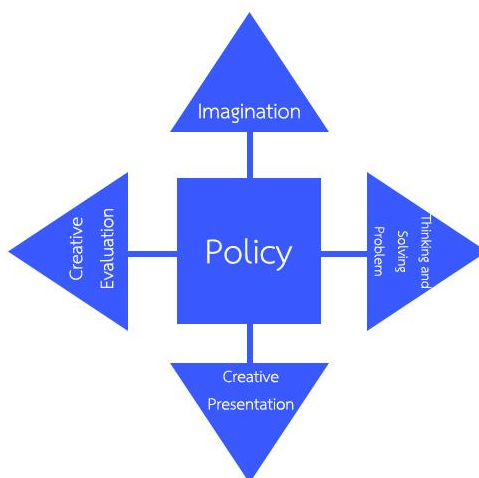
เพื่อให้โรงเรียนมีแนวทางการกำหนดนโยบายในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

1.2 ผลลัพธ์ของนวัตกรรม

นักเรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน คือ

1. การฝึกใช้จินตนาการ
2. การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา
3. การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์
4. การประเมินผลงานสร้างสรรค์

1.3 ลักษณะของนวัตกรรม



ภาพที่ 11 นวัตกรรมด้านนโยบาย ITPE (ITPE Policy) ฉบับที่ 1

1.3.1 ผลลัพธ์: การฝึกใช้จินตนาการ

(1) แนวทางการปฏิบัติ

1. กำหนดนโยบายการส่งเสริมห้องเรียนประสิทธิภาพสูง (High Functioning Classroom) โดยส่งเสริมให้ครูปรับเปลี่ยนบทบาทตนเองให้สอดคล้องกับบทบาทครูที่จัดการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 และพัฒนา Growth mindset ของครูในการออกแบบและจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับนักเรียน

2. กำหนดนโยบายและเป้าหมายของโรงเรียนที่เน้นการพัฒนาจินตนาการของนักเรียนโดยส่งเสริมให้มีกิจกรรมการเรียนรู้ใน/นอกโรงเรียน กิจกรรมตามหลักสูตรและเสริมหลักสูตรให้นักเรียนได้ฝึกใช้จินตนาการ

3. นำนโยบายสู่การปฏิบัติ

3.1 ออกแบบวิธีการและคัดเลือกกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับให้นักเรียนฝึกการใช้จินตนาการ โดยใช้กระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ เช่น การร่วมกันกำหนดในแผนกลยุทธ์ของโรงเรียน การกำหนดกิจกรรมบูรณาการกับสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ในหลักสูตรสถานศึกษา

3.2 วางโครงสร้างการทำงาน จัดเตรียมบุคลากรและทรัพยากรในการจัดกิจกรรมฝึกใช้จินตนาการทั้งตามหลักสูตรและเสริมหลักสูตร เช่น การพัฒนาครูให้จัดการเรียนการสอนพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และการใช้จินตนาการจัดสรรงบประมาณส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และการใช้จินตนาการ เป็นต้น

3.3 จัดทำแผนการปฏิบัติงานส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์
และการใช้จินตนาการ

3.4 จัดเตรียมส่วนงานและบุคลากรที่จะนำนโยบายในเรื่องการฝึกใช้
จินตนาการไปปฏิบัติ

3.5 ดำเนินการตามนโยบายที่ได้วางแผนไว้

3.6 แต่งตั้งคณะกรรมการและคณะทำงานในการกำกับ ติดตาม ตรวจสอบ
และประเมินผลการปฏิบัติงานตามนโยบาย

(2) ตัวชี้วัด

1. จำนวนครูปรับเปลี่ยนบทบาทตนเองให้สอดคล้องกับบทบาทครูที่จัดการ
เรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21

2. จำนวนโครงการจากแผนการปฏิบัติงานตามนโยบายส่งเสริมให้นักเรียนฝึก
การใช้จินตนาการ

3. สัดส่วนกิจกรรมการบูรณาการ การฝึกใช้จินตนาการในหลักสูตรสถานศึกษา

4. ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียนจากการบูรณาการ การฝึกใช้
จินตนาการในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้

5. จำนวนผลงานชิ้นงานของนักเรียนจากกิจกรรมการฝึกการใช้จินตนาการ

1.3.2 ผลลัพธ์: การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา

(1) แนวทางการปฏิบัติ

1. กำหนดในวิสัยทัศน์และเป้าประสงค์ในการพัฒนานักเรียนให้มีทักษะการ
คิดและแก้ปัญหา

2. นำนโยบายจากส่วนกลางผสมผสานกับนโยบายการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะ
การคิดและแก้ปัญหาตามคุณลักษณะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ของโรงเรียนสู่การปฏิบัติ

2.1 ออกแบบวิธีการและคัดเลือกกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับให้นักเรียนมี
ทักษะการคิดและแก้ปัญหา เช่น กำหนดในแผนยุทธศาสตร์ของโรงเรียน การบรรจุกิจกรรมบูรณาการ
กับสาระการเรียนรู้ ต่าง ๆ ในหลักสูตรสถานศึกษา

2.2 วางโครงสร้างการทำงาน จัดเตรียมบุคลากร และทรัพยากรในการจัด
กิจกรรมกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหาทั้งตามหลักสูตรและเสริมหลักสูตร เช่น การพัฒนาครูให้
จัดการเรียนการสอนพัฒนาทักษะการคิดและแก้ปัญหา การจัดสรรงบประมาณส่งเสริมการพัฒนา
ทักษะการคิดและแก้ปัญหาเป็นต้น

2.3 จัดทำแผนการปฏิบัติงานพัฒนาทักษะการคิดและแก้ปัญหา

2.4 จัดเตรียมส่วนงาน และบุคลากรที่จะนำนโยบายในเรื่องการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการคิดและแก้ปัญหาไปปฏิบัติ

2.5 ดำเนินการตามนโยบายที่ได้วางแผนไว้

2.6 แต่งตั้งคณะกรรมการ คณะทำงานกำกับ ติดตาม ตรวจสอบ และประเมินผลการปฏิบัติงานตามนโยบาย

(2) ตัวชี้วัด

1. จำนวนโครงการจากแผนการปฏิบัติงานตามนโยบายส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการคิดและแก้ปัญหา

2. สัดส่วนกิจกรรมการบูรณาการกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหาในหลักสูตรสถานศึกษา

3. ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียนจากการบูรณาการกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้

4. จำนวนผลงานชิ้นงานของนักเรียนจากกิจกรรมการกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา

1.3.3 ผลลัพธ์: การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์

(1) แนวทางการปฏิบัติ

1. การกำหนดนโยบายโดยชุมชนแห่งการเรียนรู้ในโรงเรียน ส่งเสริมให้มีกิจกรรมการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ทั้งใน/นอกโรงเรียน

2. นำนโยบายสู่การปฏิบัติ

2.1 ออกแบบวิธีการและคัดเลือกกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ เช่น การกำหนดให้มีนิทรรศการในและนอกโรงเรียน เพื่อให้นักเรียนได้มีเวทีในการนำเสนอผลงานความคิดสร้างสรรค์และสิ่งประดิษฐ์ การจัดให้มีการนำเสนอผลงานในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนและกิจกรรมเสริมหลักสูตรของส่วนงานบริหารวิชาการโรงเรียน

2.2 วางโครงสร้างการทำงาน จัดเตรียมบุคลากร และทรัพยากรในการจัดกิจกรรมการนำเสนอผลงานทั้งตามหลักสูตรและเสริมหลักสูตร เช่น จัดเตรียมคณะทำงานนิทรรศการโรงเรียน จัดเตรียมห้องนำเสนอผลงานประจำโรงเรียน จัดทำช่องทางการนำเสนอผลงานนักเรียนผ่านระบบออนไลน์ เป็นต้น

2.3 จัดทำแผนการปฏิบัติงาน เช่น การกำหนดในแผนปฏิบัติการโรงเรียน ให้มีการประกวดการนำเสนอผลงาน

2.4 จัดเตรียมส่วนงาน และบุคลากรที่จะนำนโยบายในเรื่องการนำเสนอผลงานนักเรียนไปปฏิบัติ

2.5 ดำเนินการตามนโยบายที่ได้วางแผนไว้

2.6 แต่งตั้งคณะกรรมการและคณะทำงานในการกำกับ ติดตาม ตรวจสอบ และประเมินผลการปฏิบัติงานตามนโยบาย

(2) ตัวชี้วัด

1. จำนวนโครงการจากแผนการปฏิบัติงานตามนโยบายส่งเสริมให้นักเรียน การนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์
2. สัดส่วนกิจกรรมการบูรณาการ การนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและ สร้างสรรค์ในหลักสูตรสถานศึกษา
3. ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียนจากการบูรณาการนำเสนอผลงาน อย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้
4. ร้อยละของนักเรียนที่สามารถนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและ สร้างสรรค์ตามเกณฑ์ที่โรงเรียนกำหนดไว้

1.3.4 ผลลัพธ์: การประเมินผลงานสร้างสรรค์

(1) แนวทางการปฏิบัติ

1. กำหนดในหลักสูตรสถานศึกษาในเรื่องการวัดและประเมินผลงานนักเรียน โดยใช้รูปแบบที่หลากหลายและสร้างสรรค์
2. กำหนดในแผนกลยุทธ์ โครงการและกิจกรรมเสริมหลักสูตรให้มีรูปแบบ การประเมินที่หลากหลายและสร้างสรรค์ไม่มุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์เพียงอย่างเดียว แต่เน้นพัฒนาคุณภาพ ผู้เรียนเป็นหลัก โดยเฉพาะด้านความคิดสร้างสรรค์

(2) ตัวชี้วัด

1. รูปแบบและวิธีการวัดและประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนที่หลากหลาย
2. นวัตกรรมด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ITPE (ITPE Learning Environment)
 - 2.1 วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

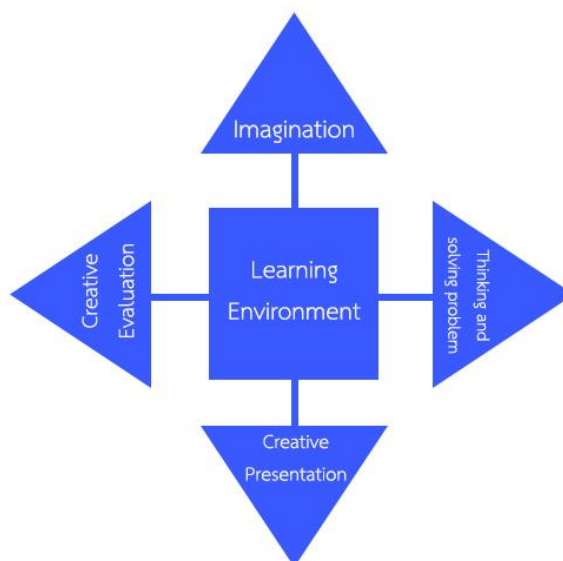
เพื่อให้โรงเรียนมีแนวทางการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในการพัฒนานักเรียนให้มี ความคิดสร้างสรรค์

2.2 ผลลัพธ์ของนวัตกรรม

นักเรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน คือ

1. การฝึกใช้จินตนาการ
2. การการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา
3. การนำเสนอผลงาน
4. การประเมินผลงาน

2.3 ลักษณะของนวัตกรรมด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้



ภาพที่ 12 นวัตกรรมด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ITPE (ITPE Learning Environment) ฉบับที่ 1

2.3.1 ผลลัพธ์: การฝึกใช้จินตนาการ

(1) แนวทางการปฏิบัติ

1. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางกายภาพให้นักเรียนได้ฝึกการใช้จินตนาการ
 - 1.1 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกใช้จินตนาการ ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในห้องเรียนและในโรงเรียน (ONSITE SCHOOL) ทั้งกิจกรรมในหลักสูตรและเสริมหลักสูตร เช่น การจัดศูนย์การเรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ ห้องปฏิบัติการ ห้องสมุด สวนพฤกษศาสตร์ เป็นต้น
 - 1.2 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกใช้จินตนาการ ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้นอกโรงเรียน (OUTSIDE SCHOOL) ทั้งกิจกรรมในหลักสูตรและเสริมหลักสูตร โดยการจัดหาแหล่งเรียนรู้ในการฝึกใช้จินตนาการจากบุคคลและสถานที่ภายนอกโรงเรียน
 - 1.3 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกใช้จินตนาการ ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ OFF LINE เช่น ห้องเรียน แบบ Smart Classroom สื่อการเรียนรู้ Multimedia Virtual Reality หรือสื่อ 3 มิติ เป็นต้น
 - 1.4 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกใช้จินตนาการ โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ ON LINE เช่น การใช้เทคโนโลยี E-Learning, Google Classroom การสืบค้นข้อมูลแบบ Realtime ผ่าน Search engine หรือสื่อ Social media ต่าง ๆ เป็นต้น

2. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางจิตภาพให้นักเรียนได้ฝึกการใช้จินตนาการ

2.1 สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย มีสมาธิและเป็นอิสระ กระตุ้นและจูงใจให้นักเรียนเกิดจินตนาการ

3. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางสังคมให้นักเรียนได้ฝึกการใช้จินตนาการ

3.1 จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยใช้เครือข่ายทางเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นคลังความรู้และสื่อการเรียนรู้ในการฝึกใช้จินตนาการ

3.2 จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของครู นักเรียน ชุมชนและวิทยากรภายนอกในการฝึกการใช้จินตนาการ

(2) ตัวชี้วัด

1. จำนวนแหล่งเรียนรู้ในลักษณะต่าง ๆ ที่โรงเรียนกำหนดไว้
2. อัตราการเข้าใช้แหล่งเรียนรู้ของนักเรียน
3. ค่าเฉลี่ยจากการประเมินผลสัมฤทธิ์ในเรื่องการใช้จินตนาการของนักเรียน

2.3.2 ผลลัพธ์: การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา

(1) แนวทางการปฏิบัติ

1. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางกายภาพให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา

1.1 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในห้องเรียนและในโรงเรียน (ONSITE SCHOOL) ทั้งกิจกรรมในหลักสูตรและเสริมหลักสูตร เช่น การจัดศูนย์การเรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ ห้องปฏิบัติการ ห้องสมุด สวนพฤกษศาสตร์ เป็นต้น

1.2 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้นอกโรงเรียน (OUTSIDE SCHOOL) ทั้งกิจกรรมในหลักสูตรและเสริมหลักสูตร โดยการจัดหาแหล่งเรียนรู้ในการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหาจากบุคคลและสถานที่ภายนอกโรงเรียน

1.3 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ OFF LINE เช่น ห้องเรียน แบบ Smart Classroom สื่อการเรียนรู้ Multimedia Virtual Reality หรือสื่อ 3 มิติ เป็นต้น

1.4 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ ON LINE เช่น การใช้เทคโนโลยี E-Learning, Google Classroom การสืบค้นข้อมูลแบบ Realtime ผ่าน Search engine หรือสื่อ Social media ต่าง ๆ เป็นต้น

2. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางจิตภาพให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา

2.1 สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย มีสมาธิและเป็นอิสระ กระตุ้นและจูงใจให้นักเรียนได้คิดและการแก้ปัญหา

3. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางสังคมให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา

3.1 จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้โดยใช้เครือข่ายทางเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นคลังความรู้และสื่อการเรียนรู้ในการฝึกการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา

3.2 จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของครู นักเรียน ชุมชนและวิทยากรภายนอกในการฝึกการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา

(2) ตัวชี้วัด

1. จำนวนแหล่งเรียนรู้ในลักษณะต่าง ๆ ที่โรงเรียนกำหนดไว้
2. อัตราการใช้แหล่งเรียนรู้ของนักเรียน
3. ค่าเฉลี่ยจากการประเมินผลสัมฤทธิ์ในเรื่องการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหานักเรียน

2.3.3 ผลลัพธ์: การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์

(1) แนวทางการปฏิบัติ

1. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางกายภาพให้นักเรียนได้ฝึกการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์

1.1 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในห้องเรียนและในโรงเรียน (ONSITE SCHOOL) ทั้งกิจกรรมในหลักสูตรและเสริมหลักสูตร เช่น การจัดนิทรรศการและเวทีการแสดง เพื่อนำเสนอผลงานความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน การจัดห้องนำเสนอผลงาน ห้องแสดงผลงานของนักเรียน

1.2 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้นอกโรงเรียน (OUTSIDE SCHOOL) เช่น การจัดนิทรรศการร่วมกับองค์กรอื่น ๆ ภายนอกโรงเรียน การเข้าร่วมการประกวดแข่งขันการนำเสนอผลงานภายนอกโรงเรียน

1.3 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ OFF LINE เช่น

การนำเสนอผลงาน โดยการจัดทำวีดิทัศน์ การนำเสนอผลงานโดยใช้โปรแกรมการนำเสนอทางอิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบต่าง ๆ

1.4 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลาย และสร้างสรรค์ ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ ON LINE เช่น Website โรงเรียน หรือ Social media ซึ่งเป็น Official ของโรงเรียน เช่น Facebook YouTube

2. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางจิตภาพให้นักเรียนได้ฝึกการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์

2.1 สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย มีสมาธิ เป็นอิสระ มีแรงบันดาลใจ จูงใจให้นักเรียนได้นำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์

3. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางสังคมให้นักเรียนได้นำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์

3.1 จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยใช้เครือข่ายทางเทคโนโลยี สารสนเทศเป็นคลังความรู้และสื่อการเรียนรู้ในการฝึกการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์

3.2 จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของครู นักเรียน ชุมชนและวิทยากรภายนอกในการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์

(2) ตัวชี้วัด

1. จำนวนกิจกรรมหรือโครงการที่นักเรียนได้นำเสนอผลงาน
2. ร้อยละของนักเรียนที่นำเสนอผลงาน
3. ค่าเฉลี่ยของผลการประเมินการนำเสนอผลงานของนักเรียน

2.3.4 ผลลัพธ์: การประเมินผลงานสร้างสรรค์

(1) แนวทางการปฏิบัติ

1. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางกายภาพให้นักเรียนได้ประเมินผลงาน ด้วยวิธีที่หลากหลายและสร้างสรรค์

1.1 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลาย ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในห้องเรียนและในโรงเรียน (ONSITE SCHOOL) ทั้งกิจกรรมในหลักสูตรและเสริมหลักสูตร เช่น การประเมินผลงานร่วมกันในชั้นเรียน ของครูและนักเรียน การประกวด การจัดนิทรรศการ การจัดทำรายงานความก้าวหน้า เป็นต้น

1.2 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลาย โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้นอกโรงเรียน (OUTSIDE SCHOOL) เช่น การจัดนิทรรศการร่วมกับองค์กรอื่น ๆ ภายนอกโรงเรียน การเข้าร่วมการประกวดแข่งขัน การมีส่วนร่วมในการประเมินผลการจัดงานประจำปีของ ชุมชน

1.3 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลาย
 ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ OFF LINE เช่น ประเมินผลงาน
 ทางอิเล็กทรอนิกส์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ทั้งการประเมินผลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

1.4 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลาย
 ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ ON LINE เช่น การประเมินการ
 กิจกรรมหรือโครงการแบบออนไลน์

2. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางจิตภาพให้นักเรียนได้ประเมินผลงานด้วยวิธีที่
 หลากหลาย

2.1 สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นอิสระ มีความเป็นกลาง สนับสนุน
 ให้นักเรียนได้ประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลาย เช่น การประเมินร่วมกันของนักเรียนกับนักเรียน
 และครูกับนักเรียน

3. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางสังคมให้นักเรียนได้ประเมินผลงานด้วยวิธี
 ที่หลากหลาย

3.1 จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยใช้เครือข่ายทางเทคโนโลยี
 สารสนเทศเป็นเครื่องมือในการประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลาย

3.2 จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของครู
 นักเรียน ชุมชนและบุคคลภายนอกในการประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลายและให้ข้อเสนอแนะร่วมกัน

(2) ตัวชี้วัด

1. จำนวนการประเมินผลงานจากกิจกรรมหรือโครงการของนักเรียน
2. ร้อยละของนักเรียนที่ร่วมกิจกรรมการประเมินผลงาน

3. นวัตกรรมด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน ITPE (ITPE Community Involvement)

3.1 วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

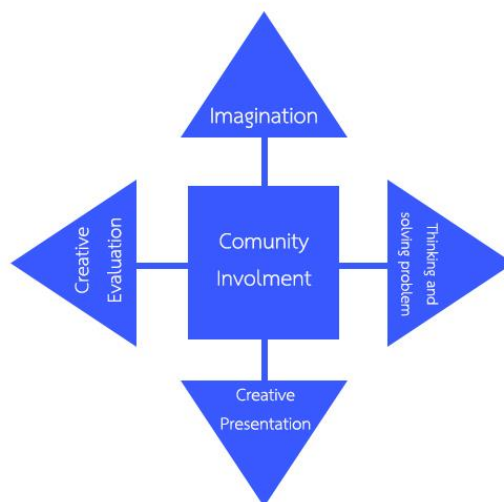
เพื่อให้โรงเรียนมีแนวทางให้ชุมชนได้มีส่วนร่วมในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

3.2 ผลลัพธ์ของนวัตกรรม

นักเรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน คือ

1. การฝึกใช้จินตนาการ
2. การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา
3. การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์
4. การประเมินผลงานอย่างสร้างสรรค์

3.3 ลักษณะของนวัตกรรมการมีส่วนร่วมของชุมชน



ภาพที่ 13 นวัตกรรมด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน ITPE (ITPE Community Involvement) ฉบับที่ 1

3.3.1 ผลลัพธ์: การฝึกใช้จินตนาการ

(1) แนวทางการปฏิบัติ

1. โรงเรียนเปิดโอกาสให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการฝึกการใช้จินตนาการทั้งในรูปแบบที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ โดยได้รับความร่วมมือ 2 ทางทั้งระหว่างโรงเรียนและชุมชน โดยการประชุมวางแผนการปฏิบัติงานร่วมกันผ่านคณะกรรมการสถานศึกษา คณะทำงานอื่น โดยมีผู้ปกครองและชุมชนหรือหน่วยงานองค์กรอื่นในชุมชนเข้ามาเป็นคณะกรรมการในลักษณะชุมชนแห่งการเรียนรู้
2. กำหนดแผนงาน โดยระดมความคิดจากชุมชนในการสรรหาคุศลาภรณ์ ทรัพยากร สื่ออุปกรณ์ รวมถึงการระดมทรัพยากรสำหรับใช้ในกิจกรรมการฝึกใช้จินตนาการของนักเรียน
3. คัดเลือกกิจกรรม โครงการ รวมถึงการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนที่ให้ชุมชนร่วมสนับสนุนการทำกิจกรรมการฝึกใช้จินตนาการของนักเรียน
4. คัดเลือกกิจกรรมในชุมชนที่ให้นักเรียนได้เข้ามามีส่วนร่วม โดยได้ฝึกการใช้จินตนาการผ่านกิจกรรมของชุมชน
5. นักเรียนได้ฝึกใช้จินตนาการผ่านการถ่ายทอดจากวิทยากรในชุมชน หรือวิทยากรจากการสนับสนุนของชุมชนและฝึกใช้จินตนาการผ่านงานศิลปวัฒนธรรมและทรัพยากรในชุมชน
6. โรงเรียนและชุมชนมีส่วนร่วมในการติดตามและประเมินผลงานตามกิจกรรมและโครงการรวมถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเรื่องการฝึกใช้จินตนาการ

7. นำข้อมูลจากการประเมินผลมาปรับปรุงพัฒนาการฝึกใช้จินตนาการในกิจกรรมอื่น ๆ ต่อไป

(2) ตัวชี้วัด

1. จำนวนกิจกรรมที่ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมภายในโรงเรียนและโรงเรียนเข้าร่วมกับชุมชน
2. จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งในสถานที่ชุมชนเข้าร่วมภายในโรงเรียนและนักเรียนหรือบุคลากรในโรงเรียนเข้าร่วมกับชุมชน
3. จำนวนผลงานและชิ้นงานจากการฝึกใช้จินตนาการของนักเรียน
4. ระดับผลสัมฤทธิ์จากการฝึกทักษะการใช้จินตนาการของนักเรียน
5. ระดับความพึงพอใจต่อกิจกรรมการฝึกใช้จินตนาการของนักเรียนในงานของชุมชน

3.3.2 ผลลัพธ์: การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา

(1) แนวทางการปฏิบัติ

1. โรงเรียนเปิดโอกาสให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหาทั้งในรูปแบบที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ โดยได้รับความร่วมมือ 2 ทางทั้งระหว่างโรงเรียนและชุมชน โดยการประชุมวางแผนการปฏิบัติงานร่วมกันผ่านคณะกรรมการสถานศึกษา คณะทำงานอื่น โดยมีผู้ปกครองและชุมชนหรือหน่วยงานองค์กรอื่นในชุมชนเข้ามาเป็นคณะกรรมการในลักษณะชุมชนแห่งการเรียนรู้
2. การขอรับความช่วยเหลือ ร่วมมือ ให้คำปรึกษา แก้ปัญหา รวมถึงการระดมทุนในการส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหาผ่านกิจกรรมและโครงการของโรงเรียนและชุมชน
3. คัดเลือกกิจกรรม โครงการ รวมถึงการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนที่ให้ชุมชนร่วมสนับสนุนการทำกิจกรรมการฝึกการกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหาของนักเรียน
4. คัดเลือกกิจกรรมในชุมชนที่ให้นักเรียนได้เข้ามามีส่วนร่วม โดยได้ฝึกการกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหาผ่านกิจกรรมของชุมชน
5. นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหาผ่านการถ่ายทอดจากวิทยากรในชุมชน หรือวิทยากรจากการสนับสนุนของชุมชนและฝึกใช้จินตนาการผ่านงานศิลปวัฒนธรรมและทรัพยากรในชุมชน
6. โรงเรียนและชุมชนมีส่วนร่วมในการติดตามและประเมินผลงานตามกิจกรรมและโครงการรวมถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเรื่องการกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา

7. นำข้อมูลจากการประเมินผลมาปรับปรุงพัฒนาการกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหาในกิจกรรมอื่น ๆ ต่อไป

(2) ตัวชี้วัด

1. จำนวนกิจกรรมที่ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมภายในโรงเรียนและโรงเรียนเข้าร่วมกับชุมชน
2. จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งในส่วนที่ชุมชนเข้าร่วมภายในโรงเรียนและนักเรียนหรือบุคลากรในโรงเรียนเข้าร่วมกับชุมชน
3. จำนวนผลงานและชิ้นงานจากการกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหาของนักเรียน
4. ระดับผลสัมฤทธิ์จากการฝึกทักษะการกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหาของนักเรียน
5. ระดับความพึงพอใจต่อกิจกรรมการกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหาของนักเรียนในงานของชุมชน

3.3.3 ผลลัพธ์: การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์

(1) แนวทางการปฏิบัติ

1. ประชุมวางแผนการปฏิบัติงานร่วมกันผ่านคณะกรรมการสถานศึกษา คณะทำงานอื่น โดยมีผู้ปกครองและชุมชนหรือหน่วยงานองค์กรอื่นในชุมชนเข้ามาเป็นคณะกรรมการ ในลักษณะชุมชนแห่งการเรียนรู้ จัดกิจกรรม โครงการ ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนได้มีโอกาส นำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ทั้งในโรงเรียนและในชุมชน
2. คัดเลือกกิจกรรม โครงการ การจัดงาน นิทรรศการ จัดเวที พื้นที่ การประกวดรวมถึงการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนที่ให้ชุมชนร่วมสนับสนุนให้นักเรียนได้มีโอกาสนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์
3. ขอความร่วมมือชุมชนเปิดโอกาสและให้การสนับสนุนให้นักเรียนได้นำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมในชุมชน เช่น งานประจำปี เทศกาล ประเพณี ตลาด พิพิธภัณฑสถานในชุมชน นิทรรศการของหน่วยงานองค์กรต่าง ๆ ของชุมชน เป็นต้น
4. นักเรียนได้นำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมในโรงเรียนและชุมชน โดยชุมชนสนับสนุนกิจกรรมเข้าร่วมชมการนำเสนอผลงานของนักเรียน
5. โรงเรียนและชุมชนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการนำเสนอผลงานทั้งในและนอกโรงเรียนตามกิจกรรมและโครงการของทั้งโรงเรียนและชุมชนที่ได้กำหนดไว้

(2) ตัวชี้วัด

1. จำนวนกิจกรรมที่ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมภายในโรงเรียนและโรงเรียนเข้าร่วมกับชุมชน

2. จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งในส่วนที่ชุมชนเข้าร่วมภายในโรงเรียนและนักเรียนหรือบุคลากรในโรงเรียนเข้าร่วมกับชุมชน

3. ระดับความพึงพอใจของคนในชุมชนที่ได้รับสาระความรู้ ความบันเทิง จากการนำเสนอผลงานของนักเรียน

4. นักเรียนได้พัฒนาทักษะการนำเสนอผลงานตามเกณฑ์มาตรฐานที่ครูกำหนดไว้

3.3.4 ผลลัพธ์: การประเมินผลงานสร้างสรรค์

(1) แนวทางการปฏิบัติ

1. ชุมชนมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานสร้างสรรค์ รวมถึงตัดสินผลงานผ่านคณะกรรมการสถานศึกษา เครือข่ายผู้ปกครองและชมรมผู้ปกครอง ในโครงการและกิจกรรมต่าง ๆ ของนักเรียน เช่น การประเมินผลงาน ชิ้นงานสร้างสรรค์ของนักเรียนโดยมีผู้ปกครองเป็นผู้ประเมิน การประเมินและตัดสินผลงานจากการประกวดโครงงานของนักเรียนจากการโหวตของผู้ปกครองที่ร่วมงาน การตัดสินผลงานนิทรรศการนักเรียน โดยคณะกรรมการสถานศึกษาหรือคณะกรรมการชุมชน

(2) ตัวชี้วัด

1. จำนวนกิจกรรมและโครงการที่ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนทั้งภายในโรงเรียนและภายนอกโรงเรียน

4.7 ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของ (ร่าง) นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ฉบับที่ 1 โดยผู้ทรงคุณวุฒิ

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการแสดงความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการนำร่างนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ไปใช้ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 13 คน ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิมีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่านวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ในภาพรวมมีความเหมาะสมและความเป็นไปได้อันจะนำไปใช้กับโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน แต่ต้องมีการปรับปรุงแก้ไขในร่างนวัตกรรมบางส่วน ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้รายละเอียดไว้ในข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

4.7.1 วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1) ควรตัดสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

4.7.2 ผลลัพธ์ของนวัตกรรม

1) ควรเพิ่มเติมจากการคิดและการแก้ปัญหา เป็นการคิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหา

4.7.3 ตัวชี้วัด

1) ทุกตัวชี้วัดควรเป็นหน่วยที่วัดได้ เช่น ร้อยละหรือสัดส่วน ซึ่งบางตัวมีคำว่าจำนวน

4.7.4 แนวทางการปฏิบัติการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ควรเพิ่มเติมคำว่า การจัดสภาพแวดล้อมทางกายภาพ เป็นจัดสภาพการเรียนรู้ทางกายภาพให้เอื้อต่อการฝึกใช้จินตนาการของนักเรียน

4.7.5 แนวทางการปฏิบัติการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางกายภาพให้นักเรียนได้ฝึกการนำเสนอผลงาน เพิ่มเติมคำว่า ด้วยวิธีที่หลากหลายและสร้างสรรค์

4.7.6 แนวทางการกำหนดนโยบาย โดยชุมชนแห่งการเรียนรู้ ควรระบุมีใครบ้าง น่าจะมีรายละเอียดที่ชัดเจน

4.7.7 แนวทางการปฏิบัติ ด้านการมีส่วนร่วมชุมชน ควรเปลี่ยนจากคำว่าระดมทุนเป็นระดมทรัพยากร จะมีความหมายที่กว้างกว่า

4.7.8 ไม่ควรเขียนคำว่านวัตกรรมด้าน น่าจะเขียนคำว่า ด้าน อย่างเดียว

ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของร่างนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.23 ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของร่างนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. ชื่อนวัตกรรมการบริหารโรงเรียน นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษา เพื่อ พัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ (PLC FOR ITPE)	4.46	0.78	มากที่สุด	4.38	0.65	มากที่สุด
2. ความสำคัญและความเป็นมา	4.46	0.66	มากที่สุด	4.31	0.48	มากที่สุด
3. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม เพื่อพัฒนาการบริหารโรงเรียนประถมศึกษา สังกัด สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานที่เน้น การพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ (PLC FOR ITPE)	4.54	0.66	มากที่สุด	4.38	0.65	มากที่สุด
4. ผลลัพธ์ของนวัตกรรม						
4.1 นักเรียนมีสมรรถนะด้านจินตนาการ	4.31	0.85	มากที่สุด	4.15	0.90	มาก
4.2 นักเรียนมีสมรรถนะการคิดและการแก้ปัญหา	4.38	0.65	มากที่สุด	4.15	0.80	มาก
4.3 นักเรียนมีสมรรถนะการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์	4.46	0.66	มากที่สุด	4.23	0.83	มากที่สุด
4.4 นักเรียนมีสมรรถนะการประเมินผลงานสร้างสรรค์	4.38	0.65	มากที่สุด	3.92	0.86	มาก

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{x}	S.D.	แปลผล	\bar{x}	S.D.	แปลผล
5. ลักษณะของนวัตกรรม						
5.1 ด้านนโยบาย ITPE (ITPE Policy)	4.62	0.77	มากที่สุด	4.38	0.77	มากที่สุด
5.2 ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ITPE (ITPE Learning Environment)	4.62	0.65	มากที่สุด	4.38	0.65	มากที่สุด
5.3 ด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน ITPE (ITPE Community Involvement)	4.62	0.65	มากที่สุด	4.31	0.63	มากที่สุด
6. รายละเอียดของนวัตกรรม						
6.1 นวัตกรรมด้านนโยบาย ITPE (ITPE Policy)						
6.1.1 วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม เพื่อให้โรงเรียนมีแนวทางการกำหนดนโยบายในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์	4.38	1.04	มากที่สุด	4.15	0.99	มาก
6.1.2 ผลลัพธ์: การฝึกใช้จินตนาการ						
(1) แนวทางการปฏิบัติ						
1) กำหนดนโยบายการส่งเสริมห้องเรียนประสิทธิภาพสูง (High Functioning Classroom) โดยส่งเสริมให้ครูปรับเปลี่ยนบทบาทตนเองให้สอดคล้องกับบทบาทครูที่จัดการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 และพัฒนา Growth mindset ของครูในการออกแบบและจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับนักเรียน	4.54	0.66	มากที่สุด	4.08	0.86	มาก
2) กำหนดนโยบายและเป้าหมายของโรงเรียนที่เน้นการพัฒนาจินตนาการของนักเรียน โดยส่งเสริมให้มีกิจกรรมการเรียนรู้ใน/นอกโรงเรียน กิจกรรมตามหลักสูตรและเสริมหลักสูตรให้นักเรียนได้ฝึกใช้จินตนาการ	4.54	0.66	มากที่สุด	4.15	0.55	มาก
3) นำนโยบายสู่การปฏิบัติ						
3.1) ออกแบบวิธีการและคัดเลือกกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับให้นักเรียนฝึกการใช้จินตนาการ โดยใช้กระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ เช่น การร่วมกันกำหนดในแผนกลยุทธ์ของโรงเรียน การกำหนดกิจกรรมบูรณาการกับสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ในหลักสูตรสถานศึกษา	4.62	0.65	มากที่สุด	4.31	0.85	มากที่สุด

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{x}	S.D.	แปลผล	\bar{x}	S.D.	แปลผล
3.2) วางโครงสร้างการทำงาน จัดเตรียมบุคลากรและทรัพยากรในการจัดกิจกรรมฝึกใช้จินตนาการทั้งตามหลักสูตรและเสริมหลักสูตร เช่น การพัฒนาครูให้จัดการเรียนการสอนพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และการใช้จินตนาการจัดสรรงบประมาณส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และการใช้จินตนาการเป็นต้น	4.62	0.51	มากที่สุด	4.23	0.60	มากที่สุด
3.3) จัดทำแผนการปฏิบัติงานส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และการใช้จินตนาการ	4.69	0.48	มากที่สุด	4.38	0.65	มากที่สุด
3.4) จัดเตรียมส่วนงาน และบุคลากรที่จะนำนโยบายในเรื่องการฝึกใช้จินตนาการไปปฏิบัติ	4.54	0.66	มากที่สุด	4.31	0.75	มากที่สุด
3.5) ดำเนินการตามนโยบายที่ได้วางแผนไว้	4.54	0.66	มากที่สุด	4.23	0.73	มากที่สุด
3.6) แต่งตั้งคณะกรรมการและคณะทำงานในการกำกับ ติดตาม ตรวจสอบ และประเมินผลการปฏิบัติงานตามนโยบาย	4.62	0.65	มากที่สุด	4.46	0.66	มากที่สุด
(2) ตัวชี้วัด						
1) จำนวนครูปรับเปลี่ยนบทบาทตนเองให้สอดคล้องกับบทบาทครูที่จัดการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21	4.46	0.52	มากที่สุด	4.23	0.60	มากที่สุด
2) จำนวนโครงการจากแผนการปฏิบัติงานตามนโยบายส่งเสริมให้นักเรียนฝึกการใช้จินตนาการ	4.38	0.65	มากที่สุด	4.31	0.63	มากที่สุด
3) สัดส่วนกิจกรรมการบูรณาการ การฝึกใช้จินตนาการในหลักสูตรสถานศึกษา	4.46	0.66	มากที่สุด	4.23	0.60	มากที่สุด
4) ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียนจากการบูรณาการ การฝึกใช้จินตนาการในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่กำหนดไว้	4.31	0.75	มากที่สุด	4.08	0.76	มาก
5) จำนวนผลงานชิ้นงานของนักเรียนจากกิจกรรมการฝึกการใช้จินตนาการ	4.38	0.65	มากที่สุด	4.15	0.80	มาก
6.1.3 ผลลัพธ์: การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา						
(1) แนวทางการปฏิบัติ						
1) กำหนดในวิสัยทัศน์และเป้าประสงค์ในการพัฒนา นักเรียนให้มีทักษะการคิดและแก้ปัญหา	4.54	0.66	มากที่สุด	4.15	0.90	มาก

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{x}	S.D.	แปลผล	\bar{x}	S.D.	แปลผล
2) นำนโยบายจากส่วนกลางพสานกับนโยบายการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการคิดและแก้ปัญหาตามคุณลักษณะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ของโรงเรียนสู่การปฏิบัติ	4.38	0.96	มากที่สุด	4.00	1.00	มาก
2.1) ออกแบบวิธีการและคัดเลือกกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับให้นักเรียนมีทักษะการคิดและแก้ปัญหา เช่น กำหนดในแผนยุทธศาสตร์ของโรงเรียน การบรรจุกิจกรรมบูรณาการกับสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ในหลักสูตรสถานศึกษา	4.62	0.65	มากที่สุด	4.23	0.83	มากที่สุด
2.2) วางโครงสร้างการทำงาน จัดเตรียมบุคลากร และทรัพยากรในการจัดกิจกรรมกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหาทั้งตามหลักสูตรและเสริมหลักสูตร เช่น การพัฒนาครูให้จัดการเรียนการสอนพัฒนาทักษะการคิดและแก้ปัญหา การจัดสรรงบประมาณส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดและแก้ปัญหา เป็นต้น	4.69	0.48	มากที่สุด	4.00	1.08	มาก
2.3) จัดทำแผนการปฏิบัติงานพัฒนาทักษะการคิดและแก้ปัญหา	4.69	0.63	มากที่สุด	4.38	0.77	มากที่สุด
2.4) จัดเตรียมส่วนงาน และบุคลากรที่จะนำนโยบายในเรื่องการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการคิดและแก้ปัญหาไปปฏิบัติ	4.62	0.65	มากที่สุด	4.23	0.83	มากที่สุด
2.5) ดำเนินการตามนโยบายที่ได้วางแผนไว้	4.54	0.78	มากที่สุด	4.08	0.95	มาก
2.6) แต่งตั้งคณะกรรมการ คณะทำงานกำกับติดตาม ตรวจสอบ และประเมินผลการปฏิบัติงานตามนโยบาย	4.62	0.65	มากที่สุด	4.31	0.63	มากที่สุด
(2) ตัวชี้วัด						
1) จำนวนโครงการจากแผนการปฏิบัติงานตามนโยบายส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการคิดและแก้ปัญหา	4.38	0.65	มากที่สุด	4.23	0.60	มากที่สุด
2) สัดส่วนกิจกรรมการบูรณาการกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหาในหลักสูตรสถานศึกษา	4.46	0.66	มากที่สุด	4.23	0.60	มากที่สุด

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
3) ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียนจากการบูรณาการกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่กำหนดไว้	4.31	0.75	มากที่สุด	4.15	0.69	มาก
4) จำนวนผลงานชิ้นงานของนักเรียนจากกิจกรรมการกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา	4.38	0.87	มากที่สุด	4.23	0.83	มากที่สุด
6.14 ผลลัพธ์: การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์						
(1) แนวทางการปฏิบัติ						
1) กำหนดนโยบาย โดยชุมชนแห่งการเรียนรู้ในโรงเรียน ส่งเสริมให้มีกิจกรรมการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ทั้งใน/นอกโรงเรียน	4.62	0.65	มากที่สุด	4.15	0.69	มาก
2) นำนโยบายสู่การปฏิบัติ						
2.1) ออกแบบวิธีการและคัดเลือกกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ เช่น การกำหนดให้มีนิทรรศการในและนอกโรงเรียน เพื่อให้นักเรียนได้มีเวทีในการนำเสนอผลงาน ความคิดสร้างสรรค์และสิ่งประดิษฐ์ การจัดให้มีการนำเสนอผลงานในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนและกิจกรรมเสริมหลักสูตรของส่วนงานบริหารวิชาการโรงเรียน	4.62	0.51	มากที่สุด	4.15	0.90	มาก
2.2) วางโครงสร้างการทำงาน จัดเตรียมบุคลากร และทรัพยากรในการจัดกิจกรรมการนำเสนอผลงานทั้งตามหลักสูตรและเสริมหลักสูตร เช่น จัดเตรียมคณะกรรมการนิทรรศการโรงเรียน จัดเตรียมห้องนำเสนอผลงานประจำโรงเรียน จัดทำช่องทางการนำเสนอผลงานนักเรียนผ่านระบบออนไลน์ เป็นต้น	4.62	0.51	มากที่สุด	4.31	0.63	มากที่สุด
2.3) จัดทำแผนการปฏิบัติงาน เช่น การกำหนดในแผนปฏิบัติการโรงเรียนให้มีการประกวดการนำเสนอผลงาน	4.62	0.65	มากที่สุด	4.23	0.93	มากที่สุด

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
2.4) จัดเตรียมส่วนงาน และบุคลากรที่จะ นำนโยบายในเรื่องการนำเสนอผลงานนักเรียนไป ปฏิบัติ	4.62	0.65	มากที่สุด	4.08	0.95	มาก
2.5) ดำเนินการตามนโยบายที่ได้วางแผนไว้	4.54	0.66	มากที่สุด	4.08	0.76	มาก
2.6) แต่งตั้งคณะกรรมการและคณะทำงาน ในการกำกับ ติดตาม ตรวจสอบ และประเมินผล การปฏิบัติงานตามนโยบาย	4.69	0.63	มากที่สุด	4.31	0.63	มากที่สุด
(2) ตัวชี้วัด						
1) จำนวนโครงการจากแผนการปฏิบัติงาน ตามนโยบายส่งเสริมให้นักเรียนการนำเสนอ ผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์	4.38	0.65	มากที่สุด	4.15	0.69	มาก
2) สัดส่วนกิจกรรมการบูรณาการ การ นำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ ในหลักสูตรสถานศึกษา	4.62	0.65	มากที่สุด	4.31	0.75	มากที่สุด
3) ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียน จากการบูรณาการนำเสนอผลงานอย่าง หลากหลายและสร้างสรรค์ในกลุ่มสาระการ เรียนรู้ที่กำหนดไว้	4.23	0.83	มากที่สุด	4.08	0.76	มาก
4) ร้อยละของนักเรียนที่สามารถนำเสนอ ผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ตาม เกณฑ์ที่โรงเรียนกำหนดไว้	4.46	0.88	มากที่สุด	4.23	0.93	มากที่สุด
6.15 ผลลัพธ์: การประเมินผลงานสร้างสรรค์						
(1) แนวทางการปฏิบัติ						
1) กำหนดในหลักสูตรสถานศึกษาในเรื่องการวัดและ ประเมินผลงานนักเรียน โดยใช้รูปแบบที่หลากหลาย	4.46	0.78	มากที่สุด	4.15	0.69	มาก
2) กำหนดในแผนกลยุทธ์ โครงการและกิจกรรมเสริม หลักสูตรให้มีรูปแบบการประเมินที่หลากหลายและ สร้างสรรค์ไม่มุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์เพียงอย่างเดียว แต่เน้น พัฒนาคุณภาพผู้เรียนเป็นหลัก โดยเฉพาะด้านความคิด สร้างสรรค์	4.54	0.66	มากที่สุด	4.15	0.80	มาก
(2) ตัวชี้วัด						
1) รูปแบบและวิธีการ วัดและประเมินผลงาน สร้างสรรค์ของนักเรียนที่หลากหลาย	4.38	0.65	มากที่สุด	4.00	0.82	มาก

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{x}	S.D.	แปลผล	\bar{x}	S.D.	แปลผล
6.2 นวัตกรรมด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ITPE (ITPE Learning Environment)						
6.2.1 วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม เพื่อให้โรงเรียนมีแนวทางการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์	4.69	0.48	มากที่สุด	4.23	0.73	มากที่สุด
6.22 ผลลัพธ์: การฝึกใช้จินตนาการ						
(1) แนวทางการปฏิบัติ						
1) จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางกายภาพให้นักเรียนได้ฝึกการใช้จินตนาการ	4.54	0.66	มากที่สุด	4.23	0.60	มากที่สุด
1.1) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกใช้จินตนาการ ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในห้องเรียนและในโรงเรียน (ONSITE SCHOOL) ทั้งกิจกรรมในหลักสูตรและเสริมหลักสูตร เช่น การจัดศูนย์การเรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ ห้องปฏิบัติการ ห้องสมุด สวนพฤกษศาสตร์ เป็นต้น	4.62	0.65	มากที่สุด	4.23	0.73	มากที่สุด
1.2) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกใช้จินตนาการ ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้นอกโรงเรียน (OUTSIDE SCHOOL) ทั้งกิจกรรมในหลักสูตรและเสริมหลักสูตร โดยการจัดการแหล่งเรียนรู้ในการฝึกใช้จินตนาการจากบุคคลและสถานที่ภายนอกโรงเรียน	4.62	0.51	มากที่สุด	4.15	0.69	มาก
1.3) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกใช้จินตนาการ ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ OFF LINE เช่น ห้องเรียนแบบ Smart Classroom สื่อการเรียนรู้ Multimedia Virtual reality หรือสื่อ 3 มิติ เป็นต้น	4.77	0.44	มากที่สุด	4.31	0.63	มากที่สุด
1.4) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกใช้จินตนาการ โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ ON LINE เช่น การใช้เทคโนโลยี E – Learning, Google classroom การสืบค้นข้อมูลแบบ Realtime ผ่าน Search engine หรือสื่อ Social media ต่าง ๆ เป็นต้น	4.77	0.44	มากที่สุด	4.38	0.65	มากที่สุด

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{x}	S.D.	แปลผล	\bar{x}	S.D.	แปลผล
2) จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางจิตภาพให้นักเรียนได้ฝึกการใช้จินตนาการ	4.54	0.66	มากที่สุด	4.15	0.80	มาก
2.1) สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย มีสมาธิและเป็นอิสระ กระตุ้นและจูงใจให้นักเรียนเกิดจินตนาการ	4.62	0.65	มากที่สุด	4.15	0.90	มาก
3) จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางสังคมให้นักเรียนได้ฝึกการใช้จินตนาการ	4.54	0.66	มากที่สุด	4.23	0.60	มาก
3.1) จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้โดยใช้เครือข่ายทางเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นคลังความรู้และสื่อการเรียนรู้ในการฝึกใช้จินตนาการ	4.62	0.51	มากที่สุด	4.15	0.69	มาก
3.2) จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของครู นักเรียน ชุมชนและวิทยากรภายนอกในการฝึกการใช้จินตนาการ	4.69	0.48	มากที่สุด	4.31	0.63	มากที่สุด
(2) ตัวชี้วัด						
1) จำนวนแหล่งเรียนรู้ในลักษณะต่าง ๆ ที่โรงเรียนกำหนดไว้	4.54	0.52	มากที่สุด	4.31	0.63	มากที่สุด
2) อัตราการเข้าใช้แหล่งเรียนรู้ของนักเรียน	4.54	0.52	มากที่สุด	4.23	0.73	มากที่สุด
3) ค่าเฉลี่ยจากการประเมินผลสัมฤทธิ์ในเรื่องการใช้จินตนาการของนักเรียน	4.31	0.75	มากที่สุด	4.08	0.86	มาก
6.2.3 ผลลัพธ์: การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา						
(1) แนวทางการปฏิบัติ						
1) จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางกายภาพให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา	4.62	0.51	มากที่สุด	4.23	0.60	มากที่สุด
1.1) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในห้องเรียนและในโรงเรียน (ONSITE SCHOOL) ทั้งกิจกรรมในหลักสูตรและเสริมหลักสูตร เช่น การจัดศูนย์การเรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ ห้องปฏิบัติการ ห้องสมุด สวนพฤกษศาสตร์ เป็นต้น	4.54	0.66	มากที่สุด	4.15	0.69	มาก
1.2) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สภาพแวดล้อมการ	4.62	0.51	มากที่สุด	4.15	0.69	มาก

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{x}	S.D.	แปลผล	\bar{x}	S.D.	แปลผล
เรียนรู้นอกระบบโรงเรียน (OUTSIDE SCHOOL) ทั้งกิจกรรมในหลักสูตรและเสริมหลักสูตร โดยการจัดหาแหล่งเรียนรู้ในการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหาจากบุคคลและสถานที่ภายนอกโรงเรียน						
1.3) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ OFF LINE เช่น ห้องเรียนแบบ Smart Classroom สื่อการเรียนรู้ Multimedia Virtual reality หรือสื่อ 3 มิติ เป็นต้น	4.69	0.48	มากที่สุด	4.31	0.63	มากที่สุด
1.4) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ ON LINE เช่น การใช้เทคโนโลยี E – Learning, Google classroom การสืบค้นข้อมูลแบบ Realtime ผ่าน Search engine หรือสื่อ Social media ต่าง ๆ เป็นต้น	4.77	0.44	มากที่สุด	4.31	0.63	มากที่สุด
2) จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางจิตภาพให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา	4.62	0.65	มากที่สุด	4.15	0.80	มาก
2.1) สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย มีสมาธิและเป็นอิสระ กระตุ้นและจูงใจให้นักเรียนได้คิดและการแก้ปัญหา	4.62	0.51	มากที่สุด	4.23	0.73	มากที่สุด
3) จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางสังคมให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา	4.62	0.51	มากที่สุด	4.31	0.63	มากที่สุด
3.1) จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้โดยใช้เครือข่ายทางเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นคลังความรู้และสื่อการเรียนรู้ในการฝึกการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา	4.62	0.51	มากที่สุด	4.15	0.69	มาก
3.2) จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของครู นักเรียน	4.46	0.78	มากที่สุด	4.15	0.69	มาก

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{x}	S.D.	แปลผล	\bar{x}	S.D.	แปลผล
ชุมชนและวิทยากรภายนอกในการฝึกการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา						
(2) ตัวชี้วัด						
1) จำนวนแหล่งเรียนรู้ในลักษณะต่าง ๆ ที่โรงเรียนกำหนดไว้	4.54	0.52	มากที่สุด	4.23	0.60	มากที่สุด
2) อัตราการเข้าใช้แหล่งเรียนรู้ของนักเรียน	4.38	0.87	มากที่สุด	4.15	0.80	มาก
3) ค่าเฉลี่ยจากการประเมินผลสัมฤทธิ์ในเรื่องการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหาของนักเรียน	4.38	0.77	มากที่สุด	4.15	0.69	มาก
6.2.4 ผลลัพธ์: การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์						
(1) แนวทางการปฏิบัติ						
1) จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางกายภาพให้นักเรียนได้ฝึกการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์	4.62	0.51	มากที่สุด	4.08	0.76	มาก
1.1) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในห้องเรียนและในโรงเรียน (ONSITE SCHOOL) ทั้งกิจกรรมในหลักสูตรและเสริมหลักสูตร เช่น การจัดนิทรรศการและเวทีการแสดงเพื่อนำเสนอผลงานความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน การจัดห้องนำเสนอผลงาน ห้องแสดงผลงานของนักเรียน	4.54	0.66	มากที่สุด	4.15	0.69	มาก
1.2) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้นอกโรงเรียน (OUTSIDE SCHOOL) เช่น การจัดนิทรรศการร่วมกับองค์กรอื่น ๆ ภายนอกโรงเรียน การเข้าร่วมการแข่งขันการนำเสนอผลงานภายนอกโรงเรียน	4.54	0.66	มากที่สุด	4.23	0.60	มากที่สุด
1.3) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ OFF LINE เช่น การนำเสนอผลงาน โดยการจัดทำวิดีโอทัศน์ การนำเสนอผลงาน	4.62	0.65	มากที่สุด	4.31	0.63	มากที่สุด

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{x}	S.D.	แปลผล	\bar{x}	S.D.	แปลผล
โดยใช้โปรแกรมการนำเสนอทางอิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบต่าง ๆ						
1.4) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ ON LINE เช่น Website โรงเรียน หรือ Social media ซึ่งเป็น Official ของโรงเรียน เช่น Facebook YouTube	4.77	0.44	มากที่สุด	4.38	0.65	มากที่สุด
2) จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางจิตภาพให้นักเรียนได้ฝึกการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์	4.62	0.51	มากที่สุด	4.15	0.55	มาก
2.1) สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย มีสมาธิ เป็นอิสระ มีแรงบันดาลใจจูงใจให้นักเรียนได้นำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์	4.54	0.66	มากที่สุด	4.00	0.82	มาก
3) จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางสังคมให้นักเรียนได้นำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์	4.46	0.78	มากที่สุด	4.08	0.86	มาก
3.1) จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้โดยใช้เครือข่ายทางเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นคลังความรู้และสื่อการเรียนรู้ในการฝึกการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์	4.54	0.66	มากที่สุด	4.08	0.86	มาก
3.2) จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของครู นักเรียน ชุมชนและวิทยากรภายนอกในการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์	4.54	0.66	มากที่สุด	4.00	0.91	มาก
(2) ตัวชี้วัด						
1) จำนวนกิจกรรมหรือโครงการที่นักเรียนได้นำเสนอผลงาน	4.62	0.51	มากที่สุด	4.38	0.65	มากที่สุด
2) ร้อยละของนักเรียนที่นำเสนอผลงาน	4.54	0.66	มากที่สุด	4.46	0.66	มากที่สุด
3) ค่าเฉลี่ยของผลการประเมินการนำเสนอผลงานของนักเรียน	4.38	0.77	มากที่สุด	4.15	0.90	มาก

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{x}	S.D.	แปลผล	\bar{x}	S.D.	แปลผล
6.25 ผลลัพธ์: การประเมินผลงานอย่างสร้างสรรค์						
(1) แนวทางการปฏิบัติ						
1) จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางกายภาพให้นักเรียนได้ประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลายและสร้างสรรค์	4.54	0.66	มากที่สุด	4.23	0.60	มาก
1.1) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลาย ในลักษณะ High Functioning Classroom โดย ใช้ สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในห้องเรียนและในโรงเรียน (ONSITE SCHOOL) ทั้งกิจกรรมในหลักสูตรและเสริมหลักสูตร เช่น การประเมินผลงานร่วมกันในชั้นเรียนของครูและนักเรียน การประกวด การจัดนิทรรศการ การจัดทำรายงาน ความก้าวหน้า เป็นต้น	4.69	0.48	มากที่สุด	4.31	0.63	มากที่สุด
1.2) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลาย โดยใช้ สภาพแวดล้อมการเรียนรู้นอกโรงเรียน (OUTSIDE SCHOOL) เช่น การจัดนิทรรศการร่วมกับองค์กรอื่น ๆ ภายนอกโรงเรียน การเข้าร่วมการประกวดแข่งขัน การมีส่วนร่วมในการประเมินผลการจัดงานประจำปีของชุมชน	4.69	0.48	มากที่สุด	4.31	0.63	มากที่สุด
1.3) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลาย ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ OFF LINE เช่น ประเมินผลงานทางอิเล็กทรอนิกส์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ทั้งการประเมินผลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ	4.62	0.51	มากที่สุด	4.23	0.60	มากที่สุด
1.4) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลาย ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ ON LINE เช่น การประเมินภารกิจหรือโครงการแบบออนไลน์	4.54	0.66	มากที่สุด	4.31	0.63	มากที่สุด

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{x}	S.D.	แปลผล	\bar{x}	S.D.	แปลผล
2) จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางจิตภาพให้นักเรียนได้ประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลาย	4.62	0.51	มากที่สุด	4.15	0.55	มาก
2.1) สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นอิสระ มีความเป็นกลาง สนับสนุนให้นักเรียนได้ประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลาย เช่น การประเมินร่วมกันของนักเรียนกับนักเรียน และครูกับนักเรียน	4.62	0.51	มากที่สุด	4.08	0.64	มาก
3. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางสังคมให้นักเรียนได้ประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลาย	4.54	0.66	มากที่สุด	4.08	0.64	มาก
3.1) จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยใช้เครือข่ายทางเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือในการประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลาย	4.62	0.51	มากที่สุด	4.15	0.69	มาก
3.2) จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของครู นักเรียน ชุมชนและบุคคลภายนอกในการประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลายและให้ข้อเสนอแนะร่วมกัน	4.62	0.51	มากที่สุด	4.15	0.55	มาก
(2) ตัวชี้วัด						
1) จำนวนการประเมินผลงานจากกิจกรรมหรือโครงการของนักเรียน	4.62	0.51	มากที่สุด	4.31	0.63	มากที่สุด
2) ร้อยละของนักเรียนที่ร่วมกิจกรรมการประเมินผลงาน	4.62	.51	มากที่สุด	4.54	0.52	มากที่สุด
6.3 นวัตกรรมด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน ITPE (ITPE Community Involvement)						
6.3.1 วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม เพื่อให้โรงเรียนมีแนวทางให้ชุมชนได้มีส่วนร่วมในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์	4.62	0.51	มากที่สุด	4.31	0.75	มากที่สุด
6.3.2 ผลลัพธ์: การฝึกใช้จินตนาการ						
(1) แนวทางการปฏิบัติ						
1) โรงเรียนเปิดโอกาสให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการฝึกการใช้จินตนาการทั้งในรูปแบบที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ โดยได้รับความร่วมมือ 2 ทางทั้งระหว่างโรงเรียนและชุมชน โดยการประชุมวางแผนการปฏิบัติงานร่วมกันผ่านคณะกรรมการสถานศึกษา คณะทำงานอื่น โดยมีผู้ปกครองและชุมชนหรือหน่วยงานองค์กรอื่นในชุมชนเข้ามาเป็นคณะกรรมการในลักษณะชุมชนแห่งการเรียนรู้	4.62	0.51	มากที่สุด	4.23	0.60	มากที่สุด

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{x}	S.D.	แปลผล	\bar{x}	S.D.	แปลผล
2) กำหนดแผนงาน โดยระดมความคิดจากชุมชนในการสรรหาบุคลากร ทรัพยากร สื่ออุปกรณ์ รวมถึงการระดมทรัพยากรสำหรับใช้ในกิจกรรมการฝึกใช้จินตนาการของนักเรียน	4.54	0.66	มากที่สุด	4.08	0.76	มากที่สุด
3) คัดเลือกกิจกรรม โครงการ รวมถึงการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนที่ให้ชุมชนร่วมสนับสนุนการทำกิจกรรมการฝึกใช้จินตนาการของนักเรียน	4.54	0.66	มากที่สุด	4.23	0.73	มากที่สุด
4) คัดเลือกกิจกรรมในชุมชนที่ให้นักเรียนได้เข้ามามีส่วนร่วม โดยได้ฝึกการใช้จินตนาการผ่านกิจกรรมของชุมชน	4.54	0.66	มากที่สุด	4.08	0.76	มาก
5) นักเรียนได้ฝึกใช้จินตนาการผ่านการถ่ายทอดจากวิทยากรในชุมชน หรือวิทยากรจากการสนับสนุนของชุมชนและฝึกใช้จินตนาการผ่านงานศิลปวัฒนธรรมและทรัพยากรในชุมชน	4.46	0.66	มากที่สุด	4.08	0.64	มาก
6) โรงเรียนและชุมชนมีส่วนร่วมในการติดตามและประเมินผลงานตามกิจกรรมและโครงการ รวมถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเรื่องการฝึกใช้จินตนาการ	4.46	0.78	มากที่สุด	4.08	0.86	มาก
7) นำข้อมูลจากการประเมินผลมาปรับปรุงพัฒนาการฝึกใช้จินตนาการในกิจกรรมอื่น ๆ ต่อไป	4.46	0.78	มากที่สุด	4.08	0.86	มาก
(2) ตัวชี้วัด						
1) จำนวนกิจกรรมที่ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมภายในโรงเรียนและโรงเรียนเข้าร่วมกับชุมชน	4.46	0.66	มากที่สุด	4.23	0.60	มากที่สุด
2) จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งในส่วนของชุมชนเข้าร่วมภายในโรงเรียนและนักเรียนหรือบุคลากรในโรงเรียนเข้าร่วมกับชุมชน	4.38	0.77	มากที่สุด	4.15	0.80	มาก
3) จำนวนผลงานและชิ้นงานจากการฝึกใช้จินตนาการของนักเรียน	4.46	0.66	มากที่สุด	4.31	0.63	มากที่สุด
4) ระดับผลสัมฤทธิ์จากการฝึกทักษะการใช้จินตนาการของนักเรียน	4.31	0.75	มากที่สุด	4.15	0.80	มาก
5) ระดับความพึงพอใจต่อกิจกรรมการฝึกใช้จินตนาการของนักเรียนในงานของชุมชน	4.46	0.66	มากที่สุด	4.31	0.75	มากที่สุด

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{x}	S.D.	แปลผล	\bar{x}	S.D.	แปลผล
6.3.3 ผลลัพธ์: การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา						
(1) แนวทางการปฏิบัติ						
1) โรงเรียนเปิดโอกาสให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหาทั้งในรูปแบบที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ โดยได้รับความร่วมมือ 2 ทางทั้งระหว่างโรงเรียนและชุมชน โดยการประชุมวางแผนการปฏิบัติงานร่วมกันผ่านคณะกรรมการสถานศึกษา คณะทำงานอื่นโดยมีผู้ปกครองและชุมชนหรือหน่วยงานองค์กรอื่นในชุมชนเข้ามาเป็นคณะกรรมการในลักษณะชุมชนแห่งการเรียนรู้	4.62	0.51	มากที่สุด	4.23	0.60	มากที่สุด
2) ขอรับความช่วยเหลือ ร่วมมือ ให้คำปรึกษา แก้ปัญหา รวมถึงการระดมทุนในการส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา ผ่านกิจกรรมและโครงการของโรงเรียนและชุมชน	4.46	0.78	มากที่สุด	4.15	0.69	มาก
3) คัดเลือกกิจกรรม โครงการ รวมถึงการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนที่ให้ชุมชนร่วมสนับสนุนการทำกิจกรรมการฝึกการกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหาของนักเรียน	4.54	0.66	มากที่สุด	4.15	0.80	มาก
4) คัดเลือกกิจกรรมในชุมชนที่ให้นักเรียนได้เข้ามามีส่วนร่วมโดยได้ฝึกการกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหาผ่านกิจกรรมของชุมชน	4.62	0.51	มากที่สุด	4.23	0.73	มากที่สุด
5) นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหาผ่านการถ่ายทอดจากวิทยากรในชุมชนหรือวิทยากรจากการสนับสนุนของชุมชนและฝึกใช้จินตนาการผ่านงานศิลปะวัฒนธรรมและทรัพยากรในชุมชน	4.38	0.77	มากที่สุด	4.08	0.64	มาก
6) โรงเรียนและชุมชนมีส่วนร่วมในการติดตามและประเมินผลงานตามกิจกรรมและโครงการ รวมถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเรื่องการกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา	4.46	0.78	มากที่สุด	4.00	0.91	มาก

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{x}	S.D.	แปลผล	\bar{x}	S.D.	แปลผล
7) นำข้อมูลจากการประเมินผลมาปรับปรุงพัฒนาการกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหาในกิจกรรมอื่น ๆ ต่อไป	4.62	0.51	มากที่สุด	4.15	0.90	มาก
(2) ตัวชี้วัด						
1) จำนวนกิจกรรมที่ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมภายในโรงเรียนและโรงเรียนเข้าร่วมกับชุมชน	4.62	0.51	มากที่สุด	4.31	0.63	มากที่สุด
2) จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งในส่วนที่ชุมชนเข้าร่วมภายในโรงเรียนและนักเรียนหรือบุคลากรในโรงเรียนเข้าร่วมกับชุมชน	4.46	0.78	มากที่สุด	4.15	0.80	มาก
3) จำนวนผลงานและชิ้นงานจากการกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหานักเรียน	4.54	0.66	มากที่สุด	4.23	0.83	มากที่สุด
4) ระดับผลสัมฤทธิ์จากการฝึกทักษะการกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหานักเรียน	4.38	0.77	มากที่สุด	4.00	0.91	มาก
5) ระดับความพึงพอใจต่อกิจกรรมการกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหานักเรียนในงานของชุมชน	4.46	0.78	มากที่สุด	4.15	0.90	มาก
6.3.4 ผลลัพธ์: การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์						
(1) แนวทางการปฏิบัติ						
1) ประชุมวางแผนการปฏิบัติงานร่วมกันผ่านคณะกรรมการสถานศึกษา คณะทำงานอื่น โดยมีผู้ปกครองและชุมชนหรือหน่วยงานองค์กรอื่นในชุมชนเข้ามาเป็นคณะกรรมการในลักษณะชุมชนแห่งการเรียนรู้ จัดกิจกรรม โครงการ ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนได้มีโอกาสนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ทั้งในโรงเรียนและในชุมชน	4.62	0.51	มากที่สุด	4.23	0.60	มากที่สุด
2) คัดเลือกกิจกรรม โครงการ การจัดงาน นิทรรศการ จัดเวที พื้นที่ การประกวดรวมถึงการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนที่ให้ชุมชนร่วมสนับสนุนให้นักเรียนได้มีโอกาสนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์	4.46	0.78	มากที่สุด	4.15	0.80	มาก
3) ขอความร่วมมือชุมชนเปิดโอกาสและให้การสนับสนุนให้นักเรียนได้นำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมในชุมชน เช่น งานประจำปี เทศกาลประเพณี ตลาด พิพิธภัณฑสถาน	4.46	0.78	มากที่สุด	4.15	0.69	มาก

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{x}	S.D.	แปลผล	\bar{x}	S.D.	แปลผล
ชุมชน นิทรรศการของหน่วยงานองค์กรต่าง ๆ ของชุมชน เป็นต้น						
4) นักเรียนได้นำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมในโรงเรียนและชุมชน โดยชุมชนสนับสนุนกิจกรรมเข้าร่วมชมการนำเสนอผลงานของนักเรียน	4.46	0.78	มากที่สุด	4.08	0.76	มาก
5) โรงเรียนและชุมชนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการนำเสนอผลงานทั้งในและนอกโรงเรียนตามกิจกรรมและโครงการของทั้งโรงเรียนและชุมชนที่กำหนดไว้	4.54	0.66	มากที่สุด	4.15	0.69	มาก
(2) ตัวชี้วัด						
1) จำนวนกิจกรรมที่ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมภายในโรงเรียนและโรงเรียนเข้าร่วมกับชุมชน	4.62	0.51	มากที่สุด	4.15	0.90	มาก
2) จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งในสถานที่ชุมชนเข้าร่วมภายในโรงเรียนและนักเรียนหรือบุคลากรในโรงเรียนเข้าร่วมกับชุมชน	4.54	0.66	มากที่สุด	4.23	0.93	มากที่สุด
3) ระดับความพึงพอใจของคนในชุมชนที่ได้รับสาระความรู้ ความบันเทิง จากการนำเสนอผลงานของนักเรียน	4.54	0.66	มากที่สุด	4.23	0.83	มากที่สุด
4) นักเรียนได้พัฒนาทักษะการนำเสนอผลงานตามเกณฑ์มาตรฐานที่ครูกำหนดไว้	4.54	0.66	มากที่สุด	4.31	0.85	มากที่สุด
6.3.5 ผลลัพธ์: การประเมินผลงานสร้างสรรค์						
(1) แนวทางการปฏิบัติ						
1) ชุมชนมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานสร้างสรรค์ รวมถึงตัดสินผลงานผ่านคณะกรรมการสถานศึกษา เครือข่ายผู้ปกครองและชมรมผู้ปกครอง ในโครงการและกิจกรรมต่าง ๆ ของนักเรียน เช่น การประเมินผลงานชิ้นงานสร้างสรรค์ของนักเรียนโดยมีผู้ปกครองเป็นผู้ประเมิน การประเมินและตัดสินผลงานจากการประกวดโครงงานของนักเรียนจากการโหวตของผู้ปกครองที่ร่วมงาน การตัดสินผลงานนิทรรศการนักเรียน โดยคณะกรรมการสถานศึกษาหรือคณะกรรมการชุมชน	4.69	0.48	มากที่สุด	4.23	0.83	มากที่สุด

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{x}	S.D.	แปลผล	\bar{x}	S.D.	แปลผล
(2) ตัวชี้วัด						
1) จำนวนกิจกรรมและโครงการที่ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนทั้งภายในโรงเรียนและภายนอกโรงเรียน	4.54	0.66	มากที่สุด	4.38	0.65	มากที่สุด

4.8 ร่างนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ (PLC FOR ITPE) ฉบับที่ 2

ข้อมูลจากการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้รวมทั้งข้อเสนอแนะนำมาปรับปรุงแก้ไขเพื่อดำเนินการร่างนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ฉบับที่ 2

1. ชื่อนวัตกรรมการบริหารโรงเรียน

นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษา เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ (PLC FOR ITPE)

2. ความสำคัญและความเป็นมา

จากสภาพการณ์บริบทแวดล้อม ด้านเศรษฐกิจสังคมประเทศ ภูมิภาคและของโลกความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารแบบก้าวกระโดดส่งผลให้มีการขับเคลื่อนนโยบายที่ผลักดันให้เกิดผลผลิตทางด้านทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งเป็นภารกิจหลักในการพัฒนาการศึกษาของประเทศได้มีการจัดทำแผนการศึกษาแห่งชาติพ.ศ. 2560 ถึง 2579 เป็นแผนระยะยาว 20 ปี เพื่อให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 โดยการขับเคลื่อนภายใต้วิสัยทัศน์คนไทยทุกคนได้รับการศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่างเป็นสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21 ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่อีกครั้งในทุกภาคส่วนของการศึกษาไทย ภายใต้โมทัศน์การศึกษา 4.0 การพัฒนาการศึกษา 4.0 เป็นยุทธศาสตร์ฐานความรู้ (Knowledge-based Economic) ที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทุนมนุษย์ (Human Capital) การใช้และต่อยอดองค์ความรู้ การให้ความสำคัญกับการวิจัยและพัฒนา (Research & Development) การพัฒนาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม (Science, Technology, Innovation) เป็นผลให้ในระดับโรงเรียนและชั้นเรียนต้องใช้นวัตกรรมทางการศึกษา และบริหารการศึกษาอย่างหลากหลาย เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีทักษะที่ต้องการในยุคศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) เช่น การทำงานร่วมกัน (Collaboration) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การแก้ปัญหา (Problem-solving) และการสื่อสารที่ดี (Effective Communication) การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานจะต้องสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทาง

เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม สภาพแวดล้อมและความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สำนักงานสภาการศึกษา, 2560)

การบริหารโรงเรียนให้ตอบสนองความต้องการของประเทศและสังคมให้ผลิตทรัพยากรมนุษย์ที่มีความคิดสร้างสรรค์นับเป็นงานที่สำคัญและท้าทายสำหรับผู้บริหารระดับประเทศจนถึงผู้บริหารระดับสถานศึกษา ย่อมต้องอาศัยความรู้ความสามารถรวมถึงวิสัยทัศน์อันเฉียบแหลมของผู้ดำเนินการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษา ซึ่งต้องใช้ศาสตร์และศิลป์รวมถึงนวัตกรรมการบริหารการศึกษาเพื่อที่จะสร้างผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์เป็นทรัพยากรอันมีค่าของประเทศต่อไป

การพัฒนากรอบแนวคิดการวิจัยในครั้งนี้ ใช้แนวคิดการบริหารโรงเรียน “โรงเรียนสร้างสรรค์ (Creative School)” Robinson and Aronica (2015) ซึ่งเป็นการบริหารโรงเรียนภายใต้การเปลี่ยนแปลงและสอดคล้องกับการบริหารโรงเรียนที่มีความมุ่งมั่นที่จะสร้างและพัฒนาให้ผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นการเปลี่ยนวิถีคิดเกี่ยวกับโรงเรียนและวิธีการบริหารจัดการโรงเรียนในองค์ประกอบดังต่อไปนี้ 1) นโยบาย 2) การบริหารจัดการ 3) สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ 4) หลักสูตรและการสอน 5) การพัฒนาครู 6) มาตรฐานและการประเมินผล 7) การมีส่วนร่วมของชุมชน ในส่วนของแนวคิดการพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยพัฒนาจากการสังเคราะห์แนวคิดจากงานวิจัยในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 6 คน ได้แก่ วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2558) Schirmacher (1998) Robert and Wendy (2005) Sharp (2004) Awang and Ramly (2008) Eragamreddy (2013) ประกอบด้วยกระบวนการดังต่อไปนี้ 1) การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ 2) การฝึกใช้จินตนาการ 3) การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง 4) การเรียนรู้ร่วมกัน 5) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา 6) กิจกรรมการเรียนรู้ 7) การนำเสนอผลงาน 8) การประเมินผลงาน

นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยนวัตกรรมนี้พัฒนาจากแนวคิดการพัฒนานวัตกรรม BMGI D4 Innovation Method (2016) ซึ่งมีองค์ประกอบ 4 ด้านสำคัญ แต่ผู้วิจัยนำมาประยุกต์ใช้เพียง 3 ด้าน ได้แก่ 1) ระบุปัญหา (Define) คือ ขั้นตอนในการระบุปัญหาและความต้องการจำเป็นต่อนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ 2) ค้นหาแนวทางการแก้ปัญหา (Discover) คือ ขั้นตอนในการค้นหาแนวทางในการแก้ปัญหาจากขั้นตอนที่ 1 โดยการระดมความคิดจากผู้มีประสบการณ์และผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ 3) พัฒนานวัตกรรม (Develop) คือ ขั้นตอนการพัฒนานวัตกรรมการบริหารโดยนำข้อมูล ที่ได้จากการขั้นตอนที่ 2 มาพัฒนาเป็นตัวแบบนวัตกรรมการบริหาร

ผู้วิจัยได้ศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์การบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ โดยเก็บข้อมูลจากผู้บริหารและครูโรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานที่เข้าร่วมโครงการวิจัยและพัฒนา

นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative Based Learning) ของสำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 82 โรงเรียน และใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการวิจัย จากนั้นจึงนำข้อมูลจากการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นมาสัมภาษณ์ผู้บริหารที่มีการปฏิบัติเป็นเลิศถึงแนวทางการแก้ปัญหาแล้วจึงนำข้อมูลที่ได้มาออกแบบเป็น “นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ PLC FOR ITPE”

3. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

เพื่อพัฒนาการบริหารโรงเรียนประถมศึกษา ที่เน้นการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

4. ผลลัพธ์ของนวัตกรรม

นักเรียนมีสมรรถนะ 4 ด้าน (ITPE) คือ

1. จินตนาการ (Imagination)
2. การคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา (Thinking and solving problem)
3. การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ (Creative Presentation)
4. การประเมินผลงานสร้างสรรค์ (Creative Evaluation)

5. รายละเอียดนวัตกรรม

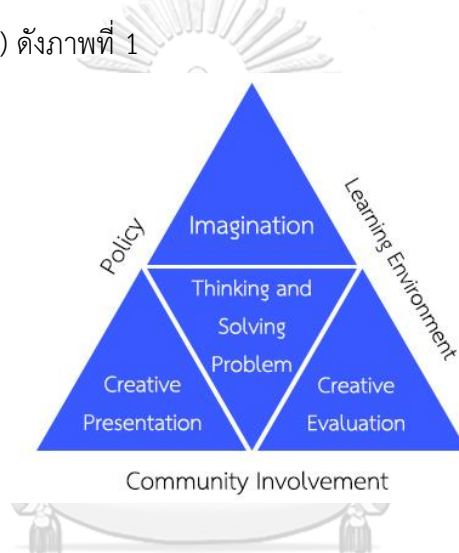
ลักษณะของนวัตกรรม ประกอบด้วย 3 ด้าน ดังนี้

1. **ด้านนโยบาย ITPE (ITPE Policy)** เป็นการออกแบบและกำหนดนโยบายโดยมีวิสัยทัศน์และเป้าหมายร่วมกันอย่างชัดเจนในเรื่องการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ โดยเน้นการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ เพื่อให้การบริหารจัดการมีความสอดคล้องและพัฒนาร่วมกันทั้งระบบผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นกิจกรรมการฝึกการใช้จินตนาการ การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ การประเมินผลงานอย่างสร้างสรรค์

2. **ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ITPE (ITPE Learning Environment)** เป็นการบริหารสภาพแวดล้อมการเรียนรู้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในห้องเรียนและในโรงเรียน (ONSITE SCHOOL) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้นอกโรงเรียน (OUTSIDE SCHOOL) จัดหาแหล่งเรียนรู้จากบุคคลและสถานที่ภายนอกโรงเรียน การใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ OFF LINE และการใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ ON LINE จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้มีสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยพัฒนาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบองค์รวม คือ พัฒนาทั้งด้าน กายภาพ จิตภาพและสังคม โดยมุ่งเน้นกิจกรรมการฝึกการใช้จินตนาการ การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ การประเมินผลงานอย่างสร้างสรรค์

3. **ด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน ITPE (ITPE Community Involvement)** เป็นการ บริหาร โดยโรงเรียนและชุมชนร่วมมือกันจัดการศึกษา โดยใช้แนวคิดโรงเรียนและชุมชนเป็นฐาน (School and community Based Management) เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ โดย มุ่งเน้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องการฝึกการใช้จินตนาการ การกระตุ้นความคิดและการ แก้ปัญหา การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ การประเมินผลงานอย่างสร้างสรรค์ ในแบบที่เป็นทางการและ ไม่เป็นทางการโดยได้รับความร่วมมือ 2 ทาง ทั้งระหว่างโรงเรียนและชุมชนโดยการประชุมวางแผนการ ปฏิบัติงานร่วมกันผ่านคณะกรรมการสถานศึกษา คณะทำงานอื่นในลักษณะชุมชนแห่งการเรียนรู้ โดยมี ผู้ปกครองและชุมชนหรือหน่วยงานองค์กรอื่นในชุมชนเข้ามาเป็นคณะกรรมการและแบบอิสระ

นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิด สร้างสรรค์ (PLC FOR ITPE) ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 14 นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิด สร้างสรรค์ (PLC FOR ITPE) ฉบับที่ 2

รายละเอียดของนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียน ให้มีความคิดสร้างสรรค์ (PLC FOR ITPE) แต่ละด้าน มีดังนี้

1. นวัตกรรมด้านนโยบาย ITPE (ITPE Policy)

1.1 วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

เพื่อให้โรงเรียนมีแนวทางการกำหนดนโยบายในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิด สร้างสรรค์

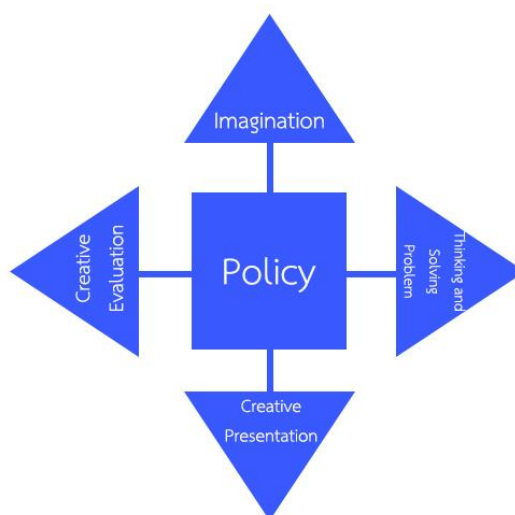
1.2 ผลลัพธ์ของนวัตกรรม

นักเรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน คือ

1. การฝึกใช้จินตนาการ

2. การการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา
3. การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์
4. การประเมินผลงานสร้างสรรค์

1.3 ลักษณะของนวัตกรรม



ภาพที่ 15 นวัตกรรมด้านนโยบาย ITPE (ITPE Policy) ฉบับที่ 2

1.3.1 ผลลัพธ์: การฝึกใช้จินตนาการ

(1) แนวทางการปฏิบัติ

1. กำหนดนโยบายการส่งเสริมห้องเรียนประสิทธิภาพสูง (High Functioning Classroom) โดยส่งเสริมให้ครูปรับเปลี่ยนบทบาทตนเองให้สอดคล้องกับบทบาทครูที่จัดการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 และพัฒนา Growth mindset ของครูในการออกแบบและจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับนักเรียน

2. กำหนดนโยบายและเป้าหมายของโรงเรียนที่เน้นพัฒนาการฝึกใช้จินตนาการของนักเรียนโดยส่งเสริมให้มีกิจกรรมการเรียนรู้ใน/นอกโรงเรียน กิจกรรมตามหลักสูตร และเสริมหลักสูตรให้นักเรียนได้ฝึกใช้จินตนาการ

3. นำนโยบายสู่การปฏิบัติ

3.1 ออกแบบวิธีการและคัดเลือกกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับให้นักเรียนฝึกใช้จินตนาการ โดยใช้กระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ เช่น การร่วมกันกำหนดในแผนกลยุทธ์ของโรงเรียน การกำหนดกิจกรรมบูรณาการกับสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ในหลักสูตรสถานศึกษา

3.2 วางโครงสร้างการทำงาน จัดเตรียมบุคลากร และทรัพยากรในการจัดกิจกรรมการฝึกใช้จินตนาการทั้งตามหลักสูตรและเสริมหลักสูตร เช่น การพัฒนาครูให้จัดการเรียนการสอนการฝึกใช้จินตนาการและพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์จัดสรรงบประมาณส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และการฝึกใช้จินตนาการ เป็นต้น

3.3 จัดทำแผนการปฏิบัติงานส่งเสริมการฝึกใช้จินตนาการและพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์

3.4 จัดเตรียมส่วนงานและบุคลากรที่จะนำนโยบายในเรื่องการฝึกใช้จินตนาการไปปฏิบัติ

3.5 ดำเนินการตามนโยบายที่ได้วางแผนไว้

3.6 แต่งตั้งคณะกรรมการและคณะทำงานในการกำกับ ติดตาม ตรวจสอบ และประเมินผลการปฏิบัติงานตามนโยบาย

(2) ตัวชี้วัด

1. ร้อยละของครูปรับเปลี่ยนบทบาทตนเองให้สอดคล้องกับบทบาทครูที่จัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21

2. ร้อยละของโครงการจากแผนการปฏิบัติงานตามนโยบายส่งเสริมให้นักเรียนฝึกการใช้จินตนาการ

3. สัดส่วนกิจกรรมการบูรณาการ การฝึกใช้จินตนาการในหลักสูตรสถานศึกษา

4. พัฒนาการของค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียนจากการบูรณาการ การฝึกใช้จินตนาการในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

5. ร้อยละของผลงานชิ้นงานของนักเรียนจากกิจกรรมการฝึกการใช้จินตนาการ

1.3.2 ผลลัพธ์: การกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา

(1) แนวทางการปฏิบัติ

1. กำหนดในวิสัยทัศน์และเป้าประสงค์ในการกระตุ้นการคิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหาของนักเรียน

2. นำนโยบายจากส่วนกลางผสมกับนโยบายการกระตุ้นผู้เรียนให้มีทักษะการคิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหาตามคุณลักษณะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ของโรงเรียนสู่การปฏิบัติ

2.1 ออกแบบวิธีการและคัดเลือกกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับให้นักเรียนมีทักษะการคิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหา เช่น กำหนดในแผนยุทธศาสตร์ของโรงเรียน การบรรจุกิจกรรมบูรณาการกับสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ในหลักสูตรสถานศึกษา

2.2 วางโครงสร้างการทำงาน จัดเตรียมบุคลากร และทรัพยากรในการจัดกิจกรรมกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาทั้งตามหลักสูตรและเสริมหลักสูตร เช่น การพัฒนาครูให้จัดการเรียนการสอนพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหา การจัดสรรงบประมาณส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหาเป็นต้น

2.3 จัดทำแผนการปฏิบัติงานกระตุ้นทักษะการคิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหา

2.4 จัดเตรียมส่วนงาน และบุคลากรที่จะนำนโยบายในเรื่องการกระตุ้นผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหาไปปฏิบัติ

2.5 ดำเนินการตามนโยบายที่ได้วางแผนไว้

2.6 แต่งตั้งคณะกรรมการ คณะทำงานกำกับ ติดตาม ตรวจสอบ และประเมินผลการปฏิบัติงานตามนโยบาย

(2) ตัวชี้วัด

1. ร้อยละของโครงการจากแผนการปฏิบัติงานตามนโยบายกระตุ้นให้นักเรียนมีทักษะการคิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหา

2. สัดส่วนกิจกรรมการบูรณาการกระตุ้นการคิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหาในหลักสูตรสถานศึกษา

3. พัฒนาการของค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียนจากการบูรณาการกระตุ้นการคิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้

4. ร้อยละของผลงานชิ้นงานของนักเรียนจากกิจกรรมการกระตุ้นการคิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหา

1.3.3 ผลลัพธ์: การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์

(1) แนวทางการปฏิบัติ

1. กำหนดนโยบาย โดยชุมชนแห่งการเรียนรู้ (ครู บุคลากรในโรงเรียน นักเรียน พ่อแม่ และชุมชน) ส่งเสริมให้มีกิจกรรมการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ทั้งใน/นอกโรงเรียน

2. นำนโยบายสู่การปฏิบัติ

2.1 ออกแบบวิธีการและคัดเลือกกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ เช่น การกำหนดให้มีนิทรรศการในและนอกโรงเรียน เพื่อให้นักเรียนได้มีเวทีในการนำเสนอผลงานความคิดสร้างสรรค์และสิ่งประดิษฐ์ การจัดให้มีการนำเสนอผลงานในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนและกิจกรรมเสริมหลักสูตร

2.2 วางโครงสร้างการทำงาน จัดเตรียมบุคลากร และทรัพยากรในการจัดกิจกรรมการนำเสนอผลงานทั้งตามหลักสูตรและเสริมหลักสูตร เช่น จัดเตรียมคณะทำงานนิทรรศการโรงเรียน จัดเตรียมสถานที่นำเสนอผลงานประจำโรงเรียน จัดทำช่องทางการนำเสนอผลงานนักเรียนผ่านระบบออนไลน์ในช่องทางต่าง ๆ เป็นต้น

2.3 จัดทำแผนการปฏิบัติงาน เช่น การกำหนดในแผนปฏิบัติการโรงเรียนให้มีการประกวดการนำเสนอผลงาน

2.4 จัดเตรียมส่วนงาน และบุคลากรที่จะนำนโยบายในเรื่องการนำเสนอผลงานนักเรียนไปปฏิบัติ

2.5 ดำเนินการตามนโยบายที่ได้วางแผนไว้

2.6 แต่งตั้งคณะกรรมการและคณะทำงานในการกำกับ ติดตาม ตรวจสอบ และประเมินผลการปฏิบัติงานตามนโยบาย

(2) ตัวชี้วัด

1. ร้อยละของโครงการจากแผนการปฏิบัติงานตามนโยบายส่งเสริมให้นักเรียนการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์

2. สัดส่วนกิจกรรมการบูรณาการ การนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ในหลักสูตรสถานศึกษา

3. พัฒนาการของค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียนจากการบูรณาการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้

4. ร้อยละของนักเรียนที่สามารถนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ตามเกณฑ์ที่โรงเรียนกำหนดไว้

1.3.4 ผลลัพธ์: การประเมินผลงานสร้างสรรค์

(1) แนวทางการปฏิบัติ

1. กำหนดในหลักสูตรสถานศึกษาในเรื่องการวัดและประเมินผลงานนักเรียนโดยใช้รูปแบบและวิธีการที่หลากหลาย

2. กำหนดในแผนกลยุทธ์ โครงการและกิจกรรมเสริมหลักสูตรให้มีรูปแบบการประเมินที่หลากหลายและสร้างสรรค์ไม่มุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์เพียงอย่างเดียว แต่เน้นพัฒนาคุณภาพผู้เรียนเป็นหลัก โดยเฉพาะด้านความคิดสร้างสรรค์

(2) ตัวชี้วัด

1. รูปแบบและวิธีการวัดและประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนที่หลากหลาย

2. นวัตกรรมด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ITPE (ITPE Learning Environment)

2.1 วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

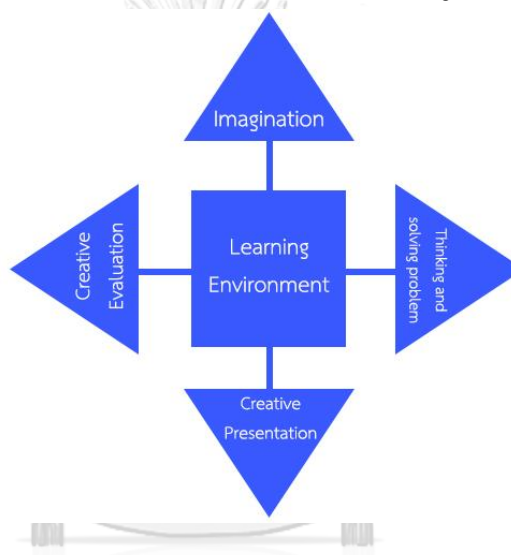
เพื่อให้โรงเรียนมีแนวทางการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

2.2 ผลลัพธ์ของนวัตกรรม

นักเรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน คือ

1. การฝึกใช้จินตนาการ
2. การกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา
3. การนำเสนอผลงาน
4. การประเมินผลงาน

2.3 ลักษณะของนวัตกรรมด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้



ภาพที่ 16 นวัตกรรมด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ITPE (ITPE Learning Environment) ฉบับที่ 2

2.3.1 ผลลัพธ์: การฝึกใช้จินตนาการ

(1) แนวทางการปฏิบัติ

1. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางกายภาพให้เอื้อต่อการฝึกการใช้จินตนาการของนักเรียน

1.1 จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ฝึกใช้จินตนาการ ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในห้องเรียนและในโรงเรียน (ONSITE SCHOOL) ทั้งกิจกรรมในหลักสูตรและเสริมหลักสูตร เช่น การจัดศูนย์การเรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ ห้องปฏิบัติการ ห้องสมุด สวนพฤกษศาสตร์ เป็นต้น

1.2 จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ฝึกใช้จินตนาการ ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้นอกโรงเรียน (OUTSIDE SCHOOL) ทั้งกิจกรรมในหลักสูตรและเสริมหลักสูตร โดยการจัดหาแหล่งเรียนรู้ในการฝึกใช้จินตนาการจากบุคคลและสถานที่ภายนอกโรงเรียน

1.3 จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ฝึกใช้จินตนาการ ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ OFF LINE เช่น ห้องเรียน แบบ Smart Classroom สื่อการเรียนรู้ Multimedia Virtual reality หรือสื่อ 3 มิติ เป็นต้น

1.4 จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ฝึกใช้จินตนาการ โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ ON LINE เช่น การใช้เทคโนโลยี E-Learning, Google Classroom การสืบค้นข้อมูลแบบ Realtime ผ่าน Search engine หรือสื่อ Social media ต่าง ๆ เป็นต้น

2. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางจิตภาพให้เอื้อต่อการฝึกการใช้จินตนาการของนักเรียน

2.1 สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย มีสมาธิและเป็นอิสระ กระตุ้นและจูงใจให้นักเรียนเกิดจินตนาการ

3. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางสังคมให้เอื้อต่อการฝึกการใช้จินตนาการของนักเรียน

3.1 จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยใช้เครือข่ายทางเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นคลังความรู้และสื่อการเรียนรู้ในการฝึกใช้จินตนาการ

3.2 จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของครู นักเรียน ชุมชนและวิทยากรภายนอกในการฝึกการใช้จินตนาการ

(2) ตัวชี้วัด

1. ร้อยละของแหล่งเรียนรู้ในลักษณะต่าง ๆ ที่โรงเรียนกำหนดไว้ที่เอื้อต่อการฝึกใช้จินตนาการ

2. ความถี่การเข้าใช้แหล่งเรียนรู้ของนักเรียน

3. ร้อยละของนักเรียนที่มีจินตนาการสูงขึ้นหลังการเข้าใช้แหล่งเรียนรู้

2.3.2 ผลลัพธ์: การกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา

(1) แนวทางการปฏิบัติ

1. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางกายภาพให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา

1.1 จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในห้องเรียนและในโรงเรียน (ONSITE)

SCHOOL) ทั้งกิจกรรมในหลักสูตรและเสริมหลักสูตร เช่น การจัดศูนย์การเรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ ห้องปฏิบัติการ ห้องสมุด สวนพฤกษศาสตร์ เป็นต้น

1.2 จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้นอกโรงเรียน (OUTSIDE SCHOOL) ทั้งกิจกรรมในหลักสูตรและเสริมหลักสูตร โดยการจัดหาแหล่งเรียนรู้ในการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาจากบุคคลและสถานที่ภายนอกโรงเรียน

1.3 จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ OFF LINE เช่น ห้องเรียน แบบ Smart Classroom สื่อการเรียนรู้ Multimedia Virtual reality หรือสื่อ 3 มิติ เป็นต้น

1.4 จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ ON LINE เช่น การใช้เทคโนโลยี E-Learning, Google Classroom การสืบค้นข้อมูลแบบ Realtime ผ่าน Search engine หรือสื่อ Social media ต่าง ๆ เป็นต้น

2. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางจิตภาพให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา

2.1 สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย มีสมาธิและเป็นอิสระ กระตุ้นและจูงใจให้นักเรียนได้คิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา

3. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางสังคมให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา

3.1 จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้โดยใช้เครือข่ายทางเทคโนโลยี สารสนเทศเป็นคลังความรู้และสื่อการเรียนรู้ในการฝึกการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา

3.2 จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของ ครู นักเรียน ชุมชนและวิทยากรภายนอกในการฝึกการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา

(2) ตัวชี้วัด

1. ร้อยละของแหล่งเรียนรู้ในลักษณะต่าง ๆ ที่เอื้อต่อการกระตุ้นการคิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหาที่โรงเรียนกำหนดไว้

2. ความถี่การเข้าใช้แหล่งเรียนรู้ของนักเรียน

3. ร้อยละของนักเรียนที่มีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหา

2.3.3 ผลลัพธ์: การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์

(1) แนวทางการปฏิบัติ

1. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางกายภาพให้นักเรียนได้ฝึกการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์

1.1 จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ฝึกการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในห้องเรียน และในโรงเรียน (ONSITE SCHOOL) ทั้งกิจกรรมในหลักสูตรและเสริมหลักสูตร เช่น การจัดนิทรรศการและเวทีการแสดง เพื่อนำเสนอผลงานความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน การจัดห้องนำเสนอผลงาน ห้องแสดงผลงานของนักเรียน

1.2 จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ฝึกการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้นอกโรงเรียน (OUTSIDE SCHOOL) เช่น การจัดนิทรรศการร่วมกับองค์กรอื่น ๆ ภายนอกโรงเรียน การเข้าร่วมการประกวดแข่งขันการนำเสนอผลงานภายนอกโรงเรียน

1.3 จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ฝึกการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ OFF LINE เช่น การนำเสนอผลงาน โดยการจัดทำวีดิทัศน์ การนำเสนอผลงานโดยใช้โปรแกรมการนำเสนอทางอิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบต่าง ๆ

1.4 จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ฝึกการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ ON LINE เช่น Website โรงเรียน หรือ Social media ซึ่งเป็น Official ของโรงเรียน เช่น Facebook YouTube

2. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางจิตภาพให้นักเรียนได้ฝึกการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์

2.1 สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย มีสมาธิ เป็นอิสระ มีแรงบันดาลใจให้นักเรียนได้นำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์

3. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางสังคมให้นักเรียนได้นำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์

3.1 จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยใช้เครือข่ายทางเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นคลังความรู้และสื่อการเรียนรู้ในการฝึกการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์

3.2 จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของครู นักเรียน ชุมชนและวิทยากรภายนอกในการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์

(2) ตัวชี้วัด

1. ร้อยละของกิจกรรมหรือโครงการที่นักเรียนได้นำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์
2. ร้อยละของนักเรียนที่นำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์
3. พัฒนาการของค่าเฉลี่ยของผลการประเมินการนำเสนอผลงานของนักเรียนอย่างสร้างสรรค์

2.3.4 ผลลัพธ์: การประเมินผลงานสร้างสรรค์**(1) แนวทางการปฏิบัติ**

1. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางกายภาพที่เอื้อให้นักเรียนได้ฝึกการนำเสนอผลงานด้วยเทคนิคและวิธีการที่หลากหลายและสร้างสรรค์

1.1 จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลาย ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในห้องเรียนและในโรงเรียน (ONSITE SCHOOL) ทั้งกิจกรรมในหลักสูตรและเสริมหลักสูตร เช่น การประเมินผลงานร่วมกันในชั้นเรียนของครูและนักเรียน การประกวด การจัดนิทรรศการ การจัดทำรายงานความก้าวหน้า เป็นต้น

1.2 จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลาย โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้นอกโรงเรียน (OUTSIDE SCHOOL) เช่น การจัดนิทรรศการร่วมกับองค์กรอื่น ๆ ภายนอกโรงเรียน การเข้าร่วมการประกวดแข่งขัน การมีส่วนร่วมในการประเมินผลการจัดงานประจำปีของชุมชน

1.3 จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลาย ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ OFF LINE เช่น ประเมินผลงานทางอิเล็กทรอนิกส์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ทั้งการประเมินผลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

1.4 จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลาย ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ ON LINE เช่น การประเมินการกิจกรรมหรือโครงการแบบออนไลน์

2. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางจิตภาพให้นักเรียนได้ประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลาย

2.1 สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นอิสระ มีความเป็นกลาง สนับสนุนให้นักเรียนได้ประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลาย เช่น การประเมินร่วมกันของนักเรียนกับนักเรียนและครูกับนักเรียน

3. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางสังคมให้นักเรียนได้ประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลาย

3.1 จัดสภาพแวดล้อมทางสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยใช้เครือข่ายทางเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือในการประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลาย

3.2 จัดสภาพแวดล้อมทางสังคมแห่งการเรียนรู้ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของครู นักเรียน ชุมชนและบุคคลภายนอกในการประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลายและให้ข้อเสนอแนะร่วมกัน

(2) ตัวชี้วัด

1. ร้อยละของการประเมินผลงานอย่างสร้างสรรค์จากกิจกรรมหรือโครงการของนักเรียน

2. ร้อยละของนักเรียนที่ร่วมกิจกรรมการประเมินผลงานอย่างสร้างสรรค์

3. นวัตกรรมด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน ITPE (ITPE Community Involvement)

3.1 วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

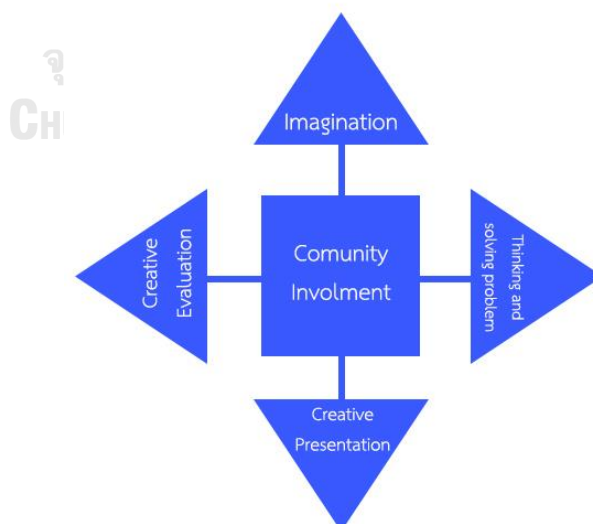
เพื่อให้โรงเรียนมีแนวทางให้ชุมชนได้มีส่วนร่วมในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

3.2 ผลลัพธ์ของนวัตกรรม

นักเรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน คือ

1. การฝึกใช้จินตนาการ
2. การกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา
3. การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์
4. การประเมินผลงานอย่างสร้างสรรค์

3.3 ลักษณะของนวัตกรรมการมีส่วนร่วมของชุมชน



ภาพที่ 17 นวัตกรรมด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน ITPE (ITPE Community Involvement) ฉบับที่ 2

3.3.1 ผลลัพธ์: การฝึกใช้จินตนาการ

(1) แนวทางการปฏิบัติ

1. โรงเรียนเปิดโอกาสให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการฝึกใช้จินตนาการทั้งในรูปแบบที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ โดยได้รับความร่วมมือ 2 ทางทั้งระหว่างโรงเรียนและชุมชน โดยการประชุมวางแผนการปฏิบัติงานร่วมกันผ่านคณะกรรมการสถานศึกษา คณะทำงานอื่น โดยมีผู้ปกครองและชุมชนหรือหน่วยงานองค์กรอื่นในชุมชนเข้ามาเป็นคณะกรรมการในลักษณะชุมชนแห่งการเรียนรู้
2. กำหนดแผนงาน โดยระดมความคิดจากชุมชนในการสรรหาบุคลากร ทรัพยากร สื่ออุปกรณ์ รวมถึงการระดมทรัพยากรสำหรับใช้ในกิจกรรมการฝึกใช้จินตนาการของนักเรียน
3. คัดเลือกกิจกรรม โครงการ รวมถึงการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนที่ให้ชุมชนร่วมสนับสนุนการทำกิจกรรมการฝึกใช้จินตนาการของนักเรียน
4. คัดเลือกกิจกรรมในชุมชนที่ให้นักเรียนได้เข้ามามีส่วนร่วม โดยได้ฝึกใช้จินตนาการผ่านกิจกรรมของชุมชน
5. นักเรียนได้ฝึกใช้จินตนาการผ่านการถ่ายทอดจากวิทยากรในชุมชน หรือวิทยากรจากการสนับสนุนของชุมชนและฝึกใช้จินตนาการผ่านงานศิลปวัฒนธรรมและทรัพยากรในชุมชน
6. โรงเรียนและชุมชนมีส่วนร่วมในการติดตามและประเมินผลงานตามกิจกรรมและโครงการรวมถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเรื่องการฝึกใช้จินตนาการ
7. นำข้อมูลจากการประเมินผลมาปรับปรุงพัฒนาการฝึกใช้จินตนาการในกิจกรรมอื่น ๆ ต่อไป

(2) ตัวชี้วัด

1. ร้อยละของกิจกรรมที่ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมภายในโรงเรียนและโรงเรียนเข้าร่วมกับชุมชน เพื่อฝึกใช้จินตนาการ
2. ร้อยละของผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งในส่วนที่ชุมชนเข้าร่วมภายในโรงเรียนและนักเรียนหรือบุคลากรในโรงเรียนเข้าร่วมกับชุมชน เพื่อฝึกใช้จินตนาการ
3. ร้อยละของผลงานและชิ้นงานจากการฝึกใช้จินตนาการของนักเรียน
4. ร้อยละของนักเรียนที่มีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหา
5. ร้อยละของคนในชุมชนที่มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการฝึกใช้จินตนาการของนักเรียนในงานชุมชน

3.3.2 ผลลัพธ์: การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา

(1) แนวทางการปฏิบัติ

1. โรงเรียนเปิดโอกาสให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาทั้งในรูปแบบที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ โดยได้รับความร่วมมือ

2 ทาง ทั้งระหว่างโรงเรียนและชุมชน โดยการประชุมวางแผนการปฏิบัติงานร่วมกันผ่านคณะกรรมการสถานศึกษา คณะทำงานอื่น โดยมีผู้ปกครองและชุมชนหรือหน่วยงานองค์กรอื่นในชุมชนเข้ามาเป็นคณะกรรมการในลักษณะชุมชนแห่งการเรียนรู้

2. การขอรับความช่วยเหลือ ร่วมมือ ให้คำปรึกษา แก้ปัญหา รวมถึงการระดมทรัพยากร ในการส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหาผ่านกิจกรรมและโครงการของโรงเรียน และชุมชน

3. คัดเลือกกิจกรรม โครงการ รวมถึงการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนที่ให้ชุมชนร่วมสนับสนุน การทำกิจกรรมฝึกการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหานักเรียน

4. คัดเลือกกิจกรรมในชุมชนที่ให้นักเรียนได้เข้ามามีส่วนร่วม โดยได้ฝึกการกระตุ้น ความคิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหาผ่านกิจกรรมของชุมชน

5. นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหาผ่านการถ่ายทอดจาก วิทยากรในชุมชน หรือวิทยากรจากการสนับสนุนของชุมชนและฝึกใช้จินตนาการผ่านงานศิลปวัฒนธรรมและ ทรัพยากรในชุมชน

6. โรงเรียนและชุมชนมีส่วนร่วมในการติดตามและประเมินผลงานตามกิจกรรมและ โครงการรวมถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเรื่องการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหา

7. นำข้อมูลจากการประเมินผลมาปรับปรุงพัฒนาการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และ แก้ปัญหาในกิจกรรมอื่น ๆ ต่อไป

(2) ตัวชี้วัด

1. ร้อยละของกิจกรรมที่ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมภายในโรงเรียนและโรงเรียนเข้า ร่วมกับชุมชนเพื่อกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหานักเรียน

2. ร้อยละของผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งในส่วนที่ชุมชนเข้าร่วมภายในโรงเรียนและนักเรียน หรือบุคลากรในโรงเรียนเข้าร่วมกับชุมชนเพื่อกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหานักเรียน

3. ร้อยละของผลงานและชิ้นงานจากการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหานักเรียน

4. ระดับความคิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหานักเรียน

5. ร้อยละของคนในชุมชนที่มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการกระตุ้นการคิดสร้างสรรค์ และแก้ปัญหานักเรียนในงานชุมชน

3.3.3 ผลลัพธ์: การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์

(1) แนวทางการปฏิบัติ

1. ประชุมวางแผนการปฏิบัติงานร่วมกันผ่านคณะกรรมการสถานศึกษา คณะทำงาน อื่น โดยมีผู้ปกครองและชุมชนหรือหน่วยงานองค์กรอื่นในชุมชนเข้ามาเป็นคณะกรรมการในลักษณะชุมชนแห่ง

การเรียนรู้ จัดกิจกรรม โครงการ ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนได้มีโอกาสนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ทั้งในโรงเรียนและในชุมชน

2. คัดเลือกกิจกรรม โครงการ การจัดงาน นิทรรศการ จัดเวที พื้นที่ การประกวด รวมถึงการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนที่ให้ชุมชนร่วมสนับสนุนให้นักเรียนได้มีโอกาสนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์

3. ขอความร่วมมือชุมชนเปิดโอกาสและให้การสนับสนุนให้นักเรียนได้นำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมในชุมชน เช่น งานประจำปี เทศกาลประเพณี ตลาด พิพิธภัณฑสถานในชุมชน นิทรรศการของหน่วยงานองค์กรต่าง ๆ ของชุมชน เป็นต้น

4. เปิดโอกาสให้นักเรียนได้นำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมในโรงเรียนและชุมชน โดยชุมชนสนับสนุนกิจกรรมเข้าร่วมชมการนำเสนอผลงานของนักเรียน

5. โรงเรียนและชุมชนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการนำเสนอผลงานทั้งในและนอกโรงเรียนตามกิจกรรมและโครงการของทั้งโรงเรียนและชุมชนที่ได้กำหนดไว้

(2) ตัวชี้วัด

1. ร้อยละของกิจกรรมที่ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมภายในโรงเรียนและโรงเรียนเข้าร่วมกับชุมชนเพื่อส่งเสริมการนำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์

2. ร้อยละของผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งในส่วนที่ชุมชนเข้าร่วมภายในโรงเรียนและนักเรียนหรือบุคลากรในโรงเรียนเข้าร่วมกับชุมชน เพื่อส่งเสริมการนำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์

3. ร้อยละของคนในชุมชนที่ได้รับความรู้ สาระ บันเทิง ต่อการนำเสนอผลงานของนักเรียนในงานชุมชน

4. ร้อยละของนักเรียนได้พัฒนาทักษะการนำเสนอผลงานตามเกณฑ์มาตรฐานที่ครูกำหนดไว้

3.3.4 ผลลัพธ์: การประเมินผลงานสร้างสรรค์

(1) แนวทางการปฏิบัติ

1. เปิดโอกาสชุมชนมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานสร้างสรรค์ รวมถึงตัดสินผลงานผ่านคณะกรรมการสถานศึกษา เครือข่ายผู้ประกอบการและชมรมผู้ประกอบการ ในโครงการและกิจกรรมต่าง ๆ ของนักเรียน เช่น การประเมินผลงาน ชิ้นงานสร้างสรรค์ของนักเรียนโดยมีผู้ประกอบการเป็นผู้ประเมิน การประเมินและตัดสินผลงานจากการประกวดโครงงานของนักเรียนจากการโหวตของผู้ประกอบการที่ร่วมงาน การตัดสินผลงานนิทรรศการนักเรียน โดยคณะกรรมการสถานศึกษาหรือคณะกรรมการชุมชน

(2) ตัวชี้วัด

1. ร้อยละของกิจกรรมและโครงการที่ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนทั้งภายในโรงเรียนและภายนอกโรงเรียน

4.9 ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของ (ร่าง) นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษา ตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ฉบับที่ 1 โดยการสนทนากลุ่ม (Focus Group)

ประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของ (ร่าง) นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ฉบับที่ 1 โดยการสนทนากลุ่ม (Focus Group) จำนวน 10 คน ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิด้านบริหารการศึกษา 2 คน ผู้บริหารโรงเรียน จำนวน 2 คน ด้านนวัตกรรมจัดการเรียนรู้และเทคโนโลยีทางการศึกษา 4 คน ด้านประถมศึกษา 1 คนและด้านวิจัย 1 คน ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นสอดคล้องกันว่านวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ โดยภาพรวมมีความเหมาะสมและมีความเป็นไปได้ที่จะนำไปใช้กับโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน แต่ต้องมีการปรับปรุงแก้ไขในร่างนวัตกรรมบางส่วน ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้รายละเอียดไว้ในข้อเสนอแนะให้ปรับปรุงเพิ่มเติม ดังต่อไปนี้

4.9.1 ชื่อนวัตกรรม

- 1) ควรปรับให้มีความชัดเจน กระชับและสื่อความหมายมากขึ้น ระบุนโยบายให้ชัดเจนว่าเป็นนโยบายโรงเรียน และปรับตัวอย่างภาษาอังกฤษให้ตรงกับชื่อภาษาไทย
- 2) ควรปรับชื่อเป็นการเสริมพลังนวัตกรรมทั้ง 3 ด้าน เป็นการเน้นย้ำในการสร้างความเข้มแข็งในการนำนวัตกรรมไปบริหารโรงเรียน

4.9.2 ความสำคัญและความเป็นมา

- 1) ควรเขียนที่มาว่าเหตุใดถึงเลือกพัฒนาการบริหารเพียง 3 ด้าน โดยระบุข้อค้นพบในการวิจัยและหาเหตุผลมาสนับสนุนให้ชัดเจน

4.9.3 วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 1) ควรเขียนวัตถุประสงค์ให้ครอบคลุมและระบุรายละเอียดให้ชัดเจน

4.9.4 ลักษณะของนวัตกรรม

- 1) ปรับแผนภาพนวัตกรรมโดยนำการประเมินผลสร้างสรรค์มาอยู่ตรงกลาง
- 2) อธิบายรายละเอียดของลักษณะนวัตกรรมให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน

4.9.5 การนำนวัตกรรมไปใช้

- 1) ให้ปรับแนวทางการปฏิบัติ หรือแนวทางการพัฒนาให้เป็นการนำนวัตกรรมไปใช้ โดยนำรายละเอียดแนวทางปฏิบัติมาปรับใช้ และปรับให้มีความกระชับขึ้นโดยยุบแนวทางการปฏิบัติบางตัวที่มีความซ้ำซ้อน

4.9.6 การประเมินผลและการพัฒนานวัตกรรม

- 1) นำการประเมินผลมาดำเนินการก่อนจึงค่อยพัฒนานวัตกรรม

2) ปรับจากแนวทางปฏิบัติและตัวชี้วัดมาเขียนเป็นวิธปฏิบัติและประเมินผล โดยระบุ เป้าหมาย ตัวชี้วัด ค่าเป้าหมาย และวิธปฏิบัติ ให้ชัดเจน

3) เขียนรายละเอียดวิธีการพัฒนาหลังจากประเมินผลแล้ว

4.9.7 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

1) ควรเขียนแนวทางปฏิบัติให้เห็นภาพ หรือยกตัวอย่างเพิ่มขึ้น
 2) ควรมีการบูรรมบางหัวข้อ เพื่อลดความซ้ำซ้อนในแนวทางและตัวชี้วัด
 3) ควรลำดับการนำนวัตกรรมไปใช้ให้ชัดเจน เพื่อผู้ที่นำนวัตกรรมไปปฏิบัติจะได้นำไปใช้ได้สะดวกและไม่สับสน

4) โรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานซึ่งมีความแตกต่างกันมากทั้งเรื่องขนาดโรงเรียนและทรัพยากรทางการศึกษาอาจเป็นอุปสรรคในเรื่องความพร้อมของการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ เพราะบางโรงเรียนมีข้อจำกัดในเรื่องของสื่ออุปกรณ์

4.10 นวัตกรรมกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ฉบับสมบูรณ์

หลังจากนำร่างนวัตกรรมกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ฉบับที่ 2 มาทำการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้จากการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้วจึงนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมพิจารณาให้ข้อเสนอแนะ จากนั้นผู้วิจัยได้นำมาพัฒนาเป็นนวัตกรรมกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ฉบับสมบูรณ์

1. ชื่อนวัตกรรมกรรมการบริหารโรงเรียน

“เสริมพลังนโยบาย สภาพแวดล้อมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของชุมชน เพื่อสร้างความเข้มแข็งในการใช้จินตนาการ การคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน”

The empowerment school policy, learning environment and community involvement to strengthen student imagination thinking and solving problem creative work presentation and evaluation (SPLC for ITPE)

2. ความสำคัญและความเป็นมา

จากสภาวะการณ์บริบทแวดล้อม ด้านเศรษฐกิจสังคมประเทศ ภูมิภาคและของโลกความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารแบบก้าวกระโดดส่งผลให้มีการขับเคลื่อนนโยบายที่ผลักดันให้เกิดผลผลิตทางด้านทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งเป็นภารกิจหลักในการพัฒนาการศึกษาของประเทศได้มีการจัดทำแผนการศึกษาแห่งชาติพ.ศ. 2560 ถึง 2579 เป็นแผนระยะยาว 20 ปี เพื่อให้สอดคล้องกับ

ยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี แผนการศึกษาแห่งชาติฉบับนี้เป็นการวางกรอบเป้าหมายและทิศทางการจัดการศึกษาของประเทศในการพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของคนไทยทุกช่วงวัยให้เต็มตามศักยภาพ สามารถแสวงหาความรู้และเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยการขับเคลื่อนภายใต้วิสัยทัศน์คนไทยทุกคนได้รับการศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่างเป็นสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21 ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่อีกครั้งในทุกภาคส่วนของการศึกษาไทย ภายใต้มีนโทัศน์การศึกษา 4.0 การพัฒนาการศึกษา 4.0 เป็นยุทธศาสตร์ฐานความรู้ (Knowledge-based Economic) ที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทุนมนุษย์ (Human Capital) การใช้และต่อยอดองค์ความรู้ การให้ความสำคัญกับการวิจัยและพัฒนา (Research & Development) การพัฒนาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม (Science, Technology, Innovation) เป็นผลให้ในระดับโรงเรียนและชั้นเรียนต้องใช้นวัตกรรมทางการศึกษา และบริหารการศึกษาอย่างหลากหลาย เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีทักษะที่ต้องการในยุคศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) เช่น การทำงานร่วมกัน (Collaboration) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การแก้ปัญหา (Problem-solving) และการสื่อสารที่ดี (Effective Communication) การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานจะต้องสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม สภาพแวดล้อมและความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สำนักงานสภาการศึกษา, 2560)

การบริหารโรงเรียนให้ตอบสนองความต้องการของประเทศและสังคมให้ผลิตทรัพยากรมนุษย์ที่มีความคิดสร้างสรรค์นับเป็นงานที่สำคัญและท้าทายสำหรับผู้บริหารระดับประเทศจนถึงผู้บริหารระดับสถานศึกษา ย่อมต้องอาศัยความรู้ความสามารถรวมถึงวิสัยทัศน์อันเฉียบแหลมของผู้นำการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษา ซึ่งต้องใช้ศาสตร์และศิลป์รวมถึงนวัตกรรมการบริหารการศึกษาเพื่อที่จะสร้างผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์เป็นทรัพยากรอันมีค่าของประเทศต่อไป

การพัฒนารอบแนวคิดการวิจัยในครั้งนี้ ใช้แนวคิดการบริหารโรงเรียน “โรงเรียนสร้างสรรค์ (Creative School)” Robinson and Aronica (2015) ซึ่งเป็นการบริหารโรงเรียนภายใต้การเปลี่ยนแปลงและสอดคล้องกับการบริหารโรงเรียนที่มีความมุ่งมั่นที่จะสร้างและพัฒนาให้ผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นการเปลี่ยนวิถีคิดเกี่ยวกับโรงเรียนและวิธีการบริหารจัดการโรงเรียนในองค์ประกอบดังต่อไปนี้ 1) นโยบาย 2) การบริหารจัดการ 3) สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ 4) หลักสูตรและการสอน 5) การพัฒนาครู 6) มาตรฐานและการประเมินผล 7) การมีส่วนร่วมของชุมชน ในส่วนของแนวคิดการพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยพัฒนาจากการสังเคราะห์แนวคิดจากงานวิจัยในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 6 คน ได้แก่ วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2558) Schirmacher (1998) Robert and Wendy (2005) Sharp (2004) Awang and Ramly (2008) Eragamreddy (2013) ประกอบด้วยกระบวนการดังต่อไปนี้ 1) การกระตุ้น สร้าง

แรงบันดาลใจ 2) การฝึกใช้จินตนาการ 3) การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง 4) การเรียนรู้ร่วมกัน 5) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา 6) กิจกรรมการเรียนรู้ 7) การนำเสนอผลงาน 8) การประเมินผลงาน

นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยนวัตกรรมนี้พัฒนาจากแนวคิดการพัฒนานวัตกรรม BMGI D4 Innovation Method (2016) ซึ่งมีองค์ประกอบ 4 ด้านสำคัญ แต่ผู้วิจัยนำมาประยุกต์ใช้เพียง 3 ด้าน ได้แก่ 1) ระบุปัญหา (Define) คือ ขั้นตอนในการระบุปัญหาและความต้องการจำเป็นต่อนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ 2) ค้นหาแนวทางการแก้ปัญหา (Discover) คือ ขั้นตอนในการค้นหาแนวทางในการแก้ปัญหาจากขั้นตอนที่ 1 โดยการระดมความคิดจากผู้มีประสบการณ์และผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ 3) พัฒนานวัตกรรม (Develop) คือ ขั้นตอนการพัฒนานวัตกรรมการบริหารโดยนำข้อมูลที่ได้จากการขั้นตอนที่ 2 มาพัฒนาเป็นตัวแบบนวัตกรรมการบริหาร

ผู้วิจัยได้ศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์การบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ โดยเก็บข้อมูลจากผู้บริหารและครูโรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานที่เข้าร่วมโครงการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนการสอนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative Based Learning) ของสำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 82 โรงเรียน และใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการวิจัย จากนั้นจึงนำข้อมูลจากการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นมาสัมภาษณ์ผู้บริหารที่มีการปฏิบัติเป็นเลิศถึงแนวทางการแก้ปัญหาแล้วจึงนำข้อมูลที่ได้มาออกแบบเป็นนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

3. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารโรงเรียนในด้านนโยบาย การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในด้านจินตนาการ การคิดแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงานความคิดสร้างสรรค์ที่เข้มแข็งยิ่งขึ้น

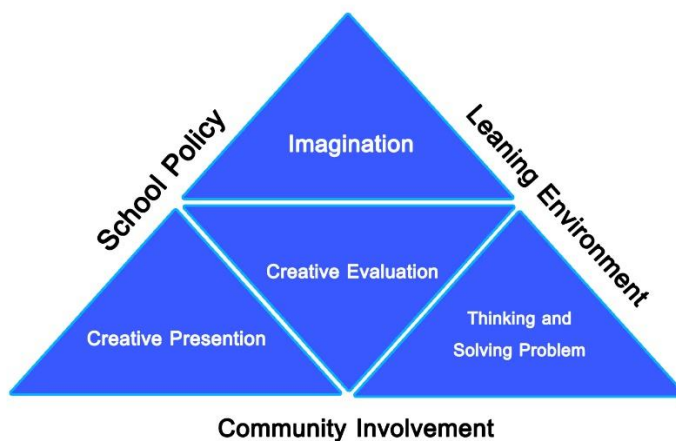
4. ผลลัพธ์ของนวัตกรรม

นักเรียนมีสมรรถนะ 4 ด้าน (ITPE) คือ

- 4.1. จินตนาการ (Imagination)
- 4.2. การคิดและการแก้ปัญหา (Thinking and solving problem)
- 4.3. การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ (Creative Presentation)
- 4.4. การประเมินผลงานสร้างสรรค์ (Creative Evaluation)

5. ลักษณะของนวัตกรรม

ลักษณะของนวัตกรรมประกอบด้วยนวัตกรรมการบริหาร 3 ด้านได้แก่ นโยบายโรงเรียน (School Policy) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (Learning Policy) และการมีส่วนร่วมของชุมชน ที่มุ่งเน้นการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ โดยมีสมรรถนะด้าน จินตนาการ การคิดและการแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์และการประเมินผลงานสร้างสรรค์ ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 18 นวัตกรรมบริหารโรงเรียน SPLC for ITPE

5.1 การเสริมพลังนโยบายโรงเรียน (School policy empowerment) เป็นการออกแบบนวัตกรรมนโยบายโรงเรียนที่มุ่งเน้นการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ โดยมีสมรรถนะด้าน จินตนาการ การคิดและการแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์และการประเมินผลงานสร้างสรรค์ โดยกำหนดวิสัยทัศน์ และเป้าหมายร่วมกันอย่างชัดเจนในเรื่องการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ที่เข้มแข็งยิ่งขึ้น นำนโยบายสู่การปฏิบัติ และการประเมินผลเพื่อนำมาใช้ในการปรับปรุงออกแบบนโยบายโรงเรียนให้เข้มแข็งยิ่งขึ้นอย่างต่อเนื่อง

5.2 การเสริมพลังสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (Learning Environment empowerment) เป็นการออกแบบนวัตกรรมสภาพแวดล้อมการเรียนรู้มุ่งเน้นการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ โดยมีสมรรถนะด้าน จินตนาการ การคิดและการแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์และการประเมินผลงานสร้างสรรค์ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในห้องเรียนและในโรงเรียน (ONSITE SCHOOL) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้นอกโรงเรียน (OUTSIDE SCHOOL) จัดหาแหล่งเรียนรู้จากบุคคลและสถานที่ภายนอกโรงเรียน การใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ OFF LINE และการใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ ON LINE จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้มีสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในลักษณะ High Functioning

Classroom โดยพัฒนาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบองค์รวม คือ พัฒนาทั้งด้าน กายภาพ จิตภาพ และสังคมเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ที่เข้มแข็งยิ่งขึ้น

5.3 การเสริมพลังการมีส่วนร่วมของชุมชน (Community Involvement empowerment)

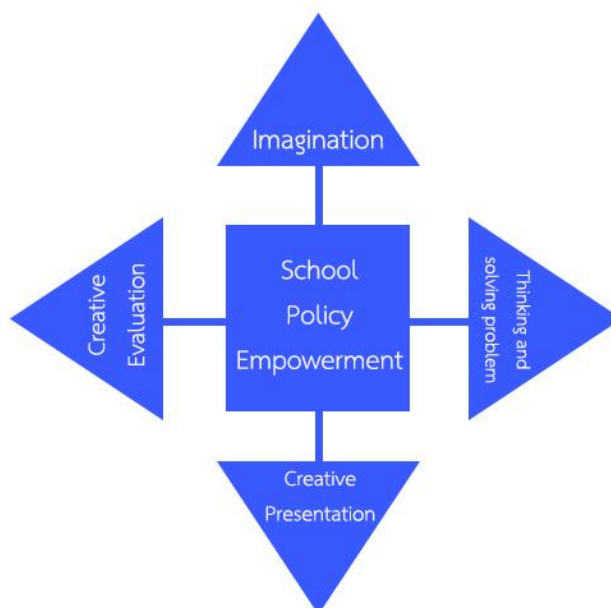
เป็นการออกแบบการมีส่วนร่วมของชุมชน มุ่งเน้นการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ โดยมีสมรรถนะด้านจินตนาการ การคิดและการแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์และการประเมินผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิดโรงเรียนและชุมชนเป็นฐาน (School and community Based Management) เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ที่เข้มแข็งยิ่งขึ้นในแบบที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการโดยได้รับความร่วมมือ 2 ทาง ทั้งระหว่างโรงเรียนและชุมชน โดยการประชุมวางแผนการปฏิบัติงานร่วมกันผ่านคณะกรรมการสถานศึกษา คณะทำงานอื่นในลักษณะชุมชนแห่งการเรียนรู้ โดยมีผู้ปกครองและชุมชนหรือหน่วยงานองค์กรอื่นในชุมชนเข้ามาเป็นคณะกรรมการและแบบอิสระ

6. การนำนวัตกรรมไปใช้

ผู้บริหารโรงเรียนสามารถนำนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนเสริมพลังนโยบาย แหล่งเรียนรู้ และชุมชนสร้างสรรค์ผลงาน จินตนาการและคิดแก้ปัญหาของนักเรียนไปใช้ใน 3 ส่วนหลักที่ต้องพัฒนาเป็นอันดับแรก จากการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นที่พบว่าโรงเรียนส่วนใหญ่ประสบปัญหา คือ ด้านนโยบาย ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมของชุมชน ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นักเรียน เรื่องการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงาน และการประเมินผลงาน มีแนวทางการปฏิบัติดังต่อไปนี้

6.1 การเสริมพลังนโยบายโรงเรียน (School Policy Empowerment)

เป็นการออกแบบนโยบายโรงเรียน มุ่งเน้นการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ โดยมีสมรรถนะด้าน จินตนาการ การคิดและการแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์และการประเมินผลงานสร้างสรรค์โดยมีแนวทางปฏิบัติดังต่อไปนี้



ภาพที่ 19 การเสริมพลังนโยบายโรงเรียน (School Policy Empowerment)

แนวทางการปฏิบัติ

1. ออกแบบนโยบายการส่งเสริมห้องเรียนประสิทธิภาพสูง (High Functioning Classroom) โดยส่งเสริมให้ครูปรับเปลี่ยนบทบาทตนเองให้สอดคล้องกับบทบาทครูที่จัดการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 และพัฒนา Growth mindset ของครูในการออกแบบและจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับนักเรียน

2. กำหนดนโยบายและเป้าหมายของโรงเรียนผสมผสานกับนโยบายจากส่วนกลาง โดยเน้นพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นักเรียนในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงาน โดยส่งเสริมให้มีกิจกรรมการเรียนรู้ใน/นอกโรงเรียน กิจกรรมตามหลักสูตรและเสริมหลักสูตร

3. นำนโยบายสู่การปฏิบัติ

3.1 ออกแบบวิธีการและคัดเลือกกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับให้นักเรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงาน โดยใช้กระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ เช่น การร่วมกันกำหนดในแผนกลยุทธ์ของโรงเรียน การกำหนดกิจกรรมบูรณาการกับสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ในหลักสูตรสถานศึกษา การจัดให้มีนิทรรศการในและนอกโรงเรียน เพื่อให้นักเรียนได้มีเวทีในการนำเสนอผลงานความคิดสร้างสรรค์และสิ่งประดิษฐ์ การจัดให้มีการนำเสนอผลงานในกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนและกิจกรรมเสริมหลักสูตร กำหนดในหลักสูตรสถานศึกษาในเรื่องการวัดและ

ประเมินผลงานนักเรียน โดยใช้รูปแบบและวิธีการที่หลากหลาย กำหนดในแผนกลยุทธ์ โครงการและ กิจกรรมเสริมหลักสูตรให้มีรูปแบบการประเมินที่หลากหลายและสร้างสรรค์ไม่มุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์เพียง อย่างเดียว แต่เน้นพัฒนาคุณภาพผู้เรียนเป็นหลัก โดยเฉพาะด้านความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

3.2 วางโครงสร้างการทำงาน จัดเตรียมบุคลากร และทรัพยากรในการพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและ การประเมินผลงาน ทั้งตามหลักสูตรและเสริมหลักสูตร เช่น การพัฒนาครูให้จัดการเรียนการสอนที่ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จัดเตรียมคณะกรรมการนิเทศการโรงเรียน จัดเตรียมสถานที่นำเสนอ ผลงานประจำโรงเรียน จัดทำช่องทางการนำเสนอผลงานนักเรียนผ่านระบบออนไลน์ในช่องทางต่าง ๆ

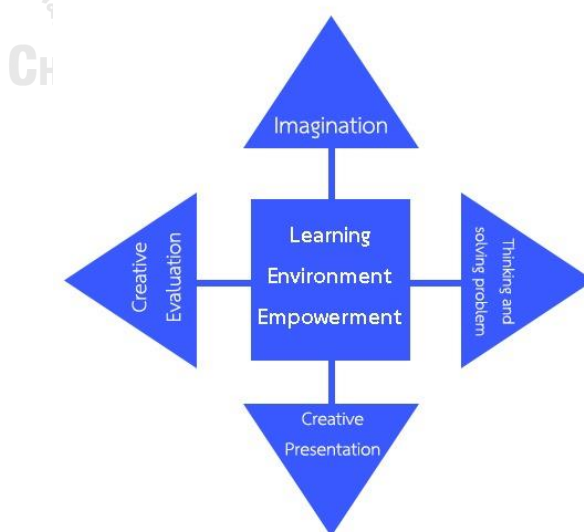
3.3 จัดทำแผนการปฏิบัติงานการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงาน

3.4 จัดเตรียมส่วนงานและบุคลากรที่จะนำนโยบายการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการ ฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงาน ไปปฏิบัติ

3.5 ดำเนินการตามนโยบายที่ได้วางแผนไว้

3.6 แต่งตั้งคณะกรรมการและคณะทำงานในการกำกับ ติดตาม ตรวจสอบ และ ประเมินผลการปฏิบัติงานตามนโยบาย

6.2 การเสริมพลังสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (Learning Environment Empowerment) เป็น การออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ มุ่งเน้นการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ โดยมี สมรรถนะด้าน จินตนาการ การคิดและการแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์และการ ประเมินผลงานสร้างสรรค์โดยมีแนวทางปฏิบัติดังต่อไปนี้



ภาพที่ 20 การเสริมพลังสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (Learning Environment Empowerment)

แนวทางการปฏิบัติ

1. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางกายภาพให้เอื้อต่อการฝึกการใช้จินตนาการของนักเรียน

1.1 ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงานในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในห้องเรียนและในโรงเรียน (ONSITE SCHOOL) ทั้งกิจกรรมในหลักสูตรและเสริมหลักสูตร เช่น การจัดศูนย์การเรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ ห้องปฏิบัติการ ห้องสมุด สวนพฤกษศาสตร์ การจัดนิทรรศการและเวทีการแสดง เพื่อนำเสนอผลงานความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน การจัดห้องนำเสนอผลงาน ห้องแสดงผลงานของนักเรียน การประเมินผลงานร่วมกันในชั้นเรียนของครูและนักเรียน การประกวด การจัดนิทรรศการ การจัดทำรายงานความก้าวหน้า เป็นต้น

1.2 ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงานในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้นอกโรงเรียน (OUTSIDE SCHOOL) ทั้งกิจกรรมในหลักสูตรและเสริมหลักสูตร โดยการจัดหาแหล่งเรียนรู้จากบุคคลและสถานที่ภายนอกโรงเรียน การจัดนิทรรศการร่วมกับองค์กรอื่น ๆ ภายนอกโรงเรียน การเข้าร่วมการประกวดแข่งขันการนำเสนอผลงานภายนอกโรงเรียน การมีส่วนร่วมในการประเมินผลการจัดงานประจำปีของชุมชน

1.3 ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงานในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ OFF LINE เช่น ห้องเรียน แบบ Smart Classroom สื่อการเรียนรู้ Multimedia Virtual reality หรือสื่อ 3 มิติ การนำเสนอผลงาน โดยการจัดทำวีดิทัศน์ การนำเสนอผลงานโดยใช้โปรแกรมการนำเสนอทางอิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบต่าง ๆ ประเมินผลงานทางอิเล็กทรอนิกส์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ทั้งการประเมินผลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เป็นต้น

1.4 ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงานโดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ ON LINE เช่น การใช้เทคโนโลยี E – Learning, Google classroom การสืบค้นข้อมูลแบบ Realtime ผ่าน Search engine หรือสื่อ Social media ต่าง ๆ เป็นต้น

2. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางจิตภาพให้เอื้อต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงานของนักเรียน

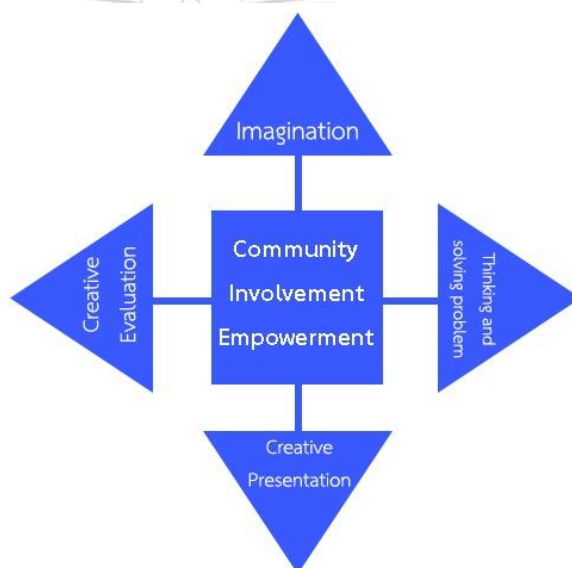
2.1 สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย มีสมาธิและเป็นอิสระ กระตุ้นและจูงใจให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์

3. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางสังคมให้เอื้อต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงานของนักเรียน

3.1 จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยใช้เครือข่ายทางเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นคลังความรู้และสื่อการเรียนรู้สำหรับพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงาน

3.2 จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของครู นักเรียน ชุมชน และวิทยากรภายนอกให้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงาน

6.3. การเสริมพลังการมีส่วนร่วมของชุมชน (Community Involvement) เป็นการออกแบบการมีส่วนร่วมของชุมชนที่มุ่งเน้นการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ โดยมีสมรรถนะด้านจินตนาการ การคิดและการแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์และการประเมินผลงานสร้างสรรค์โดยมีแนวทางปฏิบัติดังต่อไปนี้



CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาพที่ 21 การเสริมพลังการมีส่วนร่วมของชุมชน (Community Involvement)

แนวทางการปฏิบัติ

1. โรงเรียนเปิดโอกาสให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงาน ทั้งในรูปแบบที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ โดยได้รับความร่วมมือ 2 ทางทั้งระหว่างโรงเรียนและชุมชน โดยการประชุมวางแผนการปฏิบัติงานร่วมกันผ่านคณะกรรมการสถานศึกษา คณะทำงานอื่น โดยมีผู้ปกครองและชุมชน หรือหน่วยงานองค์กรอื่นในชุมชนเข้ามาเป็นคณะกรรมการในลักษณะชุมชนแห่งการเรียนรู้

2. กำหนดแผนงาน โดยระดมความคิดจากชุมชน รวมถึงขอรับความช่วยเหลือ ร่วมมือ และให้คำปรึกษาในการสรรหาบุคลากร สื่ออุปกรณ์ การระดมทรัพยากรสำหรับใช้ในกิจกรรมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์การฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงานของนักเรียน

3. คัดเลือกกิจกรรม โครงการ นิทรรศการ จัดเวที พื้นที่ การประกวด รวมถึงการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนที่ให้ชุมชนร่วมสนับสนุนการทำกิจกรรมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงานของนักเรียนอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์

4. ขอความร่วมมือชุมชนให้นักเรียนได้เข้ามามีส่วนร่วมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงานผ่านกิจกรรมของชุมชน เช่น งานประจำปี เทศกาลประเพณี ตลาด พิพิธภัณฑสถานชุมชน นิทรรศการของหน่วยงานองค์กรต่าง ๆ ของชุมชน เป็นต้น

5. นักเรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา ผ่านการถ่ายทอดจากวิทยากรในชุมชน หรือวิทยากรจากการสนับสนุนของชุมชนและพัฒนาผ่านงานศิลปวัฒนธรรมและทรัพยากรในชุมชน

6. เปิดโอกาสให้นักเรียนได้นำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมในโรงเรียนและชุมชน โดยชุมชนสนับสนุนกิจกรรมเข้าร่วมชมการนำเสนอผลงานของนักเรียน

7. เปิดโอกาสชุมชนมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานสร้างสรรค์ รวมถึงตัดสินผลงานผ่านคณะกรรมการสถานศึกษา เครือข่ายผู้ปกครองและชมรมผู้ปกครอง ในโครงการและกิจกรรมต่าง ๆ ของนักเรียน เช่น การประเมินผลงาน ชิ้นงานสร้างสรรค์ของนักเรียนโดยมีผู้ปกครองเป็นผู้ประเมิน การประเมินและตัดสินผลงานจากการประกวดโครงงานของนักเรียนจากการโหวตของผู้ปกครองที่ร่วมงาน การตัดสินผลงานนิทรรศการนักเรียน โดยคณะกรรมการสถานศึกษาหรือคณะกรรมการชุมชน

8. โรงเรียนและชุมชนมีส่วนร่วมในการติดตามและประเมินผลงานการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงานจากกิจกรรมและโครงการรวมถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

9. นำข้อมูลจากการประเมินผลมาปรับปรุงพัฒนาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงานในกิจกรรมอื่น ๆ ต่อไป

7. การประเมินผลและการพัฒนานวัตกรรม

โดยนวัตกรรมนี้ได้นำเสนอวิธีการการวัดและประเมินและดำเนินการพัฒนาในแต่ละด้าน คือ 1.การเสริมพลังนโยบาย 2.การเสริมพลังสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ 3.การเสริมพลังการมีส่วนร่วมของชุมชน ตามลำดับ

7.1 การเสริมพลังนโยบาย (School Policy Empowerment)

7.1.1 วิธีวัดและประเมินผล

ผลลัพธ์ นักเรียนมีสมรรถนะ 4 ด้านคือ การใช้จินตนาการ การคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์และการประเมินผลงานสร้างสรรค์

ตารางที่ 4.24 ตารางการวัดและประเมินผลลัพธ์ของนวัตกรรมการเสริมพลังนโยบาย

เป้าหมาย	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย	วิธีวัด
1. ครูปรับเปลี่ยนบทบาทตนเองให้สอดคล้องกับบทบาทครูที่จัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 ตามนโยบายที่โรงเรียนกำหนดไว้	ร้อยละของครูปรับเปลี่ยนบทบาทตนเองให้สอดคล้องกับบทบาทครูที่จัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21	ร้อยละ 70 ในปีที่ 1 ร้อยละ 80 ในปีที่ 2 ครูทุกคนในโรงเรียน ในปีที่ 3	1. แบบประเมินผลงานประจำปีของครู 2. แบบสำรวจรายการโครงการและกิจกรรมตามแผนปฏิบัติการประจำปี 3. แบบประเมินหลักสูตรสถานศึกษา
2. โรงเรียนจัดให้มีโครงการจากแผนการปฏิบัติงานตามนโยบายพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงาน	สัดส่วนของโครงการจากแผนการปฏิบัติงานตามนโยบายพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงาน	7 ใน 10 ส่วนในปีที่ 1 8 ใน 10 ส่วนในปีที่ 2 ทุกโครงการ ในปีที่ 3	4. แบบประเมินผลงานการฝึกใช้จินตนาการ 5. แบบทดสอบการคิดและแก้ปัญหา
3. จัดกิจกรรมการบูรณาการการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงานทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ในหลักสูตรสถานศึกษา	สัดส่วนกิจกรรมการบูรณาการการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงานทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ในหลักสูตรสถานศึกษา	7 ใน 10 ส่วนในปีที่ 1 8 ใน 10 ส่วนในปีที่ 2 ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ ในปีที่ 3	6. แบบประเมินการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ 7. แบบสำรวจรายการรูปแบบและวิธีการประเมินผลงาน
4. ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียนจากการบูรณาการ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและ	พัฒนาการของค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียนจากการบูรณาการ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา	ร้อยละ 70 ในปีที่ 1 ร้อยละ 80 ในปีที่ 2 ทุกคนในโรงเรียน ในปีที่ 3	

เป้าหมาย	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย	วิธีวัด
การประเมินผลงานในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้	การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงานในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้		
5. นักเรียนสามารถผลิตผลงานชิ้นงานจากกิจกรรมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงาน	ร้อยละของผลงานชิ้นงานของนักเรียนจากกิจกรรมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงาน	ร้อยละ 70 ในปีที่ 1 ร้อยละ 80 ในปีที่ 2 ทุกคนในโรงเรียน ในปีที่ 3	
6. นักเรียนสามารถนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์	ร้อยละของจำนวนนักเรียนที่สามารถนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์	ร้อยละ 70 ในปีที่ 1 ร้อยละ 80 ในปีที่ 2 ทุกคนในโรงเรียน ในปีที่ 3	
7. มีรูปแบบและวิธีการวัดและประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนที่หลากหลาย	จำนวนรูปแบบและวิธีการวัดและประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนที่หลากหลาย	จำนวนรูปแบบและวิธีการวัดและประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนที่หลากหลายไม่น้อยกว่า 2 รูปแบบต่อกิจกรรม	

7.1.2 วิธีดำเนินการพัฒนา

- วัดและประเมินการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงานตามที่ได้กำหนดไว้
- นำผลการประเมินที่ได้มาศึกษาประชุมกำหนดแนวทางในการวางแผนงานและออกแบบกิจกรรมหรือปรับปรุงพัฒนาจากกิจกรรมเดิมในปีการศึกษาถัดไป
- พัฒนาระบบการบริหารจัดการให้มีความคล่องตัวในการดำเนินกรนำนโยบายที่ได้กำหนดไว้มาปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ประเมินการทำงานของครูจากกิจกรรมโครงการและการเรียนการสอน ถึงความรู้ความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับนักเรียน
- อบรมและพัฒนาครูให้มีความรู้และทักษะเพื่อรองรับการปฏิบัติงานตามนโยบาย
- ติดตาม ตรวจสอบ รวมถึงให้การสนับสนุนช่วยเหลือการปฏิบัติงานในโครงการและกิจกรรมต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง

7.2 การเสริมพลังสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (Learning Environment Empowerment)

7.2.1 วิธีวัดและประเมินผล

ผลลัพธ์ นักเรียนมีสมรรถนะ 4 ด้าน คือ การใช้จินตนาการ การคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์และการประเมินผลงานสร้างสรรค์

ตารางที่ 4.25 ตารางการวัดและประเมินผลลัพธ์ของนวัตกรรมเสริมพลังสภาพแวดล้อมการเรียนรู้

เป้าหมาย	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย	วิธีวัด
1. จัดให้มีแหล่งเรียนรู้ในลักษณะต่าง ๆ ที่โรงเรียนกำหนดไว้ที่เอื้อต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงาน	ร้อยละของแหล่งเรียนรู้ในลักษณะต่าง ๆ ที่โรงเรียนกำหนดไว้ที่เอื้อต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงาน	ร้อยละ 70 ในปีที่ 1 ร้อยละ 80 ในปีที่ 2 ทุกแหล่งเรียนรู้ ในปีที่ 3	1. แบบสำรวจจ รายการแหล่งเรียนรู้ 2. แบบบันทึกการ เข้าใช้แหล่งเรียนรู้ 3. แบบประเมินผล งานการฝึกใช้ จินตนาการ 4. แบบทดสอบการ คิดและแก้ปัญหา 5. แบบประเมินการ นำเสนอผลงาน สร้างสรรค์ 6. แบบสำรวจ รายการการนำเสนอ ผลงานอย่าง สร้างสรรค์
2. นักเรียนเข้าใช้แหล่งเรียนรู้ อย่างบ่อยครั้งและสม่ำเสมอ	ความถี่การเข้าใช้แหล่งเรียนรู้ของนักเรียน	อัตราการเข้าใช้ไม่น้อยกว่า 2 ครั้ง/แหล่งเรียนรู้/ ภาคการศึกษา	7. แบบสำรวจ รายการรูปแบบและ วิธีการประเมินผล งาน 8. แบบบันทึกการ ประเมินผลงาน สร้างสรรค์
3. นักเรียนมีจินตนาการสูงขึ้นหลังการเข้าใช้แหล่งเรียนรู้	ร้อยละของนักเรียนที่มีจินตนาการสูงขึ้นหลังการเข้าใช้แหล่งเรียนรู้	ร้อยละ 70 ของจำนวนนักเรียนมีจินตนาการสูงขึ้น	
4. นักเรียนมีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหา	ร้อยละของนักเรียนที่มีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหา	ร้อยละ 70 ในปีที่ 1 ร้อยละ 80 ในปีที่ 2 ทุกคนในโรงเรียน ในปีที่ 3	
5. นักเรียนสามารถนำเสนอผลงานได้อย่างสร้างสรรค์	ร้อยละของนักเรียนที่นำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์	ร้อยละ 70 ในปีที่ 1 ร้อยละ 80 ในปีที่ 2 ทุกคนในโรงเรียน ในปีที่ 3	
6. นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมการประเมินผลงานสร้างสรรค์	ร้อยละของนักเรียนที่ร่วมกิจกรรมการประเมินผลงานอย่างสร้างสรรค์	ร้อยละ 70 ในปีที่ 1 ร้อยละ 80 ในปีที่ 2 ทุกคนในโรงเรียน ในปีที่ 3	
7. นักเรียนได้นำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์และหลากหลายผ่านกิจกรรมหรือประเมินโครงการของโรงเรียน	ร้อยละของกิจกรรมหรือโครงการที่นักเรียนได้นำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์	ร้อยละ 70 ในปีที่ 1 ร้อยละ 80 ในปีที่ 2 ทุกคนในโรงเรียน ในปีที่ 3	

เป้าหมาย	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย	วิธีวัด
8. นักเรียนได้ประเมินผลงานอย่างสร้างสรรค์และหลากหลายผ่านกิจกรรมหรือโครงการของโรงเรียน	ร้อยละของการประเมินผลงานอย่างสร้างสรรค์จากกิจกรรมหรือโครงการของนักเรียน	ร้อยละ 70 ในปีที่ 1 ร้อยละ 80 ในปีที่ 2 ทุกคนในโรงเรียน ในปีที่ 3	
9. นักเรียนมีผลการประเมินการนำเสนอผลงานของนักเรียนอย่างสร้างสรรค์สูงขึ้น	พัฒนาการของค่าเฉลี่ยของผลการประเมินการนำเสนอผลงานของนักเรียนอย่างสร้างสรรค์	ร้อยละ 70 ในปีที่ 1 ร้อยละ 80 ในปีที่ 2 ทุกคนในโรงเรียน ในปีที่ 3	

7.2.2 วิธีดำเนินการพัฒนา

- วัดและประเมินการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงานตามที่ได้กำหนดไว้
- นำผลการประเมินที่ได้มาศึกษาในการออกแบบ จัดเตรียม จัดหาวัสดุอุปกรณ์ ให้มีความพร้อมในการสนับสนุนนักเรียนโดยการสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในลักษณะต่าง ๆ ให้เกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์กับผู้เรียนให้มากที่สุด
- อบรมและพัฒนาบุคลากรให้มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ และมีทักษะในการออกแบบกิจกรรมหรือปรับปรุงพัฒนาจากกิจกรรมเดิมในปีการศึกษาถัดไป
- พัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ ใช้ระบบเครือข่าย อุปกรณ์และศูนย์การเรียนรู้ ชุดมัลติมีเดียห้องเรียน smart classroom และ high functioning classroom เพื่อจัดการเรียนรู้ในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพ
- สำรวจและประเมินคุณภาพของแหล่งเรียนรู้ถึงความเหมาะสมสอดคล้องของกิจกรรม ประสิทธิภาพและเพียงพอต่อความต้องการ ตรวจสอบดูแลบำรุงรักษาให้มีความพร้อมในการใช้งานอย่างสม่ำเสมอ

7.3 การเสริมพลังการมีส่วนร่วมของชุมชน (Community Involvement Empowerment)

7.3.1 วิธีวัดและประเมินผล

ผลลัพธ์ นักเรียนมีสมรรถนะ 4 ด้าน คือ การใช้จินตนาการ การคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์และการประเมินผลงานสร้างสรรค์

ตารางที่ 4.26 ตารางการวัดและประเมินผลลัพธ์ของนวัตกรรมการเสริมพลังการมีส่วนร่วมของชุมชน

เป้าหมาย	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย	วิธีวัด
1. ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมและโครงการภายในโรงเรียนและโรงเรียนเข้า	ร้อยละของกิจกรรมและโครงการที่ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมภายในโรงเรียนและโรงเรียนเข้าร่วมกับ	ร้อยละ 70 ในปีที่ 1 ร้อยละ 80 ในปีที่ 2	1. แบบประเมินโครงการและกิจกรรมที่ชุมชนมี

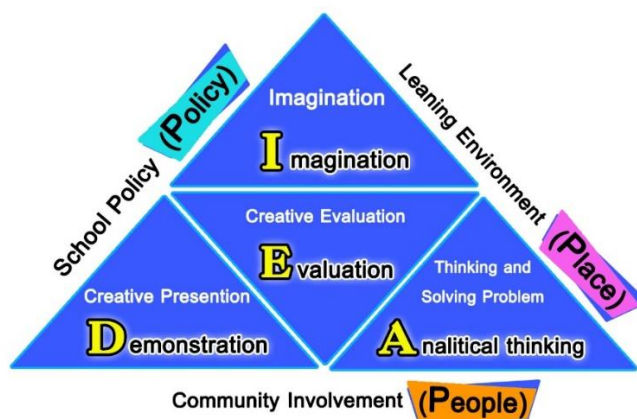
เป้าหมาย	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย	วิธีวัด
ร่วมกับชุมชนในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นักเรียน เรื่องการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผล	ชุมชนในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นักเรียนเรื่องการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผล	ทุกกิจกรรมและโครงการ ในปี 3	ส่วนร่วมตามแผนปฏิบัติการประจำปี 2. แบบสำรวจการมีส่วนร่วมกิจกรรมที่โรงเรียนมีส่วนร่วม ร่วมกับชุมชน และที่ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมของโรงเรียน 3. แบบประเมินผลงานการฝึกใช้จินตนาการ 4. แบบทดสอบการคิดและแก้ปัญหา 5. แบบประเมินการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์
2. โรงเรียนและชุมชนร่วมมือกันจัดกิจกรรมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นักเรียนเรื่องการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผล	ระดับการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทั้งส่วนที่ชุมชนเข้าร่วมภายในโรงเรียนและนักเรียนหรือบุคลากรในโรงเรียนเข้าร่วมกับชุมชนในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เรื่องการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผล	กำหนดระดับความมีส่วนร่วม 1-5 ระดับ 1.มีส่วนร่วมมากที่สุด 2.มีส่วนร่วมมาก 3.มีส่วนร่วมปานกลาง 4.มีส่วนร่วมน้อย 5.มีส่วนร่วมน้อยที่สุด โดยกำหนดให้มีค่าเป้าหมายที่ 3 ขึ้นไป	6. แบบสำรวจรายการการนำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์ 7. แบบสำรวจรายการรูปแบบและวิธีการประเมินผลงาน 8. แบบบันทึกการประเมินผลงานสร้างสรรค์ 9. แบบสำรวจความพึงพอใจของคนในชุมชนที่มีต่อกิจกรรมของโรงเรียน
3. นักเรียนมีผลงานและชิ้นงานจากการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลของนักเรียนจากกิจกรรมที่ชุมชนมีส่วนร่วม	ร้อยละของผลงานและชิ้นงานจากการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลของนักเรียนจากกิจกรรมที่ชุมชนมีส่วนร่วม	ร้อยละ 70 ในปี 1 ร้อยละ 80 ในปี 2 ทุกคนในโรงเรียน ในปี 3	
4. นักเรียนที่มีความสามารถในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เรื่องการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลจากกิจกรรมที่ชุมชนมีส่วนร่วม	ร้อยละของนักเรียนที่มีความสามารถในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เรื่องการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลจากกิจกรรมที่ชุมชนมีส่วนร่วม	ร้อยละ 70 ในปี 1 ร้อยละ 80 ในปี 2 ทุกคนในโรงเรียน ในปี 3	
5. คนในชุมชนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เรื่องการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการ	ระดับความพึงพอใจของคนในชุมชนที่มีต่อกิจกรรมในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เรื่องการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการ	กำหนดระดับความพึงพอใจ 1-5 ระดับ 1. มีความพึงพอใจมากที่สุด 2. มีความพึงพอใจมาก	

เป้าหมาย	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย	วิธีวัด
ประเมินผลของนักเรียนในงานชุมชน	ประเมินผลของนักเรียนในงานชุมชน	3. มีความพึงพอใจปานกลาง 4. มีความพึงพอใจน้อย 5. มีความพึงพอใจที่สุด โดยกำหนดให้มีค่าเป้าหมายที่ 3 ขึ้นไป	

7.3.2 วิธีดำเนินการพัฒนา

1. วัดและประเมินการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงานตามที่ได้กำหนดไว้
2. นำผลการประเมินที่ได้มาศึกษา และจัดการประชุมกำหนดแนวทางในการวางแผนงานออกแบบกิจกรรมหรือปรับปรุงพัฒนาจากกิจกรรมเดิมในปีการศึกษาถัดไปร่วมกันกับคณะทำงานในส่วนของชุมชน
3. พัฒนาระบบภาคีเครือข่ายอุปถัมภ์และระดมทรัพยากรทางการศึกษาโดยการแสวงหาเครือข่ายอุปถัมภ์เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์
4. จัดกิจกรรมเพื่อการระดมทรัพยากรในการดำเนินการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์
5. สำรวจความพึงพอใจและเปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วม รวมถึงเสนอแนะแนวทางในการร่วมกันพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

สรุปได้ว่านวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ฉบับสมบูรณ์ ประกอบด้วย 1. ชื่อนวัตกรรม 2. ความสำคัญและความเป็นมา 3. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม 4. ผลลัพธ์ของนวัตกรรม 5. ลักษณะของนวัตกรรม 6. การนำนวัตกรรมไปใช้ 7. การประเมินผลและการพัฒนานวัตกรรม โดยมีชื่อภาษาอังกฤษคือ “The empowerment school policy, learning environment and community involvement to strengthen student imagination thinking and solving problem creative work presentation and evaluation (SPLC for ITPE) ดังนั้นเพื่อให้ง่ายต่อการจดจำในการนำไปใช้ จึงนำเสนอภาพลักษณะนวัตกรรมที่ชื่อว่า 3 P for IDEA โดยมีที่มาดังภาพที่ 22 และสรุปเป็นนวัตกรรม 3 P for IDEA ดังภาพที่ 23



ภาพที่ 22 นวัตกรรมการบริหารโรงเรียน S PLC for IPTPE

จากภาพดังกล่าวสามารถสรุปนวัตกรรม“เสริมพลังนโยบาย สภาพแวดล้อมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อสร้างความเข้มแข็งในการใช้จินตนาการ การคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงาน และประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน”โดยสรุปเรียกชื่อย่อ 3P for IDEA โดยสรุปดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 23 นวัตกรรม 3P for IDEA

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์” ผู้วิจัยใช้วิธีวิจัยผสมผสานหลายขั้นตอน Multiphase Mixed Method โดยใช้การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) สร้างสรรค์ โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษารอบแนวคิดการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ 2) ศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ในการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดพัฒนานักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์และ 3) เพื่อนำเสนอแนะนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ผู้บริหารและครูโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานที่เข้าร่วมโครงการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนการสอนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative Based Learning) ของสำนักพัฒนานวัตกรรมจัดการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 246 คน จาก 82 โรงเรียน ซึ่งเป็นโรงเรียนประถมศึกษาทั้งหมดที่เข้าร่วมโครงการ โดยผู้ให้ข้อมูลแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ประกอบด้วย กลุ่มที่ 1 กลุ่มผู้บริหาร ได้แก่ ผู้อำนวยการและรองผู้อำนวยการโรงเรียน โรงเรียนละ 1 คน กลุ่มที่ 2 กลุ่มครูผู้สอน โรงเรียนละ 2 คน โดยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบประเมินกรอบแนวคิด แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง และแบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของร่างนวัตกรรม การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความต้องการจำเป็น (PNI modified) และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพใช้การวิเคราะห์เนื้อหา

สำหรับบทนี้ จะนำเสนอเกี่ยวกับการสรุปผลการวิจัย การอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ โดยมีรายละเอียดดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 กรอบแนวคิดการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

ผลการศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ได้ผ่านการประเมินความเหมาะสมโดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 คน ผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นสอดคล้องกันว่าในภาพรวมมีความเหมาะสม โดยมีข้อแนะนำให้มีการปรับข้อความถามให้มีความเฉพาะเจาะจงมากขึ้นและใช้ภาษาครอบคลุมความหมายมากขึ้น โดยสรุปกรอบแนวคิดการวิจัยออกเป็น 2 เรื่อง ได้แก่

1. การบริหารโรงเรียนประกอบด้วย 1) นโยบาย 2) การบริหารจัดการ 3) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ 4) หลักสูตรและการสอน 5) การพัฒนาครู 6) มาตรฐานและการประเมินผล 7) การมีส่วนร่วมของชุมชน

2. กรอบแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1) การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจ 2) การฝึกใช้จินตนาการ 3) การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง 4) การเรียนรู้ร่วมกัน 5) การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา 6) กิจกรรมการเรียนรู้ 7) การนำเสนอผลงาน 8) การประเมินผลงาน

5.1.2 สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

5.1.2.1 สภาพปัจจุบันของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

สภาพปัจจุบันของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์ในภาพรวมพบว่าการบริหารโรงเรียน การพัฒนาครู ($\bar{x} = 3.88$) มีค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบันสูงสุด รองลงมาคือ มาตรฐานและการประเมินผล ($\bar{x} = 3.85$) หลักสูตรและการสอน ($\bar{x} = 3.84$) การบริหารจัดการ ($\bar{x} = 3.82$) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ($\bar{x} = 3.78$) นโยบาย ($\bar{x} = 3.77$) และการมีส่วนร่วมของชุมชน ($\bar{x} = 3.67$) ตามลำดับ

สภาพปัจจุบันของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมจำแนกตามการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x} = 3.90$) มีค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบันสูงสุด รองลงมาคือ การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{x} = 3.86$) การเรียนรู้ร่วมกัน ($\bar{x} = 3.85$) การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{x} = 3.82$) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา ($\bar{x} = 3.78$) การประเมินผลงาน ($\bar{x} = 3.77$) การฝึกใช้จินตนาการ ($\bar{x} = 3.75$) และการนำเสนอผลงาน ($\bar{x} = 3.70$) ตามลำดับ

ด้านนโยบายพบว่า สภาพปัจจุบันของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์การบริหารโรงเรียนด้านนโยบาย เมื่อพิจารณาจากการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในรายด้านพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x} = 3.94$) มีค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบันสูงสุด รองลงมาคือ การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{x} = 3.89$) การเรียนรู้ร่วมกัน ($\bar{x} = 3.83$) การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{x} = 3.80$) การประเมินผลงาน ($\bar{x} = 3.74$) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา ($\bar{x} = 3.74$) การฝึกใช้จินตนาการ ($\bar{x} = 3.69$) และการนำเสนอผลงาน ($\bar{x} = 3.56$) ตามลำดับ

ด้านการบริหารจัดการพบว่า สภาพปัจจุบันของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์การบริหารโรงเรียนด้านการบริหารจัดการ เมื่อพิจารณาจากการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในรายด้านพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x} = 3.95$) มีค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบันสูงสุด รองลงมา คือ การเรียนรู้ร่วมกัน ($\bar{x} = 3.88$) การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{x} = 3.86$) การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{x} = 3.86$) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา ($\bar{x} = 3.81$) การประเมินผลงาน ($\bar{x} = 3.78$) การฝึกใช้จินตนาการ ($\bar{x} = 3.75$) และการนำเสนอผลงาน ($\bar{x} = 3.69$) ตามลำดับ

ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้พบว่า สภาพปัจจุบันของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์การบริหารโรงเรียนด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x} = 3.84$) มีค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบันสูงสุด รองลงมาคือ การเรียนรู้ร่วมกัน ($\bar{x} = 3.83$) การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{x} = 3.80$) การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{x} = 3.80$) การฝึกใช้จินตนาการ ($\bar{x} = 3.75$) การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา ($\bar{x} = 3.75$) การประเมินผลงาน ($\bar{x} = 3.75$) และการนำเสนอผลงาน ($\bar{x} = 3.68$) ตามลำดับ

ด้านหลักสูตรและการสอนพบว่า สภาพปัจจุบันของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์การบริหารโรงเรียนด้านหลักสูตรและการสอนพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x} = 3.89$) การเรียนรู้ร่วมกัน ($\bar{x} = 3.89$) มีค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบันสูงสุด รองลงมาคือ การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{x} = 3.86$) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา ($\bar{x} = 3.85$) การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{x} = 3.84$) การประเมินผลงาน ($\bar{x} = 3.82$) การฝึกใช้จินตนาการ ($\bar{x} = 3.80$) และการนำเสนอผลงาน ($\bar{x} = 3.78$) ตามลำดับ

ด้านการพัฒนาครูพบว่า สภาพปัจจุบันของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์การบริหารโรงเรียนด้านการพัฒนาครูพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x} = 3.98$) มีค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบันสูงสุด รองลงมาคือ

การเรียนรู้ร่วมกัน ($\bar{x} = 3.93$) การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{x} = 3.92$) การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{x} = 3.87$) การประเมินผลงาน ($\bar{x} = 3.87$) การฝึกใช้จินตนาการ ($\bar{x} = 3.85$) การกระตุ้นความคิด และแก้ปัญหา ($\bar{x} = 3.83$) และการนำเสนอผลงาน ($\bar{x} = 3.80$) ตามลำดับ

ด้านมาตรฐานและการประเมินผลพบว่า สภาพปัจจุบันของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์การบริหารโรงเรียนด้านมาตรฐานและการประเมินผลพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x} = 3.93$) มีค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบันสูงสุด รองลงมาคือ การเรียนรู้ร่วมกัน ($\bar{x} = 3.89$) การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{x} = 3.87$) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา ($\bar{x} = 3.86$) การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{x} = 3.86$) การประเมินผลงาน ($\bar{x} = 3.83$) การฝึกใช้จินตนาการ ($\bar{x} = 3.81$) และการนำเสนอผลงาน ($\bar{x} = 3.80$) ตามลำดับ

ด้านการมีส่วนร่วมของชุมชนพบว่า สภาพปัจจุบันของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์การบริหารโรงเรียนด้านการมีส่วนร่วมของชุมชนพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x} = 3.75$) มีค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบันสูงสุด รองลงมาคือ การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{x} = 3.72$) การเรียนรู้ร่วมกัน ($\bar{x} = 3.71$) การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{x} = 3.70$) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา ($\bar{x} = 3.63$) การฝึกใช้จินตนาการ ($\bar{x} = 3.63$) และ ประเมินผลงาน ($\bar{x} = 3.62$) การนำเสนอผลงาน ($\bar{x} = 3.62$) ตามลำดับ

5.1.2.2. สภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

ผลจากการวิเคราะห์ในภาพรวมพบว่าการบริหารโรงเรียน การมีส่วนร่วมของชุมชน ($\bar{x} = 4.73$) มีค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์สูงสุด รองลงมาคือ การพัฒนาครู ($\bar{x} = 4.54$) หลักสูตรและการสอน ($\bar{x} = 4.53$) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ($\bar{x} = 4.52$) การบริหารจัดการ ($\bar{x} = 4.52$) นโยบาย ($\bar{x} = 4.51$) และมาตรฐานและการประเมินผล ($\bar{x} = 4.50$) ตามลำดับ

สภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวม จำแนกตามการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x} = 4.55$) มีค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์สูงสุด รองลงมาคือ การเรียนรู้ร่วมกัน ($\bar{x} = 4.53$) การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{x} = 4.52$) การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{x} = 4.52$) การประเมินผลงาน ($\bar{x} = 4.51$) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา ($\bar{x} = 4.50$) การฝึกใช้จินตนาการ ($\bar{x} = 4.48$) และการนำเสนอผลงาน ($\bar{x} = 4.46$) ตามลำดับ

ด้านนโยบายพบว่า สภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์การบริหารโรงเรียนด้านนโยบาย

เมื่อพิจารณาจากการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในรายด้านพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x} = 4.58$) มีค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์สูงสุด รองลงมาคือ การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{x} = 4.54$) การเรียนรู้ร่วมกัน ($\bar{x} = 4.53$) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา ($\bar{x} = 4.53$) การประเมินผลงาน ($\bar{x} = 4.52$) การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{x} = 4.51$) การฝึกใช้จินตนาการ ($\bar{x} = 4.44$) และการนำเสนอผลงาน ($\bar{x} = 4.43$) ตามลำดับ

ด้านการบริหารจัดการพบว่า สภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์การบริหารโรงเรียนด้านการบริหารจัดการ เมื่อพิจารณาจากการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในรายด้านพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x} = 4.59$) มีค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์สูงสุด รองลงมา คือ การประเมินผลงาน ($\bar{x} = 4.55$) การเรียนรู้ร่วมกัน ($\bar{x} = 4.54$) การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{x} = 4.53$) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา ($\bar{x} = 4.53$) การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{x} = 4.52$) การฝึกใช้จินตนาการ ($\bar{x} = 4.49$) และการนำเสนอผลงาน ($\bar{x} = 4.44$) ตามลำดับ

ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้พบว่า สภาพที่พึงประสงค์สภาพปัจจุบันของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์การบริหารโรงเรียนด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x} = 4.57$) มีค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์สูงสุด รองลงมาคือ การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{x} = 4.54$) การประเมินผลงาน ($\bar{x} = 4.53$) การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{x} = 4.53$) การฝึกใช้จินตนาการ ($\bar{x} = 4.52$) การเรียนรู้ร่วมกัน ($\bar{x} = 4.52$) การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา ($\bar{x} = 4.51$) และการนำเสนอผลงาน ($\bar{x} = 4.47$) ตามลำดับ

ด้านหลักสูตรและการสอนพบว่า สภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์การบริหารโรงเรียนด้านหลักสูตรและการสอนพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x} = 4.57$) มีค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์สูงสุด รองลงมาคือ การเรียนรู้ร่วมกัน ($\bar{x} = 4.56$) การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{x} = 4.55$) การประเมินผลงาน ($\bar{x} = 4.54$) การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{x} = 4.54$) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา ($\bar{x} = 4.52$) การฝึกใช้จินตนาการ ($\bar{x} = 4.55$) และการนำเสนอผลงาน ($\bar{x} = 4.48$) ตามลำดับ

ด้านการพัฒนาครูพบว่า สภาพที่พึงประสงค์การบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์การบริหารโรงเรียนด้านการพัฒนาครูพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x} = 4.58$) มีค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์สูงสุด รองลงมาคือ การเรียนรู้ร่วมกัน ($\bar{x} = 4.56$) การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{x} = 4.55$) การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ

ใจ ($\bar{x} = 4.54$) การฝึกใช้จินตนาการ ($\bar{x} = 4.54$) การประเมินผลงาน ($\bar{x} = 4.53$) การกระตุ้นความคิด และแก้ปัญหา ($\bar{x} = 4.51$) และการนำเสนอผลงาน ($\bar{x} = 4.50$) ตามลำดับ

ด้านมาตรฐานและการประเมินผลพบว่า สภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียน ประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์การบริหาร โรงเรียนด้านด้านมาตรฐานและการประเมินผลพบว่า การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{x} = 4.53$) มีค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์สูงที่สุด รองลงมาคือ การเรียนรู้ร่วมกัน ($\bar{x} = 4.52$) การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{x} = 4.51$) กิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x} = 4.51$) การประเมินผลงาน ($\bar{x} = 4.51$) การกระตุ้น ความคิดและแก้ปัญหา ($\bar{x} = 4.50$) การนำเสนอผลงาน ($\bar{x} = 4.47$) และการฝึกใช้จินตนาการ ($\bar{x} = 4.46$) ตามลำดับ

ด้านการมีส่วนร่วมของชุมชนพบว่า สภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียน ประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์การบริหาร โรงเรียนด้านการมีส่วนร่วมของชุมชนพบว่า การเรียนรู้ร่วมกัน ($\bar{x} = 4.46$) และกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x} = 4.46$) มีค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์สูงที่สุด รองลงมาคือ การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง ($\bar{x} = 4.45$) การประเมินผลงาน ($\bar{x} = 4.43$) การฝึกใช้จินตนาการ ($\bar{x} = 4.41$) การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ ($\bar{x} = 4.41$) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา ($\bar{x} = 4.41$) และการนำเสนอผลงาน ($\bar{x} = 4.40$) ตามลำดับ

5.1.3 ความต้องการจำเป็นของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

การวิเคราะห์และจัดอันดับความต้องการจำเป็นของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมพบว่า การบริหารโรงเรียนที่มีความจำเป็นสูงสุด คือ การมีส่วนร่วมของชุมชน (PNI modified = 0.29) รองลงมาคือ นโยบาย (PNI modified = 0.20) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (PNI modified = 0.20) การบริหารจัดการ (PNI modified = 0.18) หลักสูตรและการสอน (PNI modified = 0.18) และที่มีความต้องการจำเป็นต่ำที่สุด คือ การพัฒนาครู (PNI modified = 0.17) และ มาตรฐานและการประเมินผล (PNI modified = 0.17) โดยมีการบริหารโรงเรียนที่มีความต้องการจำเป็นสูงกว่าค่าเฉลี่ย ได้แก่ การมีส่วนร่วมของชุมชน นโยบาย และสภาพแวดล้อมการเรียนรู้

การวิเคราะห์และการจัดอันดับความต้องการจำเป็นของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมพบว่า การพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ที่มีความจำเป็นสูงสุด คือ การนำเสนอผลงาน (PNI modified = 0.21) รองลงมาคือ การประเมินผลงาน (PNI modified = 0.20) การฝึกใช้จินตนาการ (PNI

modified = 0.19) การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา (PNI modified = 0.19) การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ (PNI modified = 0.18) การเรียนรู้ร่วมกัน (PNI modified = 0.18) และที่มีความต้องการจำเป็นต่ำที่สุด คือ การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง (PNI modified = 0.17) และ กิจกรรมการเรียนรู้ (PNI modified = 0.17) โดยมีการบริหารโรงเรียนที่มีความต้องการจำเป็นสูงกว่าค่าเฉลี่ย ได้แก่ การนำเสนอผลงาน การฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา

การวิเคราะห์และการจัดอันดับความต้องการจำเป็นของการบริหารโรงเรียน ประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ การบริหารโรงเรียนด้านนโยบายที่มีความจำเป็นสูงสุด คือ การนำเสนอผลงาน (PNI modified = 0.24) รองลงมาคือ การประเมินผลงาน (PNI modified = 0.21) การฝึกใช้จินตนาการ (PNI modified = 0.20) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา (PNI modified = 0.19) การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ (PNI modified = 0.19) การเรียนรู้ร่วมกัน (PNI modified = 0.18) การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง (PNI modified = 0.17) และที่มีความต้องการจำเป็นต่ำที่สุด คือ กิจกรรมการเรียนรู้ (PNI modified = 0.16) โดยมีการบริหารโรงเรียนที่มีความต้องการจำเป็นสูงกว่าค่าเฉลี่ย ได้แก่ การนำเสนอผลงาน การกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา การประเมินผลงาน การฝึกใช้จินตนาการ

การวิเคราะห์และจัดอันดับความต้องการจำเป็นของการบริหารโรงเรียน ประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านการบริหารจัดการที่มีความจำเป็นสูงสุด คือ การนำเสนอผลงาน (PNI modified = 0.20) รองลงมาคือ การฝึกใช้จินตนาการ (PNI modified = 0.20) การประเมินผลงาน (PNI modified = 0.20) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา (PNI modified = 0.19) การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ (PNI modified = 0.17) การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง (PNI modified = 0.17) การเรียนรู้ร่วมกัน (PNI modified = 0.17) และที่มีความต้องการจำเป็นต่ำที่สุด คือ กิจกรรมการเรียนรู้ (PNI modified = 0.16)) โดยมีการบริหารโรงเรียนที่มีความต้องการจำเป็นสูงกว่าค่าเฉลี่ย ได้แก่ การนำเสนอผลงาน การฝึกใช้จินตนาการ การประเมินผลงาน การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา

การวิเคราะห์และจัดอันดับความต้องการจำเป็นของการบริหารโรงเรียน ประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่มีความจำเป็นสูงสุด คือ การนำเสนอผลงาน (PNI modified = 0.21) รองลงมาคือ การฝึกใช้จินตนาการ (PNI modified = 0.21) การประเมินผลงาน (PNI modified = 0.21) การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ (PNI modified = 0.19) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา (PNI modified = 0.20) กิจกรรมการเรียนรู้ (PNI modified = 0.19) การเรียนรู้ร่วมกัน (PNI modified = 0.18) และที่มีความต้องการจำเป็นต่ำที่สุด คือ การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง (PNI modified = 0.19) โดยมีการ

บริหารโรงเรียนที่มีความต้องการจำเป็นสูงกว่าค่าเฉลี่ย ได้แก่ การนำเสนอผลงาน การฝึกใช้จินตนาการ การประเมินผลงาน การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา

การวิเคราะห์และการจัดอันดับความต้องการจำเป็นของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านหลักสูตรและการสอนที่มีความจำเป็นสูงสุด คือ การฝึกใช้จินตนาการ (PNI modified = 0.19) การประเมินผลงาน (PNI modified = 0.19) รองลงมาคือ การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ (PNI modified = 0.18) การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง (PNI modified = 0.18) การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา (PNI modified = 0.17) กิจกรรมการเรียนรู้ (PNI modified = 0.17) การนำเสนอผลงาน (PNI modified = 0.19) และที่มีความต้องการจำเป็นต่ำที่สุด คือ การเรียนรู้ร่วมกัน (PNI modified = 0.17)) โดยมีการบริหารโรงเรียนที่มีความต้องการจำเป็นสูงกว่าค่าเฉลี่ย ได้แก่ การฝึกใช้จินตนาการ การประเมินผลงาน การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา กิจกรรมการเรียนรู้ การนำเสนอผลงาน

การวิเคราะห์และการจัดอันดับความต้องการจำเป็นของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านการพัฒนาคู่มือที่มีความจำเป็นสูงสุด คือ การฝึกใช้จินตนาการ (PNI modified = 0.18) การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา (PNI modified = 0.18) การนำเสนอผลงาน (PNI modified = 0.18) รองลงมาคือ การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ (PNI modified = 0.17) การประเมินผลงาน (PNI modified = 0.17) การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง (PNI modified = 0.16) การเรียนรู้ร่วมกัน (PNI modified = 0.16) และที่มีความต้องการจำเป็นต่ำที่สุด คือ กิจกรรมการเรียนรู้ (PNI modified = 0.15) โดยมีการบริหารโรงเรียนที่มีความต้องการจำเป็นสูงกว่าค่าเฉลี่ย ได้แก่ การฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงาน การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ การประเมินผลงาน

การวิเคราะห์และการจัดอันดับความต้องการจำเป็นของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านมาตรฐานและการประเมินผลที่มีความจำเป็นสูงสุด คือ การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ (PNI modified = 0.17) การนำเสนอผลงาน (PNI modified = 0.18) การประเมินผลงาน (PNI modified = 0.18) รองลงมาคือ การฝึกใช้จินตนาการ (PNI modified = 0.17) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา (PNI modified = 0.17) การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง (PNI modified = 0.16) การเรียนรู้ร่วมกัน (PNI modified = 0.16) และที่มีความต้องการจำเป็นต่ำที่สุด คือ กิจกรรมการเรียนรู้ (PNI modified = 0.15) โดยมีการบริหารโรงเรียนที่มีความต้องการจำเป็นสูงกว่าค่าเฉลี่ย ได้แก่ การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ การนำเสนอผลงาน การประเมินผลงาน การฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา

การวิเคราะห์และการจัดอันดับความต้องการจำเป็นของการบริหารโรงเรียน ประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านการมีส่วนร่วมของชุมชนที่มีความจำเป็นสูงสุด คือ การนำเสนอผลงาน (PNI modified = 0.22) การประเมินผลงาน (PNI modified = 0.22) รองลงมาคือ การฝึกใช้จินตนาการ (PNI modified = 0.21) การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา (PNI modified = 0.21) การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง (PNI modified = 0.20) การเรียนรู้ร่วมกัน (PNI modified = 0.20) และที่มีความต้องการจำเป็นต่ำที่สุด คือ การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ (PNI modified = 0.19) และกิจกรรมการเรียนรู้ (PNI modified = 0.19) โดยมีการบริหารโรงเรียนที่มีความต้องการจำเป็นสูงกว่าค่าเฉลี่ย ได้แก่ การนำเสนอผลงาน การประเมินผลงาน การฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา

5.1.4 นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

จากการวิจัยนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ มีลักษณะดังนี้

5.1.4.1 ชื่อนวัตกรรม คือ “เสริมพลังนโยบาย สภาพแวดล้อมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของชุมชน เพื่อสร้างความเข้มแข็งในการใช้จินตนาการ การคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงาน และประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน”

5.1.4.2 ผลลัพธ์ของนวัตกรรม คือ นักเรียนมีสมรรถนะ 4 ด้าน คือ การใช้จินตนาการ การคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์และการประเมินผลงานสร้างสรรค์

5.1.4.3 วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการบริหารโรงเรียนในด้านนโยบาย การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในด้านจินตนาการการคิดแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและการประเมินผลงาน ความคิดสร้างสรรค์ที่เข้มแข็งยิ่งขึ้น

5.1.4.4 รายละเอียดสำคัญของนวัตกรรม ประกอบด้วย

1. การเสริมพลังนโยบาย (School Policy Empowerment) เป็นการออกแบบนวัตกรรมนโยบายที่มีวิสัยทัศน์และเป้าหมายร่วมกันอย่างชัดเจนในเรื่องการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ที่เข้มแข็งยิ่งขึ้น ใน 4 ด้าน คือ การใช้จินตนาการ การคิดแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ การประเมินผลงานสร้างสรรค์ โดยการนำนโยบายสู่การปฏิบัติและการประเมินผลการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ เพื่อนำมาใช้ในการปรับปรุงออกแบบนโยบายโรงเรียนให้เข้มแข็งยิ่งขึ้นอย่างต่อเนื่อง

2. การเสริมพลังสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (Learning Environment Empowerment) เป็นการออกแบบนวัตกรรมสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในห้องเรียนและในโรงเรียน

(ONSITE SCHOOL) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้นอกโรงเรียน (OUTSIDE SCHOOL) จัดหาแหล่งเรียนรู้จากบุคคลและสถานที่ภายนอกโรงเรียน การใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ OFF LINE และการใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ ON LINE จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้มีสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยพัฒนาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบองค์รวม คือ พัฒนาทั้งด้านกายภาพ จิตภาพและสังคม เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ที่เข้มแข็งยิ่งขึ้นใน 4 ด้าน คือ การใช้จินตนาการ การคิดแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ การประเมินผลงานสร้างสรรค์

3. การเสริมพลังการมีส่วนร่วมของชุมชน (Community Involvement Empowerment) เป็นการออกแบบการมีส่วนร่วมของชุมชน โดยใช้แนวคิดโรงเรียนและชุมชนเป็นฐาน (School and community Based Management) เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ที่เข้มแข็งยิ่งขึ้นใน 4 ด้าน คือ การใช้จินตนาการ การคิดแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ การประเมินผลงานสร้างสรรค์ ในแบบที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการโดยได้รับความร่วมมือ 2 ทาง ทั้งระหว่างโรงเรียนและชุมชน โดยการประชุมวางแผนการปฏิบัติงานร่วมกันผ่านคณะกรรมการสถานศึกษา คณะทำงานอื่นในลักษณะชุมชนแห่งการเรียนรู้ โดยมีผู้ปกครองและชุมชนหรือหน่วยงานองค์กรอื่นในชุมชนเข้ามาเป็นคณะกรรมการและแบบอิสระ

5.1.4.5 ปัจจัยความสำเร็จของนวัตกรรม “เสริมพลังนโยบาย สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อสร้างความเข้มแข็งในการใช้จินตนาการ การคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน”

1. การให้ความสำคัญในการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ โดยการกำหนดขอบข่ายงานและมอบหมายหน้าที่ความรับผิดชอบที่ชัดเจน ติดตามประเมินตรวจสอบอย่างสม่ำเสมอ
2. ความพร้อมของทรัพยากรทางการศึกษาที่จะช่วยสนับสนุนกิจกรรมต่าง ๆ ตามนโยบายที่ได้กำหนดไว้
3. ความร่วมมือของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในทุกภาคส่วนในการร่วมกันจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ทั้งในส่วนของบุคลากรของโรงเรียน พ่อแม่ ผู้ปกครองและชุมชน

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย มีประเด็นที่นำมาสู่การอภิปรายผล 3 ประเด็น ดังนี้

5.2.1 กรอบแนวคิดการวิจัยการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนา นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

5.2.1.1 กรอบแนวคิดการบริหารโรงเรียนประถมศึกษา

กรอบแนวคิดการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วย 1. นโยบาย 2. การบริหารจัดการ 3. สภาพแวดล้อมการเรียนรู้

4. หลักสูตรและการสอน 5. การพัฒนาครู 6. มาตรฐานและการประเมินผล 7. การมีส่วนร่วมของชุมชน ซึ่งมีความแตกต่างจากการบริหารงานในโรงเรียน 4 ฝ่าย คือ 1) บริหารงานวิชาการ 2) บริหารงานงบประมาณ 3) บริหารงานบุคคล 4) บริหารงานทั่วไป ตามกฎกระทรวงที่ได้กำหนดหลักเกณฑ์และวิธีการกระจายอำนาจการบริหารและการจัดการศึกษา พ.ศ. 2550 อาศัยอำนาจตามความในมาตรา 5 และมาตรา 39 วรรคสองแห่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (แก้ไขเพิ่มเติมโดยพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติฉบับที่ 2 พ.ศ. 2545) เนื่องมาจากการบริหารโรงเรียนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ตัวนักเรียนก็ย่อมต้องเปลี่ยนมุมมอง หรือวิธีคิดในการบริหารโรงเรียน สอดคล้องกับ Robinson and Aronica (2015) ที่กล่าวว่าเจตนาธรรมพื้นฐานที่การศึกษาจำเป็นต้องตอบสนองให้ได้เป็นอันดับแรกเราจำเป็นต้องเปลี่ยนวิธีคิดเกี่ยวกับโรงเรียนและวิธีการบริหารจัดการโรงเรียนชนิดถอนรากถอนโคนนั้น ต้องใช้โมเดลที่มีหลักการและแนวปฏิบัติที่แตกต่างออกไปอย่างสิ้นเชิง ความเปลี่ยนแปลงนั้นเป็นความเปลี่ยนแปลงในตัวโรงเรียนเอง รวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงบริบททางการศึกษา พลวัตของการเปลี่ยนแปลงการบริหารโรงเรียนในประเด็นหลัก ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าการขยายการบริหารโรงเรียนในประเด็นเหล่านี้จะสามารถทำได้มาซึ่งการบริหารในลักษณะที่แปลกใหม่และนำมาพัฒนาในการเป็นนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนที่สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้

5.2.1.2 กรอบแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวทางและวิธีการในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นักเรียนจากแนวคิดว่างานวิจัยของวิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2558) และงานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 6 คน ได้แก่ Schirmacher (1998) กลยุทธ์ในการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความพยายามที่จะมีความคิดสร้างสรรค์อย่างมีคุณค่า Robert and Wendy (2003) การสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในตัวเด็ก Sharp (2004) ได้ศึกษางานวิจัยและทฤษฎีต่าง ๆ เกี่ยวกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กโดยอิทธิพลที่ส่งเสริมและหล่อเลี้ยงความคิดสร้างสรรค์ของเด็กผ่านทางการศึกษา Awang and Ramly (2008) การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) เป็นการเรียนรู้ที่ช่วยสนับสนุนให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ Eragamreddy (2013) ได้ออกแบบกลยุทธ์สำหรับพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนเป็นผู้ที่มีความเป็นนวัตกรรมแนวคิด การพัฒนาคนให้มีความคิดสร้างสรรค์นั้น มีอยู่หลายแนวคิดด้วยกันที่คิดวิจัยขึ้นมาเพื่อแก้ปัญหาการเรียนรู้ จากการศึกษาระเบียบวิธีและวิเคราะห์แนวคิดดังกล่าวจึงสรุปได้ว่ากระบวนการในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์มีความคล้ายคลึงกันผู้วิจัยจึงสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดหลักในการวิจัยดังต่อไปนี้ 1. การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ 2. การฝึกใช้จินตนาการ 3. การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง 4. การเรียนรู้ร่วมกัน 5. การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา 6. กิจกรรมการเรียนรู้ 7. การนำเสนอผลงาน 8. การประเมินผลงาน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธารทิพย์และขวัญชัย ช้วน (2561)

ที่ได้เสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เชิงผลิตภาพทางการศึกษา: สู่ยุคการศึกษาไทยแลนด์ 4.0 ซึ่งมีกระบวนการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในทิศทางเดียวกัน โดยนำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เชิงผลิตภาพทางการศึกษา CREATIVES MODEL แบ่งเป็น 3 ชั้น คือ ชั้นที่ 1 การเตรียมการสอน ประกอบด้วยกิจกรรม C = Cognition: การทำให้ตระหนักรู้บูรณาการกับการบริหารสมอง เพื่อเตรียมความพร้อม ชั้นที่ 2 การดำเนินการสอน ประกอบด้วย 5 กิจกรรมคือ R = Reflection: การสะท้อนความคิด เพื่อตอบสนองสิ่งเร้าบูรณาการร่วมกับการเรียนการสอนแบบบันได 5 ขั้น (ระบุคำถามใช้เทคนิคของ QSCCS) เพื่อค้นหาปัญหาและกระบวนการเรียนการสอนโดยการบูรณาการแบบสหวิทยาการ E = Elaborate To Create: การร่วมกันคิดอย่างละเอียดลออ บูรณาการกับการเรียนการสอน แบบโครงงานเป็นฐานและการจัดการเรียนรู้โดยการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์ A = Assessment: การประเมินผลงาน โดยเชื่อมโยงกับทักษะความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรมที่ระบุในทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 T = Thinking: การคิดเชื่อมโยงเพื่อให้เกิดการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) I = Innovation: การสร้างผลงานใหม่ ชิ้นงานใหม่ ผลิตภาพทางการศึกษาที่เกิดขึ้น สอดคล้องกับการศึกษาไทยแลนด์ 4.0 (Thailand Education 4.0) ชั้นที่3 การวัดผล ประเมินผลและเชื่อมโยงประยุกต์ใช้ ประกอบด้วย 3 กิจกรรม คือ V = Value: การประเมินผลด้านค่านิยม ความพึงพอใจ E = Exhibition: การประเมินชิ้นงานโดยการจัดนิทรรศการแสดงผลงาน S = Serve: การตอบแทนและการมีปฏิสัมพันธ์กับสังคม

5.2.2 สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

5.2.2.1 การบริหารโรงเรียนที่มีสภาพปัจจุบันน้อยที่สุดและมีสภาพที่พึงประสงค์มากที่สุดคือ การมีส่วนร่วมของชุมชน เมื่อนำข้อมูลสภาพปัจจุบันและพึงประสงค์มาหาความต้องการจำเป็นพบว่าการบริหารโรงเรียนด้านการมีส่วนร่วมของชุมชนก็มีความต้องการจำเป็นสูงสุดเช่นกัน การบริหารโรงเรียนที่มีความต้องการจำเป็นสูงสุดรองลงมาคือ นโยบายและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ในขณะที่การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สภาพปัจจุบันที่มีการปฏิบัติอยู่น้อยที่สุด คือ การนำเสนอผลงาน เมื่อนำข้อมูลสภาพปัจจุบันและพึงประสงค์มาหาความต้องการจำเป็นพบว่า การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่มีความต้องการจำเป็นสูงที่สุดก็คือ การนำเสนอผลงานเช่นกัน รองลงมาคือการฝึกใช้จินตนาการและการประเมินผลงานมีการปฏิบัติอยู่น้อยที่สุดตามลำดับ รองลงมาคือการพัฒนาครูและหลักสูตรและการสอน

การบริหารที่มีความต้องการจำเป็นสูงสุด คือ การมีส่วนร่วมของชุมชนจะเห็นได้ว่าโรงเรียนระดับประถมศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานมีความแตกต่างกันมากทั้งด้านกายภาพ สังคมและเศรษฐกิจจากผลการวิจัยของ ฌญิณรัตน์ ทัพทวา (2557) ซึ่งได้

เปรียบเทียบระดับการมีส่วนร่วมของโรงเรียน ผู้ปกครองและชุมชน จำแนกตามขนาดสถานศึกษา พบว่าสถานศึกษาที่มีขนาดแตกต่างกัน มีระดับการมีส่วนร่วมในการบริหารงานของสถานศึกษา แตกต่างกัน ตามที่พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพ.ศ.2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ได้บัญญัติไว้มีสาระที่เกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมของพ่อแม่ ผู้ปกครอง องค์กรหน่วยงานต่าง ๆ ในการมีส่วนร่วมจัดการศึกษาและพัฒนาด้านการศึกษา ไม่ว่าจะเป็นการให้สังคมได้มีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สถานศึกษามีการประสานความร่วมมือกับผู้ปกครอง ชุมชน เพื่อร่วมกันพัฒนาผู้เรียน ตามศักยภาพ การปฏิรูปการศึกษาให้มีการกระจายอำนาจไปสู่ท้องถิ่น สู่เขตพื้นที่การศึกษาและสถานศึกษา โดยมุ่งหวังให้สถานศึกษามีความใกล้ชิดกับชุมชนอันเป็นรากฐานของสังคมไทย บ้าน วัด โรงเรียน โดยใช้รูปแบบการบริหารจัดการแบบ โรงเรียนเป็นฐาน (School-Based-Management) ชุมชนเป็นฐาน (Community-Based-Management) โรงเรียนและชุมชนเป็นฐาน (School and Community-Based-Management) (สุกัญญา แซ่มซ้อย, 2555) แต่ในความเป็นจริงนั้นมีโรงเรียนจำนวนไม่มากนักที่ประสบความสำเร็จในการให้ชุมชนมีส่วนร่วม มักพบปัญหาหลายอย่างจากหลายเหตุปัจจัย เช่น การจัดการศึกษาในระยะที่ผ่านมาส่วนใหญ่แล้วฝ่ายโรงเรียนมองว่าฝ่ายตนเองมีหน้าที่โดยตรงในการจัดการศึกษาส่วนฝ่ายชุมชน เป็นเพียงผู้รับบริการและสนับสนุนการดำเนินงานของโรงเรียน ดังนั้นการปฏิบัติของฝ่ายโรงเรียนต่อชุมชนจึง ปฏิบัติแบบผู้ให้บริการกับผู้รับบริการ โดยจำกัดการมีส่วนร่วมของชุมชนไว้ที่ระดับของการให้ความร่วมมือและสนับสนุนโรงเรียน (ชูชาติ พวงสมจิตร์, 2560) คณะกรรมการสถานศึกษาไม่เข้าใจบทบาทที่จะเข้ามาดำเนินการในโรงเรียน พ่อแม่ผู้ปกครองและชุมชน ไม่เข้าใจ เกี่ยวกับบทบาทและหน้าที่ในการมีส่วนร่วมในการพัฒนาผู้เรียน ภาวะเศรษฐกิจสภาพเศรษฐกิจในปัจจุบันไม่เอื้ออำนวยต่อการมีส่วนร่วมในการพัฒนาผู้เรียนของพ่อแม่ผู้ปกครองและองค์กรชุมชน รูปแบบการเรียนการสอนไม่เอื้อให้พ่อแม่ผู้ปกครองและชุมชนเข้าไปมีส่วนร่วมโรงเรียน ผู้บริหารและครูไม่ให้ความสำคัญในเรื่องการมีส่วนร่วมของพ่อแม่ผู้ปกครองและองค์กรชุมชนและนโยบายเรื่องการมีส่วนร่วมของพ่อแม่ผู้ปกครองและชุมชนยังไม่ชัดเจน (เลขาธิการ สภาการศึกษา, สำนักงาน, 2549) อาจสรุปได้ว่าโรงเรียนที่ไม่ประสบความสำเร็จในการให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมนั้นเกิดจากการขาดประสิทธิภาพในการสื่อสาร การสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์อันดีกับชุมชน แต่ก็ยังมีโรงเรียนจำนวนไม่น้อยเช่นกันที่ประสบความสำเร็จในการเข้ามามีส่วนร่วมของชุมชนโดยได้รับความร่วมมือ ทั้งการระดมทรัพยากร การเข้ามามีส่วนร่วมในการบริหารจัดการ สามารถพัฒนาโรงเรียนให้มีคุณภาพและได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง (ปารณทัตต์ แสนวิเศษ, 2555) ความต้องการให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมช่วยผลักดัน ขับเคลื่อนโครงการต่าง ๆ รวมถึงการพัฒนาศักยภาพนักเรียนให้เป็นไปตามเป้าหมายในการจัดการศึกษาจึงเป็นสิ่งที่ทุกโรงเรียนอยากให้เกิดขึ้นและเห็นว่าเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง แต่อยู่ที่โรงเรียนมีวิธีการสร้างความสัมพันธ์และการแก้ปัญหาลดข้อจำกัดให้เกิดความร่วมมือที่ดีต่อกัน

นโยบายเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นในระดับสูงสุดในอันดับรองลงมาและจากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลจากข้อเสนอแนะเพิ่มเติมพบว่าที่แต่ละโรงเรียนเห็นว่า นโยบายมีการปรับเปลี่ยนบ่อยครั้ง ไม่มีความชัดเจน ขาดจุดเน้นและการระบุกรอบเวลา ขาดการติดตามตรวจสอบ การพัฒนา นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์นั้นต้องระบุทิศทางในการพัฒนาที่ชัดเจน ต่อเนื่องและใช้เวลา โดยส่วนใหญ่โรงเรียนในสังกัดคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจะได้รับมอบนโยบายปีละหลายอย่าง หลายโครงการ จึงทำให้ขาดจุดเน้น ขาดเป้าหมายที่แน่นอน รวมถึงขาดอิสระในการทำงาน โดยลักษณะการทำงานจะเป็นการรับคำสั่งมาจากส่วนกลางทำให้ขาดความรู้ความเข้าใจในบริบทพื้นที่ และวัฒนธรรมองค์กรของระบบราชการที่มีลำดับชั้นมากจึงเป็นอุปสรรคต่อความสำเร็จของผู้ปฏิบัติการสอดคล้องกับงานวิจัยของ อภิชัย พันธเสน (2558) พบว่าสาเหตุหลักของปัญหาการบริหารการศึกษา คือ การกระจายอำนาจการบริหารการศึกษาไปยังสถานศึกษาตามพื้นที่ต่าง ๆ ไม่เพียงพอ กระทรวงศึกษาธิการควรเปิดโอกาสให้โรงเรียนตามพื้นที่ต่าง ๆ สามารถกำหนดหลักสูตรได้ตามเหมาะสมเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทสังคมในพื้นที่นั้น ๆ กระจายอำนาจการบริหารการศึกษาด้วยการลดการแก้ไขปัญหาในลักษณะเดิมที่เน้นการตั้งหน่วยงานอย่างต่อเนื่องเมื่อเกิดปัญหา

การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เป็นความต้องการจำเป็นสูงสุดในอันดับรองลงมาจากนโยบาย สภาพแวดล้อมทางกายภาพสามารถทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมอารมณ์ ความรู้สึกและการรับรู้ความเข้าใจในเชิงเหตุผล โดยสภาพแวดล้อมทางกายภาพเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ ประสบการณ์ กระบวนการคิดและส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ (พิพัฒน์ จรัสเพชร, 2561) และจากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจากข้อเสนอแนะเพิ่มเติมพบว่าโรงเรียนส่วนใหญ่จะมีปัญหาคล้ายกัน คือ ขาดการระดมทรัพยากรและขาดความรู้ในการประยุกต์ใช้ ประเด็นหลักที่พบ คือ ปัญหาทางกายภาพ คือ การขาดแคลนทรัพยากร เช่น สื่ออุปกรณ์ อาคารสถานที่ สื่อเทคโนโลยีทางการศึกษา ซึ่งเกิดจากการขาดงบประมาณสนับสนุน แต่อีกประการสำคัญ คือ บุคลากรก็ยังขาดความรู้ความเข้าใจถึงอิทธิพลของการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทั้งทางกายภาพ ซึ่งมีใช่เพียงห้องเรียน อาคารเรียนหรือสื่อการเรียนการสอน แต่ยังหมายถึงสิ่งต่าง ๆ ที่เด็กเรียนรู้ได้ที่มีลักษณะเป็นรูปธรรมซึ่งมีส่วนช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ จัดประสบการณ์การเรียนรู้และอิทธิพลของสภาพแวดล้อมทางจิตภาพและสังคมมีส่วนช่วยปรับพฤติกรรม บุคลิกภาพและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และสร้างทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้และช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียนอีกด้วย

5.2.2.2 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สภาพปัจจุบันที่มีการปฏิบัติอยู่น้อยที่สุด คือ การนำเสนอผลงาน เมื่อนำข้อมูลสภาพปัจจุบันและพึงประสงค์มาหาความต้องการจำเป็นพบว่า การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่มีความต้องการจำเป็นสูงสุดก็คือ การนำเสนอผลงานเช่นกัน การนำเสนอผลงานเป็นกระบวนการที่สำคัญในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุกรี วัชรพรรณ (2529) พบว่ามีปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการนำเสนอ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และระดับผลสัมฤทธิ์ทางการ

เรียน แต่ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนวิธีการนำเสนอผลงานให้มีความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่ยังมีอุปสรรคอยู่มาก เช่น ความพร้อมของสื่ออุปกรณ์ ช่องทางในการนำเสนอ รวมถึงรูปแบบในการนำเสนอเองซึ่งยังมีข้อจำกัดทั้งเรื่องทรัพยากรและความรู้ในการนำเสนอ

การฝึกการใช้จินตนาการมีสภาพความจำเป็นอยู่ในอันดับรองลงมา การฝึกใช้จินตนาการมีลักษณะที่เป็นนามธรรมและไม่มีรูปแบบที่ชัดเจนต้องใช้ทั้งประสบการณ์และบรรยากาศการเรียนรู้ รวมถึงทรัพยากรการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้เกิดจินตนาการโดยที่ครูผู้สอนต้องมีความรู้และประสบการณ์ที่จะสามารถตั้งศักยภาพและจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกฝนการคิดและใช้จินตนาการจากการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย

การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหาเป็นความต้องการจำเป็นที่อยู่ในลำดับถัดมาในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนซึ่งถือเป็นพื้นฐานของการคิดสร้างสรรค์ให้นักเรียนรู้จัก สงสัย คิด ตั้งคำถามในการเรียนรู้บ่อยครั้ง เพื่อให้เกิดการตกผลึกทางความคิดและพัฒนาการคิดเป็นความคิดสร้างสรรค์ต่อไป ในการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหาเป็นเทคนิคการสอนที่ครูผู้สอนต้องมีความรู้ความสามารถเอาใจใส่มุ่งมั่นและได้รับการเตรียมการมาอย่างดีจึงไม่ใช่เรื่องง่ายที่จะทำได้หากไม่ได้รับการฝึกฝนและผ่านประสบการณ์

การประเมินผลงานความคิดสร้างสรรค์ต้องมีการประเมินที่มีลักษณะที่หลากหลายและไม่ มีรูปแบบเฉพาะ อาจเป็นการประเมินร่วมกันของผู้ทำกิจกรรมต้องมีความเข้าใจถึงลักษณะของการประเมินที่มีความแตกต่าง การออกแบบการประเมินความคิดสร้างสรรค์จึงต้องมีความรู้ความเข้าใจและ ทราบถึงเป้าหมายในการประเมินอย่างแท้จริง

5.2.3 นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนตามแนวความคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

ผลการวิจัย นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนตามแนวความคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ “เสริมพลังนโยบาย สภาพแวดล้อมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของชุมชน เพื่อสร้างความเข้มแข็งในการใช้จินตนาการ การคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน”

5.2.3.1 การเสริมพลังนโยบาย (School Policy Empowerment) เป็นการออกแบบ นวัตกรรมนโยบายที่มีวิสัยทัศน์และเป้าหมายร่วมกันอย่างชัดเจนในเรื่องการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ที่เข้มแข็งยิ่งขึ้นใน 4 ด้าน คือ การใช้จินตนาการ การคิดแก้ปัญหา การนำเสนอ ผลงานสร้างสรรค์ การประเมินผลงานสร้างสรรค์ โดยการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ เพื่อนำมาใช้ในการ ปรับปรุงและออกแบบนโยบายโรงเรียนให้เข้มแข็งยิ่งขึ้นอย่างต่อเนื่อง การนำนโยบายสู่การปฏิบัติจึงมีความสำคัญยิ่งในกระบวนการนโยบายเป็นกระบวนการของการแปลงตัวนโยบายไปสู่การดำเนินงาน เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย หรือวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้จึงถือได้ว่าเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่จะทำให้ตัว นโยบายบรรลุผลสำเร็จนับตั้งแต่การกำหนดนโยบาย ซึ่งผู้มีอำนาจต้องพยายามกำหนดให้สอดคล้อง

กับความต้องการของสังคมมีความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติมีการติดตามประเมินผล เพื่อให้การปฏิบัติตามนโยบายเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการแก้ไขปัญหาอุปสรรค การปรับปรุงนโยบายให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น (พูล์ชัย ยาวีราช, 2550) การพัฒนานักเรียนให้มีสมรรถนะในการใช้จินตนาการ การคิดแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ การประเมินผลงานสร้างสรรค์ ให้บรรลุความสำเร็จ ได้นั้นย่อมต้องให้ความสำคัญกับการกำหนดนโยบายและกระบวนการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ บริบทและความแตกต่างกันของแต่ละสถานที่สอดคล้องกับ David Pedder (2010) ที่ศึกษาการนำนโยบายและการปฏิบัติของโรงเรียน เพื่อการสนับสนุนการประเมินห้องเรียนที่มีประสิทธิผลสำหรับการเรียนรู้ พบว่าการจะนำนโยบายสู่การปฏิบัติให้ประสบผลสำเร็จนั้นต้องคำนึงถึงวัฒนธรรมองค์กร บริบทและความแตกต่างของแต่ละโรงเรียน และสิ่งที่ช่วยกำหนดทิศทางให้ผู้มีส่วนร่วมทุกคนมองเห็นภาพของเป้าหมายในการพัฒนาสมรรถนะทั้ง 4 ด้าน ดังที่กล่าวไว้ร่วมกัน คือ การกำหนดวิสัยทัศน์ของโรงเรียนให้ชัดเจนในการจะพัฒนานักเรียนให้เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ โดยการกำหนดนโยบายในแบบวิสัยทัศน์เป็นฐาน (Vision based planning) ดังเช่นที่ (Christine AR MacNulty, FRSA และ CAPT Karl, 1997) นำเสนอ การวางแผนโดยใช้วิสัยทัศน์เป็นฐาน; ทฤษฎีและการปฏิบัติ VISION-BASED PLANNING: THEORY & PRACTICE ร่วมกันว่าวิสัยทัศน์ที่พัฒนาจากสิ่งที่เกิดขึ้นจริง สร้างและแบ่งปัน โดยทุกคนมีส่วนร่วมแต่ละแนวคิดได้รับการถกเถียงกันอย่างกว้างขวางและถ้อยคำที่เลือกอย่างรอบคอบเพื่อจับแก่นแท้ของเจตนา จะได้รับการพัฒนาเป้าหมายระดับบนสุดและเป้าหมายย่อยที่เกี่ยวข้อง และสิ่งที่สำคัญอีกสิ่งหนึ่งคือการรักษาวิสัยทัศน์ให้มีความยั่งยืน ซึ่งต้องมีการกำกับติดตาม ตรวจสอบและทบทวนวิสัยทัศน์ของโรงเรียนอยู่เสมอ

5.2.3.2 การเสริมพลังสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (Learning Environment Empowerment) เป็นการออกแบบนวัตกรรมสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในห้องเรียนและในโรงเรียน (Onsite school) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้นอกโรงเรียน (Outside school) จัดหาแหล่งเรียนรู้จากบุคคลและสถานที่ภายนอกโรงเรียน การใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ OFF LINE และการใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ ON LINE จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้มีสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยพัฒนาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบองค์รวม คือ พัฒนาทั้งด้านกายภาพ จิตภาพและสังคม เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ที่เข้มแข็งยิ่งขึ้นใน 4 ด้าน คือ การใช้จินตนาการ การคิดแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ การประเมินผลงานสร้างสรรค์สอดคล้องกับงานวิจัย (McLellan, R., Galton, M., Steward, S. and Page, C, 2012) แห่งมหาวิทยาลัยเคมบริดจ์ที่ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับผลกระทบของความร่วมมือเชิงสร้างสรรค์ต่อความเป็นอยู่ที่ดีของเด็กและเยาวชนพบว่า นักเรียนที่ได้เรียนรู้ในแหล่งเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์มีความคล่องตัว เป็นอิสระ ภายใต้อารมณ์ที่ดี ทำงานร่วมกันเป็นทีมและมีความ

ท้าทายเป็นหลักฐานสำคัญของประสบการณ์การเรียนรู้จะเป็นนักเรียนที่มีศักยภาพสูงในแง่ของการจัดศึกษาเด็กทุกคนจะมีประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกัน ไม่ใช่แค่ในแง่ของกระบวนการทางจิตใจ แต่ยักรวมถึง ทางกายภาพ ทางสังคม ทางอารมณ์และการเกี่ยวเนื่องทางปัญญา จะเห็นได้ว่าสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เป็นสิ่งที่จะช่วยสนับสนุนในการพัฒนาศักยภาพรวมถึงพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นักเรียนดังแนวคิด Environment as the third teacher ที่ช่วยส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ สร้างทักษะหลายประการและส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ Darragh, Johnna C. (2006) การเรียนรู้ของเด็กในศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งและเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้อีกลักษณะหนึ่ง ซึ่งมีส่วนสนับสนุนการเรียนรู้และพัฒนาสมรรถนะทั้งในด้านการใช้จินตนาการ การคิดแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ การประเมินผลงานสร้างสรรค์สอดคล้องกับงานวิจัยของ ฉันทนา ปาปิตตาและณมน จีรังสุวรรณ (2556) ได้วิเคราะห์องค์ประกอบของสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ในการศึกษาสร้างสรรค์บนเครือข่ายสังคมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มี 2 ระดับ คือ ระดับองค์ประกอบหลักมีองค์ประกอบย่อยที่สำคัญ 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ 2) แหล่งเรียนรู้ 3) เทคโนโลยี ระดับองค์ประกอบย่อย คือ 1. กระบวนการเรียนรู้ (Learning process) มี 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ค้นพบปัญหา (Problem finding) 2) รวบรวมข้อมูล (Data acquisition) 3) วิเคราะห์ (Analysis) 4) ค้นพบคำตอบ (Solution finding) 5) ทบทวน/ ประเมินค่า (Revise/ Evaluation) 6) ความคิดรวบยอด (Convergent thinking) 2. สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ (Learning environment) มี 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) สื่อการเรียนรู้ (learning media) 2) สื่อเทคโนโลยี (Technologies media) 3) บริบทสภาพแวดล้อม (Context) 4) การสื่อสาร (Communication) 3. เครือข่ายสังคม (Social network) มี 6 องค์ประกอบ 1) เครือข่ายเผยแพร่ตัวตน (Identity network) 2) เครือข่ายสร้างสรรค์ (Creative network) 3) เครือข่ายความสนใจตรงกัน (Integrated network) 4) เครือข่ายร่วมกันทำงาน (Collaboration network) 5) เครือข่ายเกมส์โลกเสมือน (Gaming /virtual reality) 6) เครือข่ายการเชื่อมต่อระหว่างผู้ใช้กับผู้ใช้ (Peer to peer)

5.2.3.3 การเสริมพลังการมีส่วนร่วมของชุมชน (Community Involvement empowerment) เป็นการออกแบบการมีส่วนร่วมของชุมชน โดยใช้แนวคิดโรงเรียนและชุมชนเป็นฐาน (School and Community Based Management) เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ที่เข้มแข็งยิ่งขึ้นใน 4 ด้าน คือ การใช้จินตนาการ การคิดแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ การประเมินผลงานสร้างสรรค์ ในแบบที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ โดยได้รับความร่วมมือ 2 ทาง ทั้งระหว่างโรงเรียนและชุมชน โดยการประชุมวางแผนการปฏิบัติงานร่วมกันผ่านคณะกรรมการสถานศึกษา คณะทำงานอื่นในลักษณะชุมชนแห่งการเรียนรู้ โดยมีผู้ปกครองและชุมชนหรือหน่วยงานองค์กรอื่นในชุมชนเข้ามาเป็นคณะกรรมการและแบบอิสระ สถานศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน โดยที่

ชุมชนมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาและความสำเร็จของสถานศึกษา ขณะเดียวกันโรงเรียนก็มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาชุมชน (ประสงค์ ถึงแสง, 2559) สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธัญลักษณ์ ไกรสยาม (2558) พบว่า โรงเรียนที่ได้รับรางวัลพระราชทาน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 12 มีความดีเด่นด้านความสัมพันธ์กับชุมชนมากที่สุด โดยผู้ปกครองและชุมชนให้ความสำคัญและมีส่วนร่วมในการพัฒนาผู้เรียน การร่วมมือของโรงเรียนและชุมชนในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จะเป็นกุญแจสำคัญในการเพิ่มศักยภาพและลดข้อจำกัดในการบริหารจัดการ เพิ่มความยืดหยุ่นในการสนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาสมรรถนะทั้ง 4 ด้าน สอดคล้องกับ Kriten M Erbes (2003) ที่ศึกษาการบริหารโดยใช้โรงเรียน/ชุมชนเป็นฐาน: การเมืองในทางปฏิบัติ School/ Community-based management: discursive politics in practice สะท้อนให้เห็นพลังของความร่วมมือของโรงเรียนและชุมชนในความร่วมมือแก้ไขปัญหา SCBM ไม่เพียงแต่เป็นโครงสร้างการตัดสินใจในการบริหารเท่านั้น แต่ยังเป็นเวทีสำหรับชุมชนในการระบุดูคุณค่าร่วมและยอมรับในผลดีร่วมกัน เด็กและเยาวชนที่เติบโตมาในชุมชนเกิดความรักความผูกพันกับผู้คนและสถานที่ผ่านการเรียนรู้แบบใช้สถานที่เป็นฐาน (Place Based Learning) ซึ่งทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชุมชนรวมถึงสภาพแวดล้อมทางกายภาพวัฒนธรรมท้องถิ่นประวัติศาสตร์ หรือผู้คนด้วยการเรียนรู้ตามสถานที่ที่นักเรียนจะได้เห็นผลงานของพวกเขาในชุมชนของพวกเขา (Emelina Minero, 2016) ในขณะที่เด็กได้ฝึกทักษะและเรียนรู้ผ่านแหล่งเรียนรู้ของชุมชนก็จะเกิดความรัก ความภาคภูมิใจและรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับชุมชน ด้วยแนวคิดโรงเรียนของชุมชนทำให้เกิดความผูกพัน ความรับผิดชอบและความเป็นเจ้าของร่วมกัน ซึ่งโรงเรียนจะได้รับความช่วยเหลือจากทุกทิศทางทั้งการระดมความคิด ความรู้ ทรัพยากรต่าง ๆ เพื่อเสริมพลังในการพัฒนาสมรรถนะและคุณภาพผู้เรียนตามที่มุ่งหวังไว้

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. โรงเรียนควรเปิดโอกาสให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาโดยปรับโครงสร้างการบริหารให้ชุมชนมีอำนาจในการบริหารมากขึ้น ให้มีลักษณะความร่วมมือร่วมใจ (Collaborative Structure) โดยเฉพาะการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ซึ่งเป็นทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และทักษะสำคัญในการดำรงชีวิต การจัดการศึกษาจึงต้องอาศัยความร่วมมือร่วมใจของทั้งโรงเรียนและชุมชนในการระดมความคิดและทรัพยากรเพื่อบรรลุเป้าหมายของโรงเรียน โดยมีรูปแบบความสัมพันธ์แบบเกื้อกูลซึ่งกันและกัน เช่น การให้บริการความรู้และแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียน ชุมชนเป็นแหล่งเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม จัดการเรียนรู้โดยใช้สถานที่เป็นฐาน (Place-based-learning) ที่เอื้อต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

ผลจากการวิจัยพบว่า การบริหารโรงเรียนด้านการมีส่วนร่วมของชุมชนมีสภาพปัจจุบันอยู่ในอันดับต่ำที่สุด สภาพที่พึงประสงค์สูงที่สุด และความต้องการจำเป็นสูงที่สุด ดังนั้นควรให้ความสำคัญและจัดอยู่ในเรื่องที่ต้องดำเนินการอย่างเร่งด่วน

2. โรงเรียนควรจัดเวที ตลาดนัดวิชาการ หรือจัดให้มีช่องทางการนำเสนอผลงานแบบออนไลน์ทาง Social Media เช่น YouTube Chanel หรือ Facebook Fan page ในการนำเสนอผลงานความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ซึ่งนอกจากจะต้องทำความเข้าใจและตระหนักถึงความสำคัญของการนำเสนอผลงาน ซึ่งเป็นการฝึกให้นักเรียนได้ถ่ายทอดความคิด มุมมองหรือวิธีการนำเสนอในรูปแบบที่แปลกใหม่และเป็นการสร้างความน่าสนใจและเพิ่มคุณค่าให้กับผลงานนักเรียนแล้ว อีกสิ่งหนึ่งที่โรงเรียนควรให้การสนับสนุนคือสื่อและอุปกรณ์ในการนำเสนอผลงานโดยเฉพาะสื่อที่เป็นเทคโนโลยีการศึกษา ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้นำเสนอด้วยวิธีการและเทคนิคที่หลากหลาย แปลกใหม่และน่าสนใจเพิ่มขึ้น

ผลจากการวิจัยพบว่า การพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องการนำเสนอผลงานมีสภาพปัจจุบันต่ำที่สุด แต่กลับมีสภาพพึงประสงค์น้อยที่สุด โดยมีความต้องการจำเป็นอยู่ในอันดับสูงที่สุดอาจเนื่องมาจากกิจกรรมการนำเสนอผลงานในทางปฏิบัติอาจใช้วิธีการเดิม ๆ เช่น การนำเสนอหน้าชั้นเรียน ครูอาจจะไม่ตระหนัก มีความเข้าใจและเห็นคุณค่าประโยชน์ของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการนำเสนอผลงานเพราะโดยทั่วไปการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจะมุ่งเน้นที่ตัวกิจกรรมการเรียนการสอนมากกว่า

3. ผู้บริหารโรงเรียนควรรำนำนวัตกรรมการบริหารโรงเรียน “เสริมพลังนโยบาย สภาพแวดล้อมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อสร้างความเข้มแข็งในการใช้จินตนาการ การคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน” ไปใช้ โดยควรศึกษาและทำความเข้าใจและนำไปปรับใช้กับงานการบริหารในส่วนอื่น ๆ เนื่องจากนวัตกรรมนี้เน้นการบริหารใน 3 ส่วนที่มีความจำเป็นและควรปฏิบัติอย่างเร่งด่วน ซึ่งควรจะดำเนินการแบบบูรณาการร่วมกับงานบริหารส่วนอื่น โดยแต่งตั้งคณะกรรมการเพื่อจัดทำแผนกลยุทธ์หรือแผนดำเนินงานของโรงเรียนที่ส่งเสริมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

ผลจากการวิจัยพบว่า การบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน ด้านนโยบายและด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ มีความต้องการจำเป็นสูงสุด 3 อันดับแรกและสูงกว่าค่าเฉลี่ย

4. การนำนวัตกรรมการบริหารโรงเรียน “เสริมพลังนโยบาย สภาพแวดล้อมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อสร้างความเข้มแข็งในการใช้จินตนาการ การคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน” ไปใช้ โรงเรียนควรกำหนดเป้าหมายของโรงเรียน (School Goal) อย่างชัดเจนในการกำหนดนโยบายและการขับเคลื่อนทั้งระบบในภาพรวม รวมทั้งการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ

มีการติดตามตรวจสอบและประเมินผลอย่างต่อเนื่องรวมถึงการเชื่อมโยงนโยบายให้สอดคล้องกับบริบทท้องถิ่นและความต้องการของชุมชน ทั้งนี้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มีความสอดคล้องกับนโยบายระดับชาติ ยุทธศาสตร์ชาติ แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560 ถึง 2579 อยู่แล้ว ในส่วนของท้องถิ่นการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับสภาพเศรษฐกิจและสังคมของชุมชนย่อมจะเกิดประโยชน์ในอนาคตและได้รับการยอมรับและสนับสนุนกับชุมชนอีกด้วย

ผลจากการวิจัยพบว่า นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ นวัตกรรมการบริหารโรงเรียน “เสริมพลังนโยบาย สภาพแวดล้อมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อสร้างความเข้มแข็งในการใช้จินตนาการ การคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน” จากการสัมภาษณ์ผู้บริหาร ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากแบบสอบถามพบว่า การนำนโยบายสู่การปฏิบัติและความแตกต่างของบริบทท้องถิ่นเป็นสิ่งที่มักเป็นอุปสรรคในการนำนวัตกรรมไปใช้

5. การนำนวัตกรรมการบริหารโรงเรียน “เสริมพลังนโยบาย สภาพแวดล้อมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อสร้างความเข้มแข็งในการใช้จินตนาการ การคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน” ไปใช้เป็นการเน้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเรื่อง การใช้จินตนาการ การคิดและแก้ปัญหา การนำเสนอผลงานและประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน แต่ก็ควรพิจารณาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในกระบวนการส่วนอื่น ๆ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนอย่างเป็นองค์รวมควบคู่ไปด้วย

ผลจากการวิจัยพบว่า การนำเสนอผลงาน การฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและการแก้ปัญหาและการประเมินผลงาน เป็นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่มีความจำเป็นสูงสุด 4 อันดับแรกและสูงกว่าค่าเฉลี่ย

6. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรปรับเปลี่ยนการกำหนดมาตรฐานและการประเมินผลที่เน้นการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียนเป็นรายบุคคล มีรูปแบบการประเมินที่หลากหลายครอบคลุมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้นกว่าการประเมินผลแบบเดิมที่มักให้ความสำคัญกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และมีความมุ่งหมายให้นักเรียนมีมาตรฐานเดียวกัน ในลักษณะ One size fit all

ผลจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า โรงเรียนที่ต้องการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ควรมีการปรับเปลี่ยนการกำหนดมาตรฐานและการประเมินผลจากเดิมที่ให้ความสำคัญกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ และมีความมุ่งหมายให้นักเรียนมีมาตรฐานเดียวกันในลักษณะ One size fit all มาให้ความสำคัญของผลลัพธ์การเรียนรู้ที่มีลักษณะการรายงานพัฒนาการหรือความก้าวหน้าในรายบุคคล ซึ่งเป็นการสะท้อนศักยภาพผู้เรียนตามสภาพจริง อันจะส่งผลต่อการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ได้มากขึ้น

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ผลจากการศึกษานวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์มีข้อเสนอแนะให้มีการศึกษาต่อเนื่องในเรื่องต่อไปนี้

1. ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในเชิงลึกเป็นรายด้าน ในทุกด้าน

ผลจากการวิจัยพบว่า การบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ด้านนโยบาย ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้และด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน มีค่าความต้องการจำเป็นสูงสุด 3 อันดับแรก ซึ่งเป็นการบริหารที่ควรทำอย่างเร่งด่วน แต่การบริหารด้านอื่น ๆ ก็ควรศึกษาในเชิงลึกเช่นกัน เพราะหากทำการศึกษาในงานการบริหารโรงเรียนในส่วนอื่น ๆ ด้วยจะยิ่งช่วยในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ที่ครอบคลุมได้ในทุกมิติ

2. ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการวัดและประเมินผลการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งรูปแบบการวัดและประเมินผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จากองค์ประกอบย่อย เช่น การพัฒนารูปแบบการวัดและประเมินการใช้จินตนาการของนักเรียน การพัฒนารูปแบบการวัดและประเมินการคิดและการแก้ปัญหาของนักเรียน เป็นต้น

ผลจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า โรงเรียนที่ต้องการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ควรให้ความสำคัญของผลลัพธ์การเรียนรู้ที่มีลักษณะการรายงานพัฒนาการหรือความก้าวหน้าในรายบุคคล ซึ่งเป็นการสะท้อนศักยภาพผู้เรียนตามสภาพจริง อันจะส่งผลต่อการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ได้มากขึ้นและผลจากการวิจัยพบว่า การนำเสนอผลงาน การฝึกใช้จินตนาการ การกระตุ้นการคิดและการแก้ปัญหาและการประเมินผลงาน เป็นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่มีความจำเป็นสูงสุด 4 อันดับแรกและสูงกว่าค่าเฉลี่ย ซึ่งหากมีรูปแบบวัดและประเมินผลที่ชัดเจนและออกแบบมาใช้ในวัดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นรายด้านจะช่วยให้ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการนำนวัตกรรมไปใช้ และการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

3. ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับกลยุทธ์การบริหารโรงเรียนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งมีความแตกต่างกันมากทั้งเรื่องของขนาดโรงเรียนและทรัพยากรทางการศึกษา

ผู้ทรงคุณวุฒิในการสนทนากลุ่ม ได้ให้ข้อเสนอแนะว่า โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานมีความแตกต่างกันมากทั้งเรื่องของขนาดโรงเรียน บริบทเชิงพื้นที่ วัฒนธรรมและโดยเฉพาะทรัพยากรทางการศึกษา จากนวัตกรมเสริมแรงการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ จำเป็นต้องใช้สื่อ อุปกรณ์ สถานที่เทคโนโลยีทางการศึกษา ในการออกแบบจัดการเรียนรู้ของครูในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

4. ศึกษาและทำการวิจัยนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในแบบการวิจัยและพัฒนา (Research & Development)

การวิจัยครั้งนี้ มีข้อจำกัดเรื่องของเวลาในการวิจัยจึงยังไม่ได้มีการนำผลการวิจัยไปทดลองใช้ ตามขั้นตอนที่ 4 การทดลองปฏิบัติ (Demonstrate) ในการพัฒนานวัตกรรม ดังนั้นการวิจัยครั้งต่อไปควรนำผลการวิจัยมาศึกษาพัฒนาเพิ่มเติมและนำนวัตกรรมไปปฏิบัติจริง



บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กัลยาณี ธนาสุวรรณ. (2549). การศึกษาสภาพและปัญหาการบริหารสถานศึกษา สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน. สืบค้นจาก

<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/56888>

กิดานันท์ มลิทอง. (2543). เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กิริติ ยศยิ่งยง. (2552). องค์กรแห่งนวัตกรรม แนวคิดและกระบวนการ. กรุงเทพฯ :

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2549). การคิดเชิงสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : ชัคเซสมิเดีย.

ไกรยศ ภัทราวาท. (2556). ความคิดสร้างสรรค์ สิ่งจำเป็นต่อการศึกษาในศตวรรษที่ 21 : ประชาชาติ

ธุรกิจออนไลน์. สืบค้นจาก [https://www.prachachat.net/news_detail.php?Newsid=](https://www.prachachat.net/news_detail.php?Newsid=1359702484)

1359702484

เจริญ ภูวิจิตร. (2560). หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ การพัฒนาครูเพื่อคุณภาพของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21.

เจริญ ภูวิจิตร. (2561). การพัฒนาครูเพื่อคุณภาพของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21. สืบค้นจาก

http://www.nidtep.go.th/webnidtep2015/files/170560_Teachers%20Development%2021.pdf

ฉันทนา ปาปัดถา และณมน จีรังสุวรรณ. (2556). สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้เสมือนในการศึกษาสร้างสรรค์.

สืบค้นจาก <https://ph02.tci-thaijo.org/index.php/RMUTP/article/view/18811/16578>

ชมแข พงษ์เจริญ. (2554). การพัฒนารูปแบบการจัดการโรงเรียนสร้างสรรค์และผลิตภาพในประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิต, สาขาวิชาการจัดการศึกษา วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัย

ธุรกิจบัณฑิตย.

ชลกร ต้นประภัสร์, ธร สุนทรายุทธ, และไพรัตน์ วงษ์นาม. (2556ก). วารสารการบริหารการศึกษา

มหาวิทยาลัยบูรพา, 2(เมษายน – กันยายน 2556): 42-54.

ชลกร ต้นประภัสร์, ธร สุนทรายุทธ และไพรัตน์ วงษ์นาม. (2556ข). ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสร้างสรรค์

และนวัตกรรมของโรงเรียนเอกชน ประเภทสามัญศึกษา ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน. สืบค้นจาก

https://tci-thaijo.org/index.php/EduAdm_buu/article/view/18129

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2540). “ชุดการสอนทางไกล” ใน เอกสารการสอนชุดวิชาสื่อการศึกษาพัฒนาสรร

หน่วยที่ 5. นนทบุรี สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

- ชัยอนันต์ สมุทวณิช. (2549). นวัตกรรมเพิ่มสร้างมูลค่าและความยั่งยืนของ SMEs. กรุงเทพฯ: สำนักงาน ส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม.
- ชูชาติ พ่วงสมจิตร์. (2560). การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับชุมชน. สืบค้นจาก <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/98396/76585>
- ณิณรัตน์ ทัพทวา (2557). การมีส่วนร่วมของโรงเรียน ผู้ปกครองและชุมชน เพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียน ของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาขอนแก่นเขต 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ดุขฎิ โยเหลา และคณะ. (2557.) การศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบ PBL ที่ได้จากโครงการสร้างชุดความรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของเด็กและเยาวชน : จากประสบการณ์ความสำเร็จของโรงเรียนไทย. กรุงเทพมหานคร : ห้างหุ้นส่วนจำกัดทิพย์วิสุทธิ์.
- ถาวร นามลาพุทธา. (2549). การพัฒนาครูด้านการจัดทำแผนการเรียนรู้แบบบูรณาการ. โรงเรียนบ้านขามครุราษฎร์อุปถัมภ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาขอนแก่น เขต 2. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย.
- ทองคำ วิรัตน์. (2546). การพัฒนานวัตกรรมการสอนโครงการงานวิทยาศาสตร์ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาการศึกษาวิทยาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง : ม.ป.ท.
- ทิวต์ล มณีโชติ. (2549). การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- ธงชัย คำปวง. (2561). การพัฒนาครูแบบองค์รวมโดยการเทียบเคียงสมรรถนะ. วิทยานิพนธ์ดุขฎิบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ธัญญรัตน์ บัวพันธ์. (2558). การนำเสนอกลยุทธ์การบริหารโรงเรียนเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนประถม. วิทยานิพนธ์ดุขฎิบัณฑิต, ภาควิชานโยบาย การจัดการ และความเป็นผู้นำทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธัญลักษณ์ ไกรสยาม. (2558). มาตรฐานโรงเรียนรางวัลพระราชทานของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 12. วารสารนาคบุตรปริทรรศน์. 7(มกราคม-มิถุนายน 2558): 22-31.

- ธารทิพย์ และขวัญชัย ช้วนนา. (2561). การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เชิงผลิตภาพทางการศึกษา: สู่ยุคการศึกษาไทยแลนด์ 4.0. สืบค้นจาก <https://research.kpru.ac.th/research2/pages/filere/1556173801.pdf>
- นพพงษ์ บุญจิตราดุล. (2534). หลักการบริหารการศึกษา. กรุงเทพฯ : บพิธการพิมพ์.
- นวลศรี บุญรักษ์. (2542). การศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการพัฒนาบุคลากรของข้าราชการครูโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดพังงา. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- นิพนธ์ สุขปรีดี. (2545). นวัตกรรมเทคโนโลยีสื่อสารการศึกษา. กรุงเทพฯ : นีลนารากการพิมพ์.
- บรรจง อมรชีวิน. (2554). สอนให้คิด. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.
- บรรจง อมรชีวิน. (2556). การคิดอย่างมีวิจารณญาณ. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน์.
- ประชุม รอดประเสริฐ. (2529). การบริหารโครงการ. กรุงเทพฯ: เนติกุลการพิมพ์.
- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2551). การพัฒนาการคิด (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ : 9119 เทคนิก พรินติ้ง.
- ประสงค์ ถึงแสง. (2559). กลยุทธ์การพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างสถานศึกษากับชุมชน. สืบค้นจาก <https://www.trueplookpanya.com/knowledge/content/52243/-edu-teaartedu-teaart-teaartdir->
- ประเวศ วะสี. (2555). “จุดเปลี่ยนมหาวิทยาลัยไทย-จุดเปลี่ยนประเทศไทย”. โปสต์ทูเดย์. 10(3463): 2.
- ปารณทัตต์ แสนวิเศษ. (2555). การมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานของโรงเรียนประถมศึกษา : การสร้างทฤษฎีจากฐานราก. วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, สาขาบริหารและพัฒนาการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- เป็รื่อง กุ่มท. (2556). ลักษณะนวัตกรรมทางการศึกษาตามแนวคิดของ รศ.ดร.เป็รื่อง กุ่มท. สืบค้นจาก <http://mediathailand-ictedu.blogspot.com/2012/04/26.html>.
- แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12. (พ.ศ.2560-2579). สืบค้นจาก http://www.nesdb.go.th/article_attach/article_file_20160922162840.pdf
- พนิจดา วีระชาติ. (2542). การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับชุมชน. กรุงเทพฯ ฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- พิณสุดา สิริธรงค์ศรี. (2555). “การศึกษาที่ฟังเสียงประชาชน” ใน การจัดการศึกษาแบบมีส่วนร่วมขององค์กรในชุมชน การศึกษาฐานรากทางเลือกประเทศไทย. ศูนย์วิจัยและฝึกอบรมทางการศึกษา วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต: 12.
- พิพัฒน์ จรัสเพชร. (2561). การจัดสภาพแวดล้อมทางกายภาพภายในห้องเรียนเขียนแบบที่ส่งผล

ต่อความคิดสร้างสรรค์ของ นักศึกษาสาขาวิชาออกแบบตกแต่งภายใน สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. วิทยานิพนธ์สถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาสถาปัตยกรรมภายใน มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

- พูลย์ชัย ยาวีราช. (2550). การพัฒนาารูปแบบการนำนโยบายไปสู่การปฏิบัติสำหรับสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพฑูริย์ สีนลารัตน์. (2549). การศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลผลิตภาพ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพฑูริย์ สีนลารัตน์. (2554). กรอบคิดใหม่ทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพฑูริย์ ศรีฟ้า. (2550). การจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียน. สืบค้นจาก https://www.tkpark.or.th/tha/articles_detail/334/
- ภาวิดา ธาราศรีวิสุทธิ และวิบูลย์ ไทวณะบุตร. (2542). หลักและทฤษฎีบริหารการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์รามคำแหง.
- ยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี พ.ศ.2560-2579. (2560). สืบค้นจาก <http://www.nesdb.go.th>.
- รัฐกรณ์ คิดการ. (2557). เอกสารประกอบการสอน รายวิชาเทคโนโลยีการศึกษา. นครราชสีมา : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- วรพิมพ์ ธิระวัฒน์. (2549). ภาพรวมของความคิดสร้างสรรค์. วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์ 21(1): 125-138.
- วรวิทย์ นิเทศศิลป์. (2551). สื่อและนวัตกรรมแห่งการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : สกายบุกส์.
- วรการณ สามโกเศศ และคณะ. (2553). ข้อเสนอทางเลือกระบบการศึกษาที่เหมาะสมกับสุขภาวะคนไทย. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส).
- วัชรพล วิบูลยศรีน. (2556). นวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอนภาษาไทย. พิมพ์ลักษณ์, กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิจารณ์ พานิช. (2558). แนวโน้มการบริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21. สืบค้นจาก https://ebook.hu.ac.th/images/File_PDF/Ebook21.pdf
- วิรุทธ ชัยดีนิ. (2552). การประเมินความจำเป็นในการบริการงานความสัมพันธ์ชุมชนของโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในจังหวัดหนองคาย. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิจิตร ศรีสอ้าน และคณะ. (2543). นโยบายและการวางแผนการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 8. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

- วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์. (2557). ความคิดสร้างสรรค์กับการพัฒนาการศึกษาไทย. สืบค้นจาก <http://z80kruviboon.blogspot.com/2016/04/blog-post.html>
- วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์. (2558). การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-based Learning (CBL). วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้, 1(2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2558), 12 ธันวาคม 2559. จาก jli.wu.ac.th/countLoadJournal.php?jilID=39.
- วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์. (2561). การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-based Learning (CBL). สืบค้นจาก <https://www.tci-thaijo.org/index.php/jliwu/article/view/95056/74245>
- ศศิประภา ชัยประสิทธิ์. (2552). “องค์กรแห่งนวัตกรรม” ทางเลือกของผู้ประกอบการยุคใหม่. วารสารนักบริหาร. 30(2): 60-63.
- ศ.ดร.อภิชัย พันธเสน. (2558). รายงาน: นักวิจัย สกว. ชี้ ปัญหาการบริหารการศึกษาเป็นปัจจัยสำคัญที่อุดร้งการปฏิรูปการศึกษา. สืบค้นจาก <http://www.knowledgefarm.in.th/educational-administration-problem>
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2552). ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศุภชัย ยาวะประภาช. (2533). นโยบายสาธารณะ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย. (2557). การจัดทำยุทธศาสตร์การปฏิรูปการศึกษาขั้นพื้นฐานให้เกิดความรับผิดชอบ. รายงานที่ดิอาร์ไอ. 103(พฤษภาคม 2557).
- สมชาย เทพแสง. (2547). E-Leadership: ผู้นำการศึกษาในยุคดิจิทัล. วารสารวิชาการ 7(1): 55-62.
- สมพร หลิมเจริญ. (2552). “การพัฒนาหลักสูตรเสริมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2.”. ปรียนานิพนธ์ สาขาการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. (2559). หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ การคิดเชิงสร้างสรรค์.
- สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ. (2559). สุดยอดนวัตกรรมไทย. กรุงเทพฯ : สำนักงาน นวัตกรรมแห่งชาติ กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.
- สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน. (2557). ยุทธการเปลี่ยน ‘ครูเฉย’ สู่ครูยุคศตวรรษที่ 21(online). กรุงเทพมหานคร: (14 กันยายน 2562).
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2549). 15 รูปแบบการบริหารโรงเรียนของผู้บริหาร สถานศึกษาต้นแบบ รุ่น 1 ปี 2544. กรุงเทพฯ: 21 เซ็นจูรี่.

- สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2550). สภาพการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โครงการหนึ่งอำเภอหนึ่งโรงเรียนในฝัน. กรุงเทพฯ : ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สำนักพัฒนานวัตกรรมแห่งชาติ. (2549). นวัตกรรมประเทศไทย Innovation Thailand. กรุงเทพฯ : สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ,
- สุกรี วัชรพรรณ. (2529). ปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการนำเสนอ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่มีต่อสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนวิชากลุ่มการงานและพื้นฐานอาชีพ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชา โสตทัศนศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุกัญญา แซ่มซ้อย. (2555ก). แนวคิดเชิงนวัตกรรมสำหรับการบริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21. สืบค้นจาก https://tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/view/9391
- สุกัญญา แซ่มซ้อย. (2555ข). การบริหารโดยสถานศึกษาและชุมชนเป็นฐาน: ความท้าทายของการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง.วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยลัยนเรศวร, 14(1), 101-111.
- สุทิน ณ สุวรรณ. (2555). วิธีสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning : PBL). สืบค้นจาก <http://suthinnaa.blogspot.com/2012/12/problem-based-learning.html>
- สุวิทย์ มูลคำ. (2547). ครบเครื่องเรื่องการคิด. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2550). กลยุทธ์การสอนคิดสังเคราะห์. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- สุวิมล ว่องวานิช. (2558). การวิจัยประเมินความต้องการจำเป็น = Needs assessment research. พิมพ์ครั้งที่ 3 ฉบับปรับปรุง. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- อมเรศ ศิลาอ่อน. (2544). การปฏิรูปการศึกษากับการประกันคุณภาพ. มติชน: 5.
- อรจรรย์ ณ ตะกั่วทุ่ง. (2546). สถาบันอุดมศึกษากับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เพื่อสังคมยุคใหม่.วารสาร สอ. ประเทศไทย, 6(1).
- อภิชัย พันธเสน. (2558). งานวิจัยเรื่องการสังเคราะห์งานวิจัยว่าด้วยปัญหาและข้อเสนอแนะในกระบวนการจัดการศึกษาไทย: ประเด็นปัญหาคุณภาพการศึกษา. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.).
- อารี พันธมณี. (2540). ความคิดสร้างสรรค์กับการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: ดันอ้อแกรมมี.
- อารี พันธมณี. (2545). ฝึกให้คิดเป็นคิดให้สร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: ไยใหม่.
- อุษณีย์ โปธิสุข. (2537). วิธีสอนเด็กปัญญาเลิศ. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

- อุษณีย์ โปธิสุข. (2540). โรงเรียนจะพัฒนาอัจฉริยภาพเด็กได้อย่างไร. กรุงเทพฯ : ศูนย์พัฒนาอัจฉริยภาพเด็กและเยาวชน.
- อุทัย บุญประเสริฐ. (2527). การวางแผนการศึกษา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อุทัย บุญประเสริฐ. (2542). รายงานการวิจัยการศึกษาแนวทางการบริหารและการจัดการศึกษาของสถานศึกษาในรูปแบบการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- เอกชัย กี่สุขพันธ์. (2552). เอกสารประกอบวิชาภาวะผู้นำทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: แผนกการพิมพ์โรงเรียนดอนบอสโก.

ภาษาอังกฤษ

- Anderson, A., and Yates, G.C.R. (1999). Clay modeling and social modeling: Effect of interactive teaching on children's creative art making. Australia: Education Psychology.
- Anderson, H.H. (1959). Creative and its cattivation. New York: Harper.
- Awang, H., and Ramly, I. (2008). “Creative Thinking Skill Approach Through Problem-Based Learning: Pedagogy and Practice in Engineering Classroom.” World Academy of Science, Engineering and Technology International Journal of Educational and Padagogical Sciences 2, 4: 334-338.
- Baker, B.S.H. (1994). Strategic information management: challenges and strategies in managing information systems. Oxford: Butterworth Heinemann.
- Bardo, J.W., and Hardman, J.J. (1982). Urban sociology: A systematic troduction. U.S.A: F.E. Peacock Publisher.
- Beane, J., Toepfer, C., and Alessi, S. (1986). Curriculum planning and development. Boston: Ellyn Bacon
- Bovee, C. L. et al. (1993). Management. New York: McGraw-Hill.
- Christine A.R. MacNulty และคณะ, VISION-BASED PLANNING: THEORY & PRACTICE. Retrieved from <http://www.exploit-the-future.com/paper3/paper3.html>
- Cohen, J. M. and Uphoff, N. T. (1990). Participation's place in rural development: Seeking clarity through specificity. World Development, 8. (213-214).
- Crafe, A. (2000). Creativity across the primary curriculum. London: Routledge.

- Csikszentmihalyi, M, F. (1991). The psychology of optimal experience. New York: Harper Perennial.
- Dalton, D. R. (1988). Antecedents of Grievance Filing Behavior: Attitude/Behavioral Consistency and the Union Steward. *The Academy of Management Journal*, 25, 158-169.
- Darragh, Johnna C. (2006). The Environment as the Third Teacher.source. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED493517.pdf>
- David Pedder. (2010), School Policies and practices to support effective Classroom Assessment for Learning,international Encyclopedia of Education.volume 3 (pp.464-471). Oxford:Elsevier.
- Davies, D., Snape, D.J., Collier, C., Digby, R., Hay, P., and Howe, A. (2013). “Creative Learning environments in education- A systematic literature review,” *Thinking Skills and Creativity*, 8: 80.
- De Bone, E (1982). Lateral thinking: A textbook of creativity. London: Penguin Books.
- De Bono, E. (1984). Lateral thinking. London: Penguin Books.
- Emelina Minero. (2016). Place-Based Learning: A Multifaceted Approach Retrieved from <https://www.edutopia.org/practice/place-based-learning-connecting-kids-their-community>
- Eragamreddy, N. (2013). “Teaching Creative Thinking Skills”. *International Journal of English Language & Translation Studies* 1, 2: 124-143.
- Ernest R. Alexander. (1985). Introducing Current Planning Theories, Concepts and Issues. Department of Urban Planning, University of Wisconsin-Milwaukee.
- Feldhusen, J. F. and Treffinger, D. J. (1980). Creative thinking and problem solving in gifted education. Dubuque, IA: Kendall/Hunt.
- Gallagher,D.R.; Bagin, D.; and Kindred, L.W. (1997). The School and Community Relations. 6th ed. Needham Heights. MA: Allyn and Bacon.
- Gardner , H. (1993). Multiple Intelligence: The Theory in Praticce. New York: Basic Books.
- Getzels, J.W., and Jackson, W.P. (1962). Creativity and intelligence. New York: WILEY and Sons.
- Guilford, J.P. (1959). Traits of creativity. in: H.H. Anderson, M.S. University (Eds.) Creativity and its Cultivation. Addresses Presented at the Interdisciplinary Symposia on

- Creativity, (pp. 142–161). Harper, New York: Michigan State University, East Lansing, Michigan.
- Guiford, J.P. (1967). The nature of human intelligence. New York: McGraw-Hill.
- Herkema, S. (2003). “A Complex Adaptive Perspective on Learning with in Innovation Projects”. The Learning Organization. Vol. 10, no. 6, pp. 340-346.
- Hughes, A. (2003). “Knowledge Transfer, Entrepreneurship and Economic Growth: Some Reflections and Implications for Policy in the Netherlands”. University of Cambridge Centre for Business Research Working Paper no. 273.
- John Hattie. (2009). Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement. London: Routledge.
- Jørn Skovsgaard และคณะ. (2018). The future of education and skills Education 2030. Retrieved from [https://www.oecd.org/education/2030/E2030% 20Position% 20Paper%20\(05.04.2018\).pdf](https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20(05.04.2018).pdf)
- Kristen M Erbes. (2003). School/community-based management: discursive politics in practice. University of Hawaii at Manoa.
- Lasswell, Harold D. (1971). A Pre-View of Policy Sciences. New York: American Elsevire Pub.Co.
- Langford, Glenn. (1968). Philosophy and Education: An Introduction. London: Macmillan.
- Lieberman, A.; and Miller, L. (1999). Teacher: Transforming their World and their Work. New York: Teacher College Press.
- Lin, Y.S. (2009). Teacher and pupil responses to a creative pedagogy- Case studies of two primary classes in Taiwan. Unpublished Doctoral Thesis, Exeter: University of Exeter.
- Lin, Y.S. (2011). “Fostering Creativity through Education – A Conceptual Framework of Creative Pedagogy.” National Academy for Educational Research 2, 3: 149-153.
- Mans. (1941). Cretive Thinking. Retrieved from <https://khomsan4.wixsite.com/clect/about>.
- McLellan, R., Galton, M., Steward, S. and Page, C. (2012). The Impact of Creative

- Partnerships on the Wellbeing of Children and Young People. Newcastle: CCE.
Retrieved from <http://www.creativitycultureeducation.org/the-impact-of-creative-partnerships-on-the-wellbeing-of-children-and-young-people>
- Mednick, S.A. (1978). The associative basis of the creative process. Psychological Review.
- Michalko, M. (1998). Cracking creativity: The secrets of creative genius. Berkley, California: Ten Speed Press.
- National Association of Secondary School Principals - NASSP. (1996). Retrieved from <https://www.nassp.org/>
- Osborn, A.F. (1957). Applied imagination. New York: Scribner.
- Paul Collard. 2016. Creativity and Learning: what is the connection?. [online]. Retrieved From <https://education.gov.scot/nih/Documents/Creativity/CRE36-Creativity-Thought-Piece-Paul-Collard-June-2016.pdf>
- Robert Sternberg and Wendy. (2005). How to Develop Students Creativity Association for Supervision & Curriculum Development
- Robbins, S. P. and Coulter, M. (1996). Management. 5 th ed. New Jersey : Prentice-Hall. Organization Behavior : Concepts Controversies and Application. New Jersey : Pearson prentice hall.
- Robinson, K. (2001). Out of our minds: Learning to be creative. Capstone Publishing Ltd., (A Wiley company), United Kingdom.
- Robinson K., and Aronica, L. (2015). Creative school. U.S.A: Viking Penguin Ill.
- Rogers, C.R. (1959). Towards a Theory of Creativity in P.E. Vernon, ed. Creativity. Hasmonds Worth, Penguin Book.
- Rogers, E.M. (1963). Diffusion of Innovation. New York : The Free Press.
- Rogers, Everette M. (1983). อ้างถึงใน กิรติ ยศยิ่งยง. องค์การแห่งนวัตกรรม แนวคิดและกระบวนการ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งชาติ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Sabatier, P.A. and Mazmanian, D.A. (1980). “The Implementation of Public Policy: A Framework of Analysis”. Policy Studies journal. 8(special issue): 538-550.
- Saylor, J.G., W. Alexander and Lewis, A.J. (1981). Curriculum Planning for Better Teaching and Learning. New York: Holt, Rinehart and Winston.

- Schilling, Melissa A. (2012). Strategic Management of Technological Innovation. 4th edition. New York: McGraw-Hill Education.
- Schirmacher, R. (1998). Art and Creative Development for Young Children. New York: Delmar Publishers.
- Seltzer, K.; Bentley, T. (1999). The Creative Age: Knowledge and Skills for the New Economy; Demos: London, UK.
- Shallcross, D.J, (1981). Teaching creative behaviour: how to teach creativity in children of all ages. PrenticeHall, Englewood Cliffs, NJ.
- Sharp, C. (2001). 'Developing young children's creativity through the arts: what does research have to offer?' Paper presented to an Invitational Seminar, Chadwick Street Recreation Centre, London, 14 February [online]. Available: <http://www.nfer.ac.uk/research/papers/creativity.pdf> [13 January, 2004].
- Skinner, B.F. (1996). What is the experimental analysis of behavior. Journal of the experimental analysis of behavior 9, 3.
- Smith, D. (2006). Exploring innovation. Berkshire: McGraw-Hill Education.
- Starko, J.A. (2014), Creativity in the Classroom. New York: Routledge.
- Stein, M. I. And Heinze, S. J. (1960) Creativity and the individual. Glencoe, Ill.: Free Press
- Sternberg, R., and Williams, W.M. (2003). Teaching For Creativity: Two Dozen Tips. Retrieved From <http://www.cdl.org/articles/teaching-for-creativity-two-dozen-tips/>
- Tan, L.S., Lee, S.S., Ponnusamy, L.D., Koh, E.R. and Tan, K.C.K.T. (2016). "Fostering Creativity in the Classroom for High Ability Students: Context Does Matter." Education Science, 6: 14.
- Tidd, Joe, and John Bessant. (2009). Managing Innovation Integrating Technological and Organization Change, 4th ed. West Sussex: John Wiley and Sons.
- Torrance, E.P. (1964). Education and the creativity potential. Minneapolis: The Lund Press.
- Torrance, E.P., and Myers, R. E.(1972). Creativity Learning and teaching. New York: Dood, Mead and company.
- Torrance, E.P. (1979). The search for satori and creativity. Buffalo, NY: Bearly

Limited.

Trott, P. (2005). Innovation Management and New Product Development. Prentice Hall.

Tucker, R.B. (2003). Driving Growth Through Innovation. San Francisco: Berrett-Koehler Publishers.

Utterback J. (2004). Mastering the Dynamics of Innovation. Boston: Harvard Business School Press, 1994 Innovation Unit, UK Department of Trade and Industry.

Wallach, M.A., and Kogan N. (1975). Mode of thinking in young-children. Half: Rinehart and Winston.

Williams, C. (2008). Effective management: A multimedia approach. (3rd ed.). Mason, Ohio: Thomson South-Western.

Williams, Walter. (1971). Social Policy Research and Analysis: The Experience in The Federal Social Agencies. New York: American Elsevier Publishing Co.







รายนามผู้ทรงคุณวุฒิประเมินกรอบแนวคิดและเครื่องมือวิจัย

1. รองศาสตราจารย์ ดร.ประกอบ กรณีกิจ

ตำแหน่ง อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2. รองศาสตราจารย์ ดร.วิสุทธิ วิจิตรพัชรภรณ์

ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

3. รองศาสตราจารย์ ดร.สุวิทย์ มูลคำ

ตำแหน่ง ที่ปรึกษาเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

4. ดร.รังสรรค์ มณีเล็ก

ตำแหน่ง ที่ปรึกษาด้านนโยบายและแผน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

5. ผศ.ทินกร บัวพูล

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม

รายนามผู้อำนวยการโรงเรียนที่มีการปฏิบัติเป็นเลิศ (BEST PRACTICE)

- | | |
|------------------------------|---|
| 1. นางปราณี ท้ายคุปต์ | ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลราชบุรี |
| 2. นายพิษณุ โชติศิริคุณวัฒน์ | ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดเขาวัง(แสง ช่วงสุวนิช) |
| 3. นายสุรเชษฐ์ กลิ่นพะยอม | ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดกลางบางแก้ว |
| 4. นายสินชัย สิ้นทนชื่น | ผู้อำนวยการโรงเรียนเมืองสมุทรสงคราม |
| 5. นายสมัคร มุลประการ | ผู้อำนวยการโรงเรียนสันป่าตอง (สุวรรณราษฎร์วิทยาคาร) |



รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของร่างของนวัตกรรม

- | | |
|--|---|
| 1. รองศาสตราจารย์ ดร.อรจรรย์ ณ ตะกั่วทุ่ง | อดีตหัวหน้าภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสาร
การศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย |
| 2. รองศาสตราจารย์ ดร.ประกอบ กรณีกิจ | อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสาร
การศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย |
| 3. ดร.อโนทัย ไทยวรรณศรี | ผู้อำนวยการสำนักพัฒนานวัตกรรมการจัด
การศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน |
| 4. ดร.สุวิทย์ บึงบัว | ผู้อำนวยการศูนย์พัฒนาคุณภาพการศึกษาด้วย
เทคโนโลยี
การศึกษาทางไกล (ศพก. สพฐ.) |
| 5. ดร.สมพร สามทองกล้า | ผู้อำนวยการกลุ่มวิจัยและพัฒนานวัตกรรม
การจัดการเรียนการสอน สำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน |
| 6. รองศาสตราจารย์ ดร.วิสุทธิ วิจิตรพิชราภรณ์ | อาจารย์ประจำสาขาบริหารการศึกษา คณะ
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ |
| 7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัลยา ชนะภัย | ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตรศึกษา
ศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการประถมศึกษา มหาวิทยาลัยสวน
ดุสิต |
| 8. ดร.สุวิทย์ มูลคำ | ที่ปรึกษาเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้น
พื้นฐาน |
| 9. ดร.รังสรรค์ มณีเล็ก | ที่ปรึกษาด้านนโยบายและแผน สำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน |
| 10. รศ.ดร.กมลพร บัณฑิตยานนท์ | อดีตอาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรและการ
สอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 11. ดร.กัญญาภักดิ์ ชินวงศ์ | ผู้อำนวยการสำนักบริหารวิจัย จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย |

12. นายอนันต์ กัลปะ

ศึกษาธิการจังหวัดกาญจนบุรี

13. นายสุรเชษฐ์ กลิ่นพยอม

ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดกลางบางแก้ว

จ.นครปฐม



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

รายชื่อผู้ทรงเกียรติเข้าร่วมประชุมกลุ่ม (Focus group)

- | | |
|---|---|
| 1. รองศาสตราจารย์ ดร.อรจรรย์ ณ ตะกั่วทุ่ง | อดีตหัวหน้าภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสาร
การศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย |
| 2. รองศาสตราจารย์ ดร.ประกอบ กรณีกิจ | อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสาร
การศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย |
| 3. ดร.สุวิทย์ บึงบัว | ผู้อำนวยการศูนย์พัฒนาคุณภาพการศึกษาด้วย
เทคโนโลยีการศึกษาทางไกล (ศพก. สพฐ.) |
| 4. ดร.สุวิทย์ มูลคำ | ที่ปรึกษาเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้น
พื้นฐาน |
| 5. ดร.รังสรรค์ มณีเล็ก | ที่ปรึกษาด้านนโยบายและแผน สำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน |
| 6. ดร.กัญญาภัจจ์ ชินวงศ์ | ผู้อำนวยการสำนักบริหารวิจัย จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย |
| 7. ดร.สุรดา ไชยสงคราม | ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดประยุรวงศาวาส สพป.
กรุงเทพฯ |
| 8. ดร.ยุพา เวียงมมล อัดโดดดร | ผู้อำนวยการโรงเรียนเหล่าอ้อยบำรุงวิทย์ สพป.
กาฬสินธุ์ เขต 1 |
| 9. ดร.ณัฐริน เจริญเกียรติบวร | ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สพป. นนทบุรี
เขต 1 |
| 10. ดร.ณัฐมา วีระวานิช | เจ้าของลิขสิทธิ์นวัตกรรม Top Talent
วิเคราะห์พัฒนาศักยภาพผู้เรียนและการพัฒนา
ทรัพยากรมนุษย์ |



ภาคผนวก ข
เครื่องมือในการวิจัย

1. แบบประเมินกรอบแนวคิด
2. แบบสอบถามเพื่อการวิจัย
3. แบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของร่างนวัตกรรม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



แบบประเมินเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมกรอบแนวคิดการวิจัย
เรื่อง นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิด
สร้างสรรค์

คำชี้แจง

1. แบบประเมินฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์ดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชา บริหารการศึกษา ภาควิชานโยบาย การจัดการและความเป็นผู้นำทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความคิดเห็นของท่านเกี่ยวกับความ เหมาะสมของกรอบแนวคิดของการวิจัยนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการ พัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ที่ได้จากการสังเคราะห์แนวคิดและทฤษฎีจากเอกสารและ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัยภายใต้คำปรึกษาของคณาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งเป็นกรอบแนวคิดสำคัญ ในงานวิจัยเรื่อง นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนให้ มีความคิดสร้างสรรค์ เพื่อจะได้นำข้อมูลจากแบบประเมิน นี้มาวิเคราะห์และสรุปเป็นประเด็นสำคัญใน การนำไปพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลการวิจัยในขั้นต่อไป

2. แบบประเมินฉบับนี้แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของกรอบแนวคิดการวิจัย ประกอบด้วย

2.1 การบริหารโรงเรียน

2.2 แนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

3. ข้อมูลที่ได้จากการประเมินนี้ จะไม่มีความเกี่ยวข้องและมีผลใด ๆ ต่อตำแหน่งหน้าที่และ ความรับผิดชอบในการปฏิบัติในหน้าที่ของท่านและผู้วิจัยจะเก็บสงวนรักษาข้อมูลการตอบของท่านไว้ เป็นอย่างดี โดยไม่ให้มีผลกระทบใด ๆ ต่อท่าน

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณในความอนุเคราะห์ของท่านเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

นางสาวประภัสสร ดิษสกุล

นิสิตปริญญาโท สาขาวิชา บริหารการศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โทรศัพท์ 082-2919911 E-mail Tonaor-opal1@hotmail.com Line ID : tonaortonkla

แบบประเมินผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมกรอบแนวคิดการวิจัย
เรื่อง นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิด
สร้างสรรค์

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ประเมิน

1. ชื่อ – สกุล.....
2. วุฒิการศึกษาสูงสุดปริญญา.....สาขา.....
3. ตำแหน่งปัจจุบัน.....
4. เบอร์โทรศัพท์ที่ติดต่อสะดวก..... Line ID.....
5. E-mail.....
6. วันที่ให้สัมภาษณ์..... เวลา..... สถานที่.....

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับกรอบแนวคิดการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาและการพัฒนานักเรียน
ให้มีความคิดสร้างสรรค์

ในทัศนะของท่าน ท่านคิดว่ากรอบแนวคิดการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาและการพัฒนา
นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยได้กำหนดขึ้น มีความเหมาะสมหรือไม่โดยทำเครื่องหมาย
✓ ตรงช่องที่ตรงกับความเห็นของท่าน โดยเกณฑ์ในการลงความเห็น มีดังนี้

2.1 ความคิดเห็นเกี่ยวกับกรอบแนวคิดการบริหารโรงเรียนประถมศึกษา

1 แนวคิดการบริหารโรงเรียน ตามแนวคิด Creative School ของ Ken Robinson(2015)	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	ข้อเสนอแนะ
1) นโยบาย			
2) การบริหารจัดการ			
3) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้			
4) หลักสูตรและการสอน			
5) การพัฒนาครู			
6) มาตรฐานและการประเมินผล			
7) การมีส่วนร่วมของชุมชน			

2.2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับกรอบแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

แนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ได้ทำการวิเคราะห์สังเคราะห์ตามแนวคิดของ วิริยะ (2558) Schirmacher (1998) Robert and Wendy (2005) Sharp (2004) Awang และ Ramly (2008) Eragamreddy (2013)	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	ข้อเสนอแนะ
1) กระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ			
2) ฝึกการใช้จินตนาการ			
3) คำนคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง			
4) การเรียนรู้ร่วมกัน			
5) กระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา			
6) กิจกรรมการเรียนรู้			
7) นำเสนอผลงาน			
8) การประเมินผล			

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับกรอบแนวคิดการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาและการพัฒนา
นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

.....

.....

.....

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ลงชื่อ.....
(.....)

ผู้ประเมิน

ขอขอบคุณในความอนุเคราะห์ของท่านเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้



แบบสอบถาม

สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวทางการพัฒนานักเรียนให้มี ความคิดสร้างสรรค์

คำชี้แจง

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวทางการพัฒนานักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบและพัฒนาเป็นนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวทางการพัฒนานักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์

แบบสอบถามฉบับนี้แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวทางการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวทางการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้แนบเอกสารประกอบการประเมินซึ่งมีคำอธิบายนิยามศัพท์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวทางการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์เพื่อความเข้าใจความหมายที่ตรงกันมาเพื่อประกอบการพิจารณา

ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามนี้จะไม่มีความเกี่ยวข้องและมีผลใด ๆ ต่อตำแหน่งหน้าที่และความรับผิดชอบในการปฏิบัติในหน้าที่ของท่าน และผู้วิจัยจะเก็บสงวนรักษาข้อมูลการตอบของท่านไว้เป็นอย่างดี โดยไม่ให้มีผลกระทบใด ๆ ต่อท่าน

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงสำหรับความอนุเคราะห์และการเสียสละเวลาของท่านในการตอบแบบสอบถามเพื่อการวิจัยในครั้งนี้ ทั้งนี้กรุณาส่งแบบสอบถามคืนโดยใส่ซองที่ผู้วิจัยจัดทำทางไปรษณีย์ หรือส่งเอกสารทาง E-Mail ภายในวันที่ 30 กันยายน 2562

นางสาวประภัสสร ดิษสกุล

นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาบริหารการศึกษา

ภาควิชานโยบาย การจัดการและความเป็นผู้นำทางการศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โทรศัพท์ 082-291-9911 E-mail : Tonaor-opal1@hotmail.com

Line ID : Tonaortonkla

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

3.1 ด้านนโยบาย.....

.....

.....

3.2 ด้านการบริหารจัดการ.....

.....

.....

3.3 ด้านการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้.....

.....

.....

3.4 ด้านหลักสูตรและการสอน.....

.....

.....

3.5 ด้านการพัฒนาครู.....

.....

.....

3.6 ด้านมาตรฐานและการประเมินผล.....

.....

.....

3.7 ด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ประเมิน

ขอขอบพระคุณในความกรุณาของท่านที่สละเวลาอันมีค่าเพื่อตอบแบบสอบถามฉบับนี้มา ณ โอกาสนี้

การวิเคราะห์ค่า IOC

ของกรอบแนวคิดการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิด
สร้างสรรค์

แนวคิดการบริหารโรงเรียนประถมศึกษา	ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 5)			
	เหมาะสม		ไม่เหมาะสม	
	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ
การบริหารโรงเรียนประถมศึกษา				
1. นโยบาย	5	100.00	0	0.00
2. การบริหารจัดการ	5	100.00	0	0.00
3. สภาพแวดล้อมการเรียนรู้	5	100.00	0	0.00
4. หลักสูตรและการสอน	5	100.00	0	0.00
5. การพัฒนาครู	5	100.00	0	0.00
6. มาตรฐานและการประเมินผล	5	100.00	0	0.00
7. การมีส่วนร่วมของชุมชน	5	100.00	0	0.00
การพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์				
1. การกระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ	5	100.00	0	0.00
2. การฝึกใช้จินตนาการ	5	100.00	0	0.00
3. การค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง	5	100.00	0	0.00
4. การเรียนรู้ร่วมกัน	5	100.00	0	0.00
5. การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา	5	100.00	0	0.00
6. กิจกรรมการเรียนรู้	5	100.00	0	0.00
7. การนำเสนอผลงาน	5	100.00	0	0.00
8. การประเมินผล	5	100.00	0	0.00



แบบประเมินความสอดคล้อง (Index of Consistency : IOC) ของเครื่องมือวิจัย
 สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบสอบถาม
 เรื่อง นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์
 คำชี้แจง

1. แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) ของเครื่องมือวิจัยในการวิจัยวิทยานิพนธ์เรื่อง นวัตกรรม
 บริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ เพื่อประเมินข้อคำถามของ
 การวิจัยว่า มีความสอดคล้องเหมาะสมเชิงเนื้อหาตามกรอบแนวคิดการวิจัยอยู่ในระดับใด โดยได้กำหนดเกณฑ์การ
 พิจารณาความสอดคล้อง ดังนี้

- +1 หมายถึง เห็นด้วย ว่าประเด็นข้อคำถามมีความสอดคล้องเหมาะสม
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจ ว่าประเด็นข้อคำถามมีความสอดคล้องเหมาะสม
- 1 หมายถึง ไม่เห็นด้วย ว่าประเด็นข้อคำถามมีความสอดคล้องเหมาะสม

2. แบบสอบถามฉบับนี้แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตาม
 แนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดพัฒนา
 ให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

3. ผู้วิจัยได้แนบเอกสารประกอบการประเมินซึ่งมีคำอธิบายนิยามศัพท์(หน้า 2-3) เพื่อประกอบการ
 พิจารณา

4. ข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินความสอดคล้องนี้จะไม่มีความเกี่ยวข้องและมีผลใด ๆ ต่อตำแหน่งหน้าที่
 และความรับผิดชอบในการปฏิบัติในหน้าที่ของท่าน และผู้วิจัยจะเก็บสงวนรักษาข้อมูลการตอบของท่านไว้เป็นอย่า
 ่งดี โดยไม่ให้มีผลกระทบใด ๆ ต่อท่าน

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณในความอนุเคราะห์ของท่านเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

นางสาวประภัสสร ทิษสกุล

นิสิตปริญญาโทระดับบัณฑิต สาขาวิชาบริหารการศึกษา

ภาควิชานโยบาย การจัดการและความเป็นผู้นำทางการศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โทรศัพท์ 082-291-9911 E-mail : Tonaor-opal1@hotmail.com Line ID : Tonaortonkla



**แบบประเมินความสอดคล้อง (Index of Consistency : IOC) ของเครื่องมือวิจัย
สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบสอบถาม
เรื่อง นวัตกรรมจัดการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิด
สร้างสรรค์**

คำชี้แจง ท่านมีความคิดเห็นว่า ข้อคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีความสอดคล้องเหมาะสมตามกรอบแนวคิดของการวิจัยหรือไม่ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน
ตอนที่ 1 สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

ข้อที่	ข้อคำถาม	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		(+1)	0	- 1	
1. โรงเรียนมีนโยบายเพื่อพัฒนานักเรียนให้เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องต่อไปนี้ในระดับใด					
1.1	การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้				
1.2	การฝึกใช้จินตนาการ ในมุมมองที่หลากหลาย				
1.3	การเปิดโอกาสให้นักเรียนศึกษา ค้นคว้า เรียนรู้อย่างอิสระ				
1.4	การเรียนรู้ร่วมกันระหว่างนักเรียนด้วยกันและครูกับนักเรียน				
1.5	การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา				
1.6	การทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย				
1.7	การนำเสนอผลงานด้วยวิธีการที่แปลกใหม่และน่าสนใจ				
1.8	การประเมินผลงานด้วยวิธีการและรูปแบบที่หลากหลาย				
2. โรงเรียนมีการบริหารจัดการเพื่อพัฒนานักเรียนให้เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องต่อไปนี้ในระดับใด					
2.1	การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้				
2.2	การฝึกใช้จินตนาการ ในมุมมองที่หลากหลาย				
2.3	การเปิดโอกาสให้นักเรียนศึกษา ค้นคว้า เรียนรู้อย่างอิสระ				

ข้อที่	ข้อความ	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		(+1)	0	- 1	
2.4	การเรียนรู้ร่วมกันระหว่างนักเรียนด้วยกันและครูกับนักเรียน				
2.5	การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา				
2.6	การทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย				
2.7	การนำเสนอผลงานด้วยวิธีการที่แปลกใหม่และน่าสนใจ				
2.8	การประเมินผลงานด้วยวิธีการและรูปแบบที่หลากหลาย				
3. โรงเรียนมีการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องต่อไปนี้อยู่ในระดับใด					
3.1	การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้				
3.2	การฝึกใช้จินตนาการ ในมุมมองที่หลากหลาย				
3.3	การเปิดโอกาสให้นักเรียนศึกษา ค้นคว้า เรียนรู้อย่างอิสระ				
3.4	การเรียนรู้ร่วมกันระหว่างนักเรียนด้วยกันและครูกับนักเรียน				
3.5	การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา				
3.6	การทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย				
3.7	การนำเสนอผลงานด้วยวิธีการที่แปลกใหม่และน่าสนใจ				
3.8	การประเมินผลงานด้วยวิธีการและรูปแบบที่หลากหลาย				
4. โรงเรียนมีการกำหนดหลักสูตรและการสอนเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องต่อไปนี้อยู่ในระดับใด					
4.1	การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้				
4.2	การฝึกใช้จินตนาการ ในมุมมองที่หลากหลาย				
4.3	การเปิดโอกาสให้นักเรียนศึกษา ค้นคว้า เรียนรู้อย่างอิสระ				
4.4	การเรียนรู้ร่วมกันระหว่างนักเรียนด้วยกันและครูกับนักเรียน				
4.5	การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา				
4.6	การทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย				
4.7	การนำเสนอผลงานด้วยวิธีการที่แปลกใหม่และน่าสนใจ				

ข้อที่	ข้อความ	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		(+1)	0	- 1	
4.8	การประเมินผลงานด้วยวิธีการและรูปแบบที่หลากหลาย				
5. โรงเรียนมีการพัฒนาครูเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องต่อไปนี้ในระดับใด					
5.1	การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้				
5.2	การฝึกใช้จินตนาการ ในมุมมองที่หลากหลาย				
5.3	การเปิดโอกาสให้นักเรียนศึกษา ค้นคว้า เรียนรู้อย่างอิสระ				
5.4	การเรียนรู้ร่วมกันระหว่างนักเรียนด้วยกันและครูกับนักเรียน				
5.5	การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา				
5.6	การทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย				
5.7	การนำเสนอผลงานด้วยวิธีการที่แปลกใหม่และน่าสนใจ				
5.8	การประเมินผลงานด้วยวิธีการและรูปแบบที่หลากหลาย				
6. โรงเรียนมีการกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้และการประเมินผลเพื่อพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนในเรื่องต่อไปนี้ในระดับใด					
6.1	การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้				
6.2	การฝึกใช้จินตนาการ ในมุมมองที่หลากหลาย				
6.3	การเปิดโอกาสให้นักเรียนศึกษา ค้นคว้า เรียนรู้อย่างอิสระ				
6.4	การเรียนรู้ร่วมกันระหว่างนักเรียนด้วยกันและครูกับนักเรียน				
6.5	การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา				
6.6	การทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย				
6.7	การนำเสนอผลงานด้วยวิธีการที่แปลกใหม่และน่าสนใจ				
6.8	การประเมินด้วยวิธีการและรูปแบบที่หลากหลาย				
7. โรงเรียนเปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการสนับสนุนกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องต่อไปนี้ในระดับใด					
7.1	การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้				
7.2	การฝึกใช้จินตนาการ ในมุมมองที่หลากหลาย				
7.3	การเปิดโอกาสให้นักเรียนศึกษา ค้นคว้า เรียนรู้อย่างอิสระ				

ข้อที่	ข้อคำถาม	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		(+1)	0	- 1	
7.4	การเรียนรู้ร่วมกัน การระดมความคิดของทั้งนักเรียนด้วยกัน และครูร่วมกับนักเรียน				
7.5	การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา				
7.6	การทำกิจกรรมการเรียนรู้				
7.7	การนำเสนอผลงานด้วยวิธีการที่แปลกใหม่และน่าสนใจ				
7.8	การประเมินด้วยวิธีการและรูปแบบที่หลากหลาย				

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ



(.....)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ประเมิน

ขอขอบพระคุณในความกรุณาของท่านที่สละเวลาอันมีค่า เพื่อตอบแบบสอบถามฉบับนี้มา

ณ โอกาสนี้

การวิเคราะห์ค่า IOC ของแบบสอบถาม

ความคิดเห็นเกี่ยวกับความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

ข้อที่	ข้อความ	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		(+1)	0	- 1	
1. โรงเรียนมีนโยบายเพื่อพัฒนานักเรียนให้เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องต่อไปนี้ในระดับใด					
1.1	การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้				
1.2	การฝึกใช้จินตนาการ ในมุมมองที่หลากหลาย				
1.3	การเปิดโอกาสให้นักเรียนศึกษา ค้นคว้า เรียนรู้อย่างอิสระ				
1.4	การเรียนรู้ร่วมกันระหว่างนักเรียนด้วยกันและครูกับนักเรียน				
1.5	การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา				
1.6	การทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย				
1.7	การนำเสนอผลงานด้วยวิธีการที่แปลกใหม่และน่าสนใจ				
1.8	การประเมินผลงานด้วยวิธีการและรูปแบบที่หลากหลาย				
2. โรงเรียนมีการบริหารจัดการเพื่อพัฒนานักเรียนให้เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องต่อไปนี้ในระดับใด					
2.1	การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้				
2.2	การฝึกใช้จินตนาการ ในมุมมองที่หลากหลาย				
2.3	การเปิดโอกาสให้นักเรียนศึกษา ค้นคว้า เรียนรู้อย่างอิสระ				
2.4	การเรียนรู้ร่วมกันระหว่างนักเรียนด้วยกันและครูกับนักเรียน				
2.5	การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา				
2.6	การทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย				
2.7	การนำเสนอผลงานด้วยวิธีการที่แปลกใหม่และน่าสนใจ				
2.8	การประเมินผลงานด้วยวิธีการและรูปแบบที่หลากหลาย				
3. โรงเรียนมีการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องต่อไปนี้ในระดับใด					
3.1	การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้				

ข้อที่	ข้อความ	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		(+1)	0	- 1	
3.2	การฝึกใช้จินตนาการ ในมุมมองที่หลากหลาย				
3.3	การเปิดโอกาสให้นักเรียนศึกษา ค้นคว้า เรียนรู้อย่างอิสระ				
3.4	การเรียนรู้ร่วมกันระหว่างนักเรียนด้วยกันและครูกับนักเรียน				
3.5	การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา				
3.6	การทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย				
3.7	การนำเสนอผลงานด้วยวิธีการที่แปลกใหม่และน่าสนใจ				
3.8	การประเมินผลงานด้วยวิธีการและรูปแบบที่หลากหลาย				
4. โรงเรียนมีการกำหนดหลักสูตรและการสอนเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องต่อไปนี้อยู่ในระดับใด					
4.1	การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้				
4.2	การฝึกใช้จินตนาการ ในมุมมองที่หลากหลาย				
4.3	การเปิดโอกาสให้นักเรียนศึกษา ค้นคว้า เรียนรู้อย่างอิสระ				
4.4	การเรียนรู้ร่วมกันระหว่างนักเรียนด้วยกันและครูกับนักเรียน				
4.5	การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา				
4.6	การทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย				
4.7	การนำเสนอผลงานด้วยวิธีการที่แปลกใหม่และน่าสนใจ				
4.8	การประเมินผลงานด้วยวิธีการและรูปแบบที่หลากหลาย				
5. โรงเรียนมีการพัฒนาครูเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องต่อไปนี้อยู่ในระดับใด					
5.1	การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้				
5.2	การฝึกใช้จินตนาการ ในมุมมองที่หลากหลาย				
5.3	การเปิดโอกาสให้นักเรียนศึกษา ค้นคว้า เรียนรู้อย่างอิสระ				
5.4	การเรียนรู้ร่วมกันระหว่างนักเรียนด้วยกันและครูกับนักเรียน				
5.5	การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา				
5.6	การทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย				

ข้อที่	ข้อความคำถาม	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		(+1)	0	- 1	
5.7	การนำเสนอผลงานด้วยวิธีการที่แปลกใหม่และน่าสนใจ				
5.8	การประเมินผลงานด้วยวิธีการและรูปแบบที่หลากหลาย				
6. โรงเรียนมีการกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้และการประเมินผลเพื่อพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนในเรื่องต่อไปนี้อยู่ในระดับใด					
6.1	การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้				
6.2	การฝึกใช้จินตนาการ ในมุมมองที่หลากหลาย				
6.3	การเปิดโอกาสให้นักเรียนศึกษา ค้นคว้า เรียนรู้อย่างอิสระ				
6.4	การเรียนรู้ร่วมกันระหว่างนักเรียนด้วยกันและครูกับนักเรียน				
6.5	การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา				
6.6	การทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย				
6.7	การนำเสนอผลงานด้วยวิธีการที่แปลกใหม่และน่าสนใจ				
6.8	การประเมินด้วยวิธีการและรูปแบบที่หลากหลาย				
7. โรงเรียนเปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการสนับสนุนกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องต่อไปนี้อยู่ในระดับใด					
7.1	การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้				
7.2	การฝึกใช้จินตนาการ ในมุมมองที่หลากหลาย				
7.3	การเปิดโอกาสให้นักเรียนศึกษา ค้นคว้า เรียนรู้อย่างอิสระ				
7.4	การเรียนรู้ร่วมกัน การระดมความคิดของทั้งนักเรียนด้วยกัน และครูร่วมกับนักเรียน				
7.5	การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา				
7.6	การทำกิจกรรมการเรียนรู้				
7.7	การนำเสนอผลงานด้วยวิธีการที่แปลกใหม่และน่าสนใจ				
7.8	การประเมินด้วยวิธีการและรูปแบบที่หลากหลาย				

การวิเคราะห์ค่า IOC ของแบบสอบถาม

ความคิดเห็นเกี่ยวกับความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียน ประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิด สร้างสรรค์		ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	IOC
		1	2	3	4	5		
1. โรงเรียนมีนโยบายเพื่อพัฒนานักเรียนให้เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องต่อไปนี้ในระดับใด								
1.1	การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.00
1.2	การฝึกใช้จินตนาการ ในมุมมองที่หลากหลาย	1	1	1	1	1	5	1.00
1.3	การเปิดโอกาสให้นักเรียนศึกษา ค้นคว้า เรียนรู้อย่างอิสระ	1	1	1	1	1	5	1.00
1.4	การเรียนรู้ร่วมกันระหว่างนักเรียนด้วยกันและครูกับนักเรียน	1	1	1	1	1	5	1.00
1.5	การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา	1	1	1	1	1	5	1.00
1.6	การทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย	1	1	1	1	1	5	1.00
1.7	การนำเสนอผลงานด้วยวิธีการที่แปลกใหม่และน่าสนใจ	1	1	1	1	1	5	1.00
1.8	การประเมินผลงานด้วยวิธีการและรูปแบบที่ หลากหลาย	1	1	1	1	1	5	1.00
2. โรงเรียนมีการบริหารจัดการเพื่อพัฒนานักเรียนให้เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องต่อไปนี้ในระดับใด								
2.1	การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.00
2.2	การฝึกใช้จินตนาการ ในมุมมองที่หลากหลาย	1	1	1	1	1	5	1.00
2.3	การเปิดโอกาสให้นักเรียนศึกษา ค้นคว้า เรียนรู้อย่างอิสระ	1	1	1	1	1	5	1.00
2.4	การเรียนรู้ร่วมกันระหว่างนักเรียนด้วยกันและครูกับนักเรียน	1	1	1	1	1	5	1.00
2.5	การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา	1	1	1	1	1	5	1.00
2.6	การทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย	1	1	1	1	1	5	1.00
2.7	การนำเสนอผลงานด้วยวิธีการที่แปลกใหม่และน่าสนใจ	1	1	1	1	1	5	1.00
2.8	การประเมินผลงานด้วยวิธีการและรูปแบบที่ หลากหลาย	1	1	1	1	1	5	1.00
3. โรงเรียนมีการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องต่อไปนี้ในระดับใด								
3.1	การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.00
3.2	การฝึกใช้จินตนาการ ในมุมมองที่หลากหลาย	1	1	1	1	1	5	1.00
3.3	การเปิดโอกาสให้นักเรียนศึกษา ค้นคว้า เรียนรู้อย่างอิสระ	1	1	1	1	1	5	1.00

สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียน ประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิด สร้างสรรค์		ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	IOC
		1	2	3	4	5		
3.4	การเรียนรู้ร่วมกันระหว่างนักเรียนด้วยกันและครูกับนักเรียน	1	1	1	1	1	5	1.00
3.5	การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา	1	1	1	1	1	5	1.00
3.6	การทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย	1	1	1	1	1	5	1.00
3.7	การนำเสนอผลงานด้วยวิธีการที่แปลกใหม่และน่าสนใจ	1	1	1	1	1	5	1.00
3.8	การประเมินผลงานด้วยวิธีการและรูปแบบที่ หลากหลาย	1	1	1	1	1	5	1.00
4. โรงเรียนมีการกำหนดหลักสูตรและการสอนเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องต่อไปนี้อยู่ในระดับใด								
4.1	การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.00
4.2	การฝึกใช้จินตนาการ ในมุมมองที่หลากหลาย	1	1	1	1	1	5	1.00
4.3	การเปิดโอกาสให้นักเรียนศึกษา ค้นคว้า เรียนรู้อย่างอิสระ	1	1	1	1	1	5	1.00
4.4	การเรียนรู้ร่วมกันระหว่างนักเรียนด้วยกันและครูกับนักเรียน	1	1	1	1	1	5	1.00
4.5	การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา	1	1	1	1	1	5	1.00
4.6	การทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย	1	1	1	1	1	5	1.00
4.7	การนำเสนอผลงานด้วยวิธีการที่แปลกใหม่และน่าสนใจ	1	1	1	1	1	5	1.00
4.8	การประเมินผลงานด้วยวิธีการและรูปแบบที่ หลากหลาย	1	1	1	1	1	5	1.00
5. โรงเรียนมีการพัฒนาครูเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องต่อไปนี้อยู่ในระดับใด								
5.1	การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.00
5.2	การฝึกใช้จินตนาการ ในมุมมองที่หลากหลาย	1	1	1	1	1	5	1.00
5.3	การเปิดโอกาสให้นักเรียนศึกษา ค้นคว้า เรียนรู้อย่างอิสระ	1	1	1	1	1	5	1.00
5.4	การเรียนรู้ร่วมกันระหว่างนักเรียนด้วยกันและครูกับ นักเรียน	1	1	1	1	1	5	1.00
5.5	การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา	1	1	1	1	1	5	1.00
5.6	การทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย	1	1	1	1	1	5	1.00
5.7	การนำเสนอผลงานด้วยวิธีการที่แปลกใหม่และน่าสนใจ	1	1	1	1	1	5	1.00
5.8	การประเมินผลงานด้วยวิธีการและรูปแบบที่ หลากหลาย	1	1	1	1	1	5	1.00
6. โรงเรียนมีการกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้และการประเมินผลเพื่อพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนในเรื่องต่อไปนี้อยู่ในระดับใด								
6.1	การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.00

สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียน ประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิด สร้างสรรค์		ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	IOC
		1	2	3	4	5		
6.2	การฝึกใช้จินตนาการ ในมุมมองที่หลากหลาย	1	1	1	1	1	5	1.00
6.3	การเปิดโอกาสให้นักเรียนศึกษา ค้นคว้า เรียนรู้อย่างอิสระ	1	1	1	1	1	5	1.00
6.4	การเรียนรู้ร่วมกันระหว่างนักเรียนด้วยกันและครูกับ นักเรียน	1	1	1	1	1	5	1.00
6.5	การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา	1	1	1	1	1	5	1.00
6.6	การทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย	1	1	1	1	1	5	1.00
6.7	การนำเสนอผลงานด้วยวิธีการที่แปลกใหม่และน่าสนใจ	1	1	1	1	1	5	1.00
6.8	การประเมินด้วยวิธีการและรูปแบบที่หลากหลาย	1	1	1	1	1	5	1.00
7. โรงเรียนเปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการสนับสนุนกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องต่อไปนี้อยู่ในระดับใด								
7.1	การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.00
7.2	การฝึกใช้จินตนาการ ในมุมมองที่หลากหลาย	1	1	1	1	1	5	1.00
7.3	การเปิดโอกาสให้นักเรียนศึกษา ค้นคว้า เรียนรู้อย่างอิสระ	1	1	1	1	1	5	1.00
7.4	การเรียนรู้ร่วมกัน การระดมความคิดของทั้งนักเรียน ด้วยกัน และครูร่วมกับนักเรียน	1	1	1	1	1	5	1.00
7.5	การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา	1	1	1	1	1	5	1.00
7.6	การทำกิจกรรมการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5	1.00
7.7	การนำเสนอผลงานด้วยวิธีการที่แปลกใหม่และน่าสนใจ	1	1	1	1	1	5	1.00
7.8	การประเมินด้วยวิธีการและรูปแบบที่หลากหลาย	1	1	1	1	1	5	1.00

ความเชื่อมั่นของแบบสอบถามสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของบริหารโรงเรียน
ประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์
ผลการวิเคราะห์ค่าความเที่ยงสำหรับแบบสอบถามสภาพปัจจุบัน
โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach' s Alpha Coefficient)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.996	200

ผลการวิเคราะห์ค่าความเที่ยงสำหรับแบบสอบถามสภาพที่พึงประสงค์
โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach' s Alpha Coefficient)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.996	200



แบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้

นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ (PLC for ITPE) (ฉบับที่ 1)

คำชี้แจง

1. แบบประเมินฯ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งการวิจัย เรื่อง นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษา ตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของร่างนวัตกรรมการบริหารโรงเรียน เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ (PLC for ITPE) (ฉบับที่ 1) ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นและทำการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเป็นรายบุคคล

2. แบบประเมินนี้ แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) และข้อเสนอแนะปลายเปิด

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับความเหมาะสม และความเป็นไปได้ของนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

3. ขอความกรุณาโปรดพิจารณาเอกสารประกอบการประเมินฯ นวัตกรรมการบริหารโรงเรียน เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ (เอกสารหมายเลข 1) และผลการศึกษาความต้องการจำเป็นของงานบริหารโรงเรียนประถมศึกษาฯ (เอกสารหมายเลข 2) ที่ส่งมาพร้อมกับแบบประเมินฯ นี้ และตอบแบบประเมินแต่ละข้อโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน เสนอความคิดเห็นและข้อเสนอแนะโดยอิสระ

4. ข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินครั้งนี้ ผู้วิจัยจะนำมาวิเคราะห์ สรุปประเด็นสำคัญแล้วนำไปพัฒนานวัตกรรมการบริหารโรงเรียนเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ต่อไป

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

มา ณ โอกาสนี้

นางสาวประภัสสร ดิษสกุล

นิสิตปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาบริหารการศึกษา

ภาควิชานโยบาย การจัดการและความเป็นผู้นำทางการศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โทรศัพท์ 082-291-9911 E-mail : tonaor-opal1@hotmail.com

Line ID : tonaortonkla

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบประเมิน

ชื่อ.....นามสกุล.....

วุฒิการศึกษาสูงสุด ปริญญาโท ปริญญาเอก

สำเร็จการศึกษาสาขา.....

ตำแหน่งปัจจุบัน.....

สถานที่ทำงาน.....

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของร่างนวัตกรรมการบริหารโรงเรียน เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านตามเกณฑ์ประเมินดังนี้

ความเหมาะสม		ความเป็นไปได้	
ระดับ	หมายถึง	ระดับ	หมายถึง
5	มีความเหมาะสมมากที่สุด	5	มีความเป็นไปได้มากที่สุด
4	มีความเหมาะสมมาก	4	มีความเป็นไปได้มาก
3	มีความเหมาะสมปานกลาง	3	มีความเป็นไปได้ปานกลาง
2	มีความเหมาะสมน้อย	2	มีความเป็นไปได้น้อย
1	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด	1	มีความเป็นไปได้น้อยที่สุด

นวัตกรรมการบริหาร และ วิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม					ความเป็นไปได้					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	
จัดการเรียนการสอนพัฒนาทักษะ การคิดและแก้ปัญหา การจัดสรร งบประมาณส่งเสริมการพัฒนาทักษะ การคิดและแก้ปัญหา เป็นต้น											
2.3) จัดทำแผนการปฏิบัติงาน พัฒนาทักษะการคิดและแก้ปัญหา											
2.4) จัดเตรียมส่วนงาน และ บุคลากรที่จะนำนโยบายในเรื่องการ พัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการคิดและ แก้ปัญหาไปปฏิบัติ											
2.5) ดำเนินการตามนโยบายที่ได้ วางแผนไว้											
2.6) แต่งตั้งคณะกรรมการ คณะทำงานกำกับ ติดตาม ตรวจสอบ และประเมินผลการปฏิบัติงานตาม นโยบาย											
(2) ตัวชี้วัด											
1) จำนวนโครงการจากแผนการ ปฏิบัติงานตามนโยบายส่งเสริมให้ นักเรียนมีทักษะการคิดและแก้ปัญหา											
2) สัดส่วนกิจกรรมการบูรณาการ กระตุนการคิดและแก้ปัญหาใน หลักสูตรสถานศึกษา											
3) ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ของผู้เรียนจากการบูรณาการกระตุน การคิดและแก้ปัญหาในกลุ่มสาระ การเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้											
4) จำนวนผลงานชิ้นงานของ นักเรียนจากกิจกรรมการกระตุนการ คิดและแก้ปัญหา											
6.1.4 ผลลัพธ์: การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์											
(1) แนวทางการปฏิบัติ											

นวัตกรรมการบริหาร และ วิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม					ความเป็นไปได้					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	
engine หรือสื่อ Social media ต่าง ๆ เป็นต้น											
2) จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางจิตภาพให้นักเรียนได้ฝึกการใช้จินตนาการ											
2.1) สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย มีสมาธิและเป็นอิสระ กระตุ้นและจูงใจให้นักเรียนเกิดจินตนาการ											
3) จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางสังคมให้นักเรียนได้ฝึกการใช้จินตนาการ											
3.1) จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยใช้เครือข่ายทางเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นคลังความรู้ และสื่อการเรียนรู้ในการฝึกใช้จินตนาการ											
3.2) จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของครู นักเรียน ชุมชนและวิทยากรภายนอกในการฝึกการใช้จินตนาการ											
(2) ตัวชี้วัด											
1) จำนวนแหล่งเรียนรู้ในลักษณะต่าง ๆ ที่โรงเรียนกำหนดไว้											
2) อัตราการเข้าใช้แหล่งเรียนรู้ของนักเรียน											
3) ค่าเฉลี่ยจากการประเมินผลสัมฤทธิ์ในเรื่องการใช้จินตนาการของนักเรียน											
6.2.3 ผลลัพธ์: การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา											
(1) แนวทางการปฏิบัติ											
1) จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางกายภาพให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา											

นวัตกรรมการบริหาร และ วิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม					ความเป็นไปได้					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	
ในกิจกรรมการฝึกใช้จินตนาการของ นักเรียน											
3) คัดเลือกกิจกรรม โครงการ รวมถึงการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนที่ให้ ชุมชนร่วมสนับสนุนการทำกิจกรรม การฝึกใช้จินตนาการของนักเรียน											
4) คัดเลือกกิจกรรมในชุมชนที่ให้ นักเรียนได้เข้ามามีส่วนร่วม โดยได้ฝึก การใช้จินตนาการผ่านกิจกรรมของ ชุมชน											
5) นักเรียนได้ฝึกใช้จินตนาการผ่าน การถ่ายทอดจากวิทยากรในชุมชน หรือวิทยากรจากการสนับสนุนของ ชุมชนและฝึกใช้จินตนาการผ่านงาน ศิลปวัฒนธรรมและทรัพยากรใน ชุมชน											
6) โรงเรียนและชุมชนมีส่วนร่วมใน การติดตามและประเมินผลงานตาม กิจกรรมและโครงการ รวมถึง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเรื่องการ ฝึกใช้จินตนาการ											
7) นำข้อมูลจากการประเมินผลมา ปรับปรุงพัฒนาการฝึกใช้จินตนาการ ในกิจกรรมอื่น ๆ ต่อไป											
(2) ตัวชี้วัด											
1) จำนวนกิจกรรมที่ชุมชนเข้ามามี ส่วนร่วมภายในโรงเรียนและโรงเรียน เข้าร่วมกับชุมชน											
2) จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งใน ส่วนที่ชุมชนเข้าร่วมภายในโรงเรียน											

นวัตกรรมการบริหาร และ วิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม					ความเป็นไปได้					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	
ผ่านกิจกรรมและโครงการของ โรงเรียนและชุมชน											
3) คัดเลือกกิจกรรม โครงการ รวมถึงการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนที่ให้ ชุมชนร่วมสนับสนุนการทำกิจกรรม การฝึกการกระตุ้นความคิดและ แก้ปัญหาของนักเรียน											
4) คัดเลือกกิจกรรมในชุมชนที่ให้ นักเรียนได้เข้ามามีส่วนร่วมโดยได้ฝึก การกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา ผ่านกิจกรรมของชุมชน											
5) นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้น ความคิดและแก้ปัญหาผ่านการ ถ่ายทอดจากวิทยากรในชุมชน หรือ วิทยากรจากการสนับสนุนของชุมชน และฝึกใช้จินตนาการผ่านงาน ศิลปวัฒนธรรมและทรัพยากรใน ชุมชน											
6) โรงเรียนและชุมชนมีส่วนร่วมใน การติดตามและประเมินผลงานตาม กิจกรรมและโครงการ รวมถึง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเรื่องการ กระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา											
7) นำข้อมูลจากการประเมินผลมา ปรับปรุงพัฒนาการกระตุ้นความคิด และแก้ปัญหาในกิจกรรมอื่น ๆ ต่อไป											
(2) ตัวชี้วัด											
1) จำนวนกิจกรรมที่ชุมชนเข้ามามี ส่วนร่วมภายในโรงเรียนและโรงเรียน เข้าร่วมกับชุมชน											

นวัตกรรมการบริหาร และ วิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม					ความเป็นไปได้					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	
6.3.5 ผลลัพธ์: การประเมินผลงานสร้างสรรค์											
(1) แนวทางการปฏิบัติ											
1) ชุมชนมีส่วนร่วมในการ ประเมินผลงานสร้างสรรค์ รวมถึง ตัดสินผลงานผ่านคณะกรรมการ สถานศึกษา เครือข่ายผู้ปกครองและ ชมรมผู้ปกครอง ในโครงการและ กิจกรรมต่าง ๆ ของนักเรียน เช่น การประเมินผลงาน ชิ้นงาน สร้างสรรค์ของนักเรียนโดยมี ผู้ปกครองเป็นผู้ประเมิน การประเมิน และตัดสินผลงานจากการประกวด โครงงานของนักเรียนจากการโหวต ของผู้ปกครองที่ร่วมงาน การตัดสิน ผลงานนิทรรศการนักเรียน โดย คณะกรรมการสถานศึกษาหรือ คณะกรรมการชุมชน											
(2) ตัวชี้วัด											
1) จำนวนกิจกรรมและโครงการที่ ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการ ประเมินผลงานสร้างสรรค์ของ นักเรียนทั้งภายในโรงเรียนและ ภายนอกโรงเรียน											

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของร่าง
นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

3.1 นวัตกรรมด้านนโยบาย

.....

.....

.....

.....

3.2 นวัตกรรมด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้

3.3 นวัตกรรมด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน





แบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้

นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ (PLC for ITPE) (ฉบับที่ 2)

คำชี้แจง

1. แบบประเมินฯ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งการวิจัยเรื่อง นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ (PLC for ITPE) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ในการประชุมกลุ่มสนทนา (Focus Group) ในวันที่ 19 สิงหาคม 2563 โดยการประชุมออนไลน์

2. แบบประเมินนี้ แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของนวัตกรรมการบริหารโรงเรียน เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ (ฉบับที่ 2)

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับความเหมาะสม และความเป็นไปได้ของนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

3. ขอความกรุณาโปรดพิจารณาเอกสารประกอบการประเมินฯ นวัตกรรมการบริหารโรงเรียน เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ (เอกสารหมายเลข 1) และผลการศึกษาความต้องการจำเป็นของงานบริหารโรงเรียนประถมศึกษา (เอกสารหมายเลข 2) ที่ส่งมาพร้อมกับแบบประเมินฯ นี้ และตอบแบบประเมินแต่ละข้อโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน เสนอความคิดเห็นและข้อเสนอแนะโดยอิสระ

4. ข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินครั้งนี้ ผู้วิจัยจะนำมาวิเคราะห์ สรุปประเด็นสำคัญแล้วนำไปพัฒนานวัตกรรมการบริหารโรงเรียนเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ต่อไป

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

มา ณ โอกาสนี้

นางสาวประภัสสร ดิษสกุล

นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาบริหารการศึกษา

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบประเมิน

ชื่อ.....นามสกุล.....
 วุฒิการศึกษาสูงสุด ปริญญาโท ปริญญาเอก
 สำเร็จการศึกษาสาขา.....
 ตำแหน่งปัจจุบัน.....
 สถานที่ทำงาน.....

ตอนที่ 2 ประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของร่างนวัตกรรมการบริหารโรงเรียนฯ เพื่อพัฒนา นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม	ความเป็นไปได้	ข้อเสนอแนะ
1. ชื่อนวัตกรรมการบริหารโรงเรียน นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษา เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ (PLC for ITPE)			
2. ความสำคัญและความเป็นมา			
3. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม เพื่อพัฒนาการบริหารโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้น พื้นฐานที่เน้นการพัฒนานักเรียนให้มีความคิด สร้างสรรค์ (PLC for ITPE)			
4. ผลลัพธ์ของนวัตกรรม			
4.1 นักเรียนมีสมรรถนะด้านจินตนาการ			
4.2 นักเรียนมีสมรรถนะการคิดและการ แก้ปัญหา			
4.3 นักเรียนมีสมรรถนะการนำเสนอผลงานร่าง สรรค์			
4.4 นักเรียนมีสมรรถนะการประเมินผลงาน สร้างสรรค์			
5. ลักษณะของนวัตกรรม			
5.1 ด้านนโยบาย ITPE (ITPE Policy)			
5.2 ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ITPE (ITPE Learning Environment)			

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม	ความเป็นไปได้	ข้อเสนอแนะ
5.3 ด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน ITPE (ITPE Community Involvement)			
6. รายละเอียดของนวัตกรรม			
6.1 นวัตกรรมด้านนโยบาย ITPE (ITPE Policy)			
6.1.1 วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม เพื่อให้โรงเรียนมีแนวทางการกำหนดนโยบายในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์			
6.1.2 ผลลัพธ์: การฝึกใช้จินตนาการ			
(1) แนวทางการปฏิบัติ			
1) กำหนดนโยบายการส่งเสริมห้องเรียนประสิทธิภาพสูง (High Functioning Classroom) โดยส่งเสริมให้ครูปรับเปลี่ยนบทบาทตนเองให้สอดคล้องกับบทบาทครูที่จัดการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 และพัฒนา Growth mindset ของครูในการออกแบบและจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับนักเรียน			
2) กำหนดนโยบายและเป้าหมายของโรงเรียนที่เน้นการพัฒนาจินตนาการของนักเรียน โดยส่งเสริมให้มีกิจกรรมการเรียนรู้ใน/นอกโรงเรียน กิจกรรมตามหลักสูตรและเสริมหลักสูตรให้นักเรียนได้ฝึกใช้จินตนาการ			
3) นำนโยบายสู่การปฏิบัติ			
3.1) ออกแบบวิธีการและคัดเลือกกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับให้นักเรียนฝึกการใช้จินตนาการ โดยใช้กระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ เช่น การร่วมกันกำหนดในแผนกลยุทธ์ของโรงเรียน การกำหนดกิจกรรมบูรณาการกับสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ในหลักสูตรสถานศึกษา			
3.2) วางโครงสร้างการทำงาน จัดเตรียมบุคลากร และทรัพยากรในการจัดกิจกรรมฝึกใช้จินตนาการทั้งตามหลักสูตรและเสริม			

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม	ความเป็นไปได้	ข้อเสนอแนะ
หลักสูตร เช่น การพัฒนาครูให้จัดการเรียนการสอนพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และการใช้จินตนาการจัดสรรงบประมาณส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และการใช้จินตนาการ เป็นต้น			
3.3) จัดทำแผนการปฏิบัติงานส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และการใช้จินตนาการ			
3.4) จัดเตรียมส่วนงาน และบุคลากรที่จะนำนโยบายในเรื่องการฝึกใช้จินตนาการไปปฏิบัติ			
3.5) ดำเนินการตามนโยบายที่ได้วางแผนไว้			
3.6) แต่งตั้งคณะกรรมการและคณะทำงานในการกำกับ ติดตาม ตรวจสอบ และประเมินผลการปฏิบัติงานตามนโยบาย			
(2) ตัวชี้วัด			
1) จำนวนครูปรับเปลี่ยนบทบาทตนเองให้สอดคล้องกับบทบาทครูที่จัดการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21			
2) จำนวนโครงการจากแผนการปฏิบัติงานตามนโยบายส่งเสริมให้นักเรียนฝึกการใช้จินตนาการ			
3) สัดส่วนกิจกรรมการบูรณาการ การฝึกใช้จินตนาการในหลักสูตรสถานศึกษา			
4) ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียนจากการบูรณาการ การฝึกใช้จินตนาการในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่กำหนดไว้			
5) จำนวนผลงานชิ้นงานของนักเรียนจากกิจกรรมการฝึกใช้จินตนาการ			
6.1.3 ผลลัพธ์: การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา			
(1) แนวทางการปฏิบัติ			

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม	ความเป็นไปได้	ข้อเสนอแนะ
1) กำหนดในวิสัยทัศน์และเป้าประสงค์ในการพัฒนานักเรียนให้มีทักษะการคิดและแก้ปัญหา			
2) นำนโยบายจากส่วนกลางผสมกับนโยบายการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการคิดและแก้ปัญหาตามคุณลักษณะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ของโรงเรียนสู่การปฏิบัติ			
2.1) ออกแบบวิธีการและคัดเลือกกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับให้นักเรียนมีทักษะการคิดและแก้ปัญหา เช่น กำหนดในแผนยุทธศาสตร์ของโรงเรียน การบรรจุกิจกรรมบูรณาการกับสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ในหลักสูตรสถานศึกษา			
2.2) วางโครงสร้างการทำงาน จัดเตรียมบุคลากร และทรัพยากรในการจัดกิจกรรมกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหาทั้งตามหลักสูตรและเสริมหลักสูตร เช่น การพัฒนาครูให้จัดการเรียนการสอนพัฒนาทักษะการคิดและแก้ปัญหา การจัดสรรงบประมาณส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดและแก้ปัญหา เป็นต้น			
2.3) จัดทำแผนการปฏิบัติงานพัฒนาทักษะการคิดและแก้ปัญหา			
2.4) จัดเตรียมส่วนงาน และบุคลากรที่จะนำนโยบายในเรื่องการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการคิดและแก้ปัญหาไปปฏิบัติ			
2.5) ดำเนินการตามนโยบายที่ได้วางแผนไว้			
2.6) แต่งตั้งคณะกรรมการ คณะทำงาน กำกับ ติดตาม ตรวจสอบ และประเมินผลการปฏิบัติงานตามนโยบาย			
(2) ตัวชี้วัด			

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม	ความเป็นไปได้	ข้อเสนอแนะ
1) จำนวนโครงการจากแผนการปฏิบัติงานตามนโยบายส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการคิดและแก้ปัญหา			
2) สัดส่วนกิจกรรมการบูรณาการกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหาในหลักสูตรสถานศึกษา			
3) ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียนจากการบูรณาการกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้			
4) จำนวนผลงานชิ้นงานของนักเรียนจากกิจกรรมการกระตุ้นการคิดและแก้ปัญหา			
6.1.4 ผลลัพธ์: การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์			
(1) แนวทางการปฏิบัติ			
1) กำหนดนโยบาย โดยชุมชนแห่งการเรียนรู้ในโรงเรียน ส่งเสริมให้มีกิจกรรมการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ทั้งใน/นอกโรงเรียน			
2) นำนโยบายสู่การปฏิบัติ			
2.1) ออกแบบวิธีการและคัดเลือกกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ เช่น การกำหนดให้มีนิทรรศการในและนอกโรงเรียน เพื่อให้นักเรียนได้มีเวทีในการนำเสนอผลงาน ความคิดสร้างสรรค์และสิ่งประดิษฐ์ การจัดให้มีการนำเสนอผลงานในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนและกิจกรรมเสริมหลักสูตรของส่วนงานบริหารวิชาการโรงเรียน			
2.2) วางโครงสร้างการทำงาน จัดเตรียมบุคลากร และทรัพยากรในการจัดกิจกรรมการนำเสนอผลงานทั้งตามหลักสูตรและเสริมหลักสูตร เช่น จัดเตรียมคณะกรรมการนิทรรศการโรงเรียน จัดเตรียมห้องนำเสนอผลงานประจำโรงเรียน จัดทำช่องทางทาง			

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม	ความเป็นไปได้	ข้อเสนอแนะ
นำเสนอผลงานนักเรียนผ่านระบบออนไลน์ เป็นต้น			
2.3) จัดทำแผนการปฏิบัติงาน เช่น การกำหนดในแผนปฏิบัติการโรงเรียนให้มีการประกวดการนำเสนอผลงาน			
2.4) จัดเตรียมส่วนงาน และบุคลากรที่จะนำนโยบายในเรื่องการนำเสนอผลงานนักเรียนไปปฏิบัติ			
2.5) ดำเนินการตามนโยบายที่ได้วางแผนไว้			
2.6) แต่งตั้งคณะกรรมการและคณะทำงานในการกำกับ ติดตาม ตรวจสอบ และประเมินผลการปฏิบัติงานตามนโยบาย			
(2) ตัวชี้วัด			
1) จำนวนโครงการจากแผนการปฏิบัติงานตามนโยบายส่งเสริมให้นักเรียนการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์			
2) สัดส่วนกิจกรรมการบูรณาการ การนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ในหลักสูตรสถานศึกษา			
3) ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียนจากการบูรณาการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้			
4) ร้อยละของนักเรียนที่สามารถนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ตามเกณฑ์ที่โรงเรียนกำหนดไว้			
6.1.5 ผลลัพธ์: การประเมินผลงานสร้างสรรค์			
(1) แนวทางการปฏิบัติ			
1) กำหนดในหลักสูตรสถานศึกษาในเรื่องการวัดและประเมินผลงานนักเรียน โดยใช้รูปแบบที่หลากหลาย			

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม	ความเป็นไปได้	ข้อเสนอแนะ
2) กำหนดในแผนกลยุทธ์ โครงการและ กิจกรรมเสริมหลักสูตรให้มีรูปแบบการประเมิน ที่หลากหลายและสร้างสรรค์ไม่มุ่งเน้น ผลสัมฤทธิ์เพียงอย่างเดียว แต่เน้นพัฒนา คุณภาพผู้เรียนเป็นหลัก โดยเฉพาะด้าน ความคิดสร้างสรรค์			
(2) ตัวชี้วัด			
1) รูปแบบและวิธีการ วัดและประเมินผล งานสร้างสรรค์ของนักเรียนที่หลากหลาย			
6.2 นวัตกรรมด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ITPE (ITPE Learning Environment)			
6.2.1 วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม เพื่อให้โรงเรียนมีแนวทางการจัด สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในการพัฒนานักเรียน ให้มีความคิดสร้างสรรค์			
6.2.2 ผลลัพธ์: การฝึกใช้จินตนาการ			
(1) แนวทางการปฏิบัติ			
1) จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางกายภาพ ให้นักเรียนได้ฝึกการใช้จินตนาการ			
1.1) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ ฝึกใช้จินตนาการ ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้ สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในห้องเรียนและใน โรงเรียน (ONSITE SCHOOL) ทั้งกิจกรรมใน หลักสูตรและเสริมหลักสูตร เช่น การจัดศูนย์ การเรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ ห้องปฏิบัติการ ห้องสมุด สวนพฤกษศาสตร์ เป็นต้น			
1.2) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ ฝึกใช้จินตนาการ ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้ สภาพแวดล้อมการเรียนรู้นอกโรงเรียน (OUTSIDE SCHOOL) ทั้งกิจกรรมในหลักสูตร และเสริมหลักสูตร โดยการจัดหาแหล่งเรียนรู้			

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม	ความเป็นไปได้	ข้อเสนอแนะ
ในการฝึกใช้จินตนาการจากบุคคลและสถานที่ภายนอกโรงเรียน			
1.3) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกใช้จินตนาการ ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ OFF LINE เช่น ห้องเรียนแบบ Smart Classroom สื่อการเรียนรู้ Multimedia Virtual reality หรือสื่อ 3 มิติ เป็นต้น			
1.4) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกใช้จินตนาการ โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ ON LINE เช่น การใช้เทคโนโลยี E - Learning, Google classroom การสืบค้นข้อมูลแบบ Realtime ผ่าน Search engine หรือสื่อ Social media ต่าง ๆ เป็นต้น			
2) จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางจิตภาพให้นักเรียนได้ฝึกการใช้จินตนาการ			
2.1) สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย มีสมาธิและเป็นอิสระ กระตุ้นและจูงใจให้นักเรียนเกิดจินตนาการ			
3) จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางสังคมให้นักเรียนได้ฝึกการใช้จินตนาการ			
3.1) จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยใช้เครือข่ายทางเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นคลังความรู้และสื่อการเรียนรู้ในการฝึกใช้จินตนาการ			
3.2) จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของครู นักเรียน ชุมชนและวิทยากรภายนอกในการฝึกการใช้จินตนาการ			
(2) ตัวชี้วัด			
1) จำนวนแหล่งเรียนรู้ในลักษณะต่าง ๆ ที่โรงเรียนกำหนดไว้			

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม	ความเป็นไปได้	ข้อเสนอแนะ
2) อัตราการเข้าใช้แหล่งเรียนรู้ของนักเรียน			
3) ค่าเฉลี่ยจากการประเมินผลสัมฤทธิ์ในเรื่องการใช้จินตนาการของนักเรียน			
6.2.3 ผลลัพธ์: การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา			
(1) แนวทางการปฏิบัติ			
1) จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางกายภาพให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา			
1.1) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในห้องเรียนและในโรงเรียน (ONSITE SCHOOL) ทั้งกิจกรรมในหลักสูตรและเสริมหลักสูตร เช่น การจัดศูนย์การเรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ ห้องปฏิบัติการ ห้องสมุด สวนพฤกษศาสตร์ เป็นต้น			
1.2) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้นอกโรงเรียน (OUTSIDE SCHOOL) ทั้งกิจกรรมในหลักสูตรและเสริมหลักสูตร โดยการจัดหาแหล่งเรียนรู้ในการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหจากบุคคลและสถานที่ภายนอกโรงเรียน			
1.3) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ OFF LINE เช่น ห้องเรียน แบบ Smart Classroom สื่อการเรียนรู้ Multimedia Virtual reality หรือสื่อ 3 มิติ เป็นต้น			

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม	ความเป็นไปได้	ข้อเสนอแนะ
1.4) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ ON LINE เช่น การใช้เทคโนโลยี E – Learning, Google classroom การสืบค้นข้อมูลแบบ Realtime ผ่าน Search engine หรือสื่อ Social media ต่าง ๆ เป็นต้น			
2) จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางจิตภาพให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา			
2.1) สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย มีสมาธิและเป็นอิสระ กระตุ้นและจูงใจให้นักเรียนได้คิดและการแก้ปัญหา			
3) จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางสังคมให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา			
3.1) จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้โดยใช้เครือข่ายทางเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นคลังความรู้และสื่อการเรียนรู้ในการฝึกการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา			
3.2) จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของครู นักเรียน ชุมชนและวิทยากรภายนอกในการฝึกการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา			
(2) ตัวชี้วัด			
1) จำนวนแหล่งเรียนรู้ในลักษณะต่าง ๆ ที่โรงเรียนกำหนดไว้			
2) อัตราการเข้าใช้แหล่งเรียนรู้ของนักเรียน			
3) ค่าเฉลี่ยจากการประเมินผลสัมฤทธิ์ในเรื่องการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหาของนักเรียน			
6.2.4 ผลลัพธ์: การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์			

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม	ความเป็นไปได้	ข้อเสนอแนะ
(1) แนวทางการปฏิบัติ			
1) จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางกายภาพให้นักเรียนได้ฝึกการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์			
1.1) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในห้องเรียนและในโรงเรียน (ONSITE SCHOOL) ทั้งกิจกรรมในหลักสูตรและเสริมหลักสูตร เช่น การจัดนิทรรศการและเวทีการแสดงผล เพื่อนำเสนอผลงานความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน การจัดห้องนำเสนอผลงาน ห้องแสดงผลงานของนักเรียน			
1.2) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้นอกโรงเรียน (OUTSIDE SCHOOL) เช่น การจัดนิทรรศการร่วมกับองค์กรอื่น ๆ ภายนอกโรงเรียน การเข้าร่วมการประกวดแข่งขันการนำเสนอผลงานภายนอกโรงเรียน			
1.3) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ OFF LINE เช่น การนำเสนอผลงาน โดยการจัดทำวีดิทัศน์การนำเสนอผลงาน โดยใช้โปรแกรมการนำเสนอทางอิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบต่าง ๆ			
1.4) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ ในลักษณะ High Functioning			

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม	ความเป็นไปได้	ข้อเสนอแนะ
Classroom โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ ON LINE เช่น Website โรงเรียน หรือ Social media ซึ่งเป็นOfficial ของโรงเรียน เช่น Facebook YouTube			
2) จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางจิตภาพ ให้นักเรียนได้ฝึกการนำเสนอผลงานอย่าง หลากหลายและสร้างสรรค์			
2.1) สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย มีสมาธิ เป็นอิสระ มีแรงบันดาลใจ ให้นักเรียนได้นำเสนอผลงานอย่างหลากหลาย และสร้างสรรค์			
3) จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางสังคมให้ ให้นักเรียนได้นำเสนอผลงานอย่างหลากหลาย และสร้างสรรค์			
3.1) จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการ เรียนรู้ โดยใช้เครือข่ายทางเทคโนโลยี สารสนเทศเป็นคลังความรู้และสื่อการเรียนรู้ใน การฝึกการนำเสนอผลงานอย่างหลากหลาย และสร้างสรรค์			
3.2) จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการ เรียนรู้ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของครู นักเรียน ชุมชนและวิทยากรภายนอกในการ นำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและ สร้างสรรค์			
(2) ตัวชี้วัด			
1) จำนวนกิจกรรมหรือโครงการที่นักเรียนได้นำเสนอผลงาน			
2) ร้อยละของนักเรียนที่นำเสนอผลงาน			
3) ค่าเฉลี่ยของผลการประเมินการนำเสนอ ผลงานของนักเรียน			
6.2.5 ผลลัพธ์: การประเมินผลงานอย่างสร้างสรรค์			
(1) แนวทางการปฏิบัติ			

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม	ความเป็นไปได้	ข้อเสนอแนะ
1) จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางกายภาพให้นักเรียนได้ประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลายและสร้างสรรค์			
1.1) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลาย ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในห้องเรียนและในโรงเรียน (ONSITE SCHOOL) ทั้งกิจกรรมในหลักสูตรและเสริมหลักสูตร เช่น การประเมินผลงานร่วมกันในชั้นเรียนของครูและนักเรียน การประกวด การจัดนิทรรศการ การจัดทำรายงานความก้าวหน้า เป็นต้น			
1.2) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลาย โดยใช้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้นอกโรงเรียน (OUTSIDE SCHOOL) เช่น การจัดนิทรรศการร่วมกับองค์กรอื่น ๆ ภายนอกโรงเรียน การเข้าร่วมการประกวดแข่งขัน การมีส่วนร่วมในการประเมินผลการจัดงานประจำปีของชุมชน			
1.3) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลาย ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ OFF LINE เช่น ประเมินผลงานทางอิเล็กทรอนิกส์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ทั้งการประเมินผลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ			
1.4) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลาย ในลักษณะ High Functioning Classroom โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีแบบ ON LINE เช่น การประเมินการกิจกรรมหรือโครงการแบบออนไลน์			

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม	ความเป็นไปได้	ข้อเสนอแนะ
2) จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางจิตภาพให้นักเรียนได้ประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลาย			
2.1) สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นอิสระ มีความเป็นกลาง สนับสนุนให้นักเรียนได้ประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลาย เช่น การประเมินร่วมกันของนักเรียนกับนักเรียน และครูกับนักเรียน			
3. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางสังคมให้นักเรียนได้ประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลาย			
3.1) จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยใช้เครือข่ายทางเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือในการประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลาย			
3.2) จัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของครู นักเรียน ชุมชนและบุคคลภายนอกในการประเมินผลงานด้วยวิธีที่หลากหลายและให้ข้อเสนอแนะร่วมกัน			
(2) ตัวชี้วัด			
1) จำนวนการประเมินผลงานจากกิจกรรมหรือโครงการของนักเรียน			
2) ร้อยละของนักเรียนที่ร่วมกิจกรรมการประเมินผลงาน			
6.3 นวัตกรรมด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน ITPE (ITPE Community Involvement)			
6.3.1 วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม เพื่อให้โรงเรียนมีแนวทางให้ชุมชนได้มีส่วนร่วมในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์			
6.3.2 ผลลัพธ์: การฝึกใช้จินตนาการ			
(1) แนวทางการปฏิบัติ			
1) โรงเรียนเปิดโอกาสให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการฝึกการใช้			

นวัตกรรมกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม	ความเป็นไปได้	ข้อเสนอแนะ
จินตนาการทั้งในรูปแบบที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ โดยได้รับความร่วมมือ 2 ทางทั้งระหว่างโรงเรียนและชุมชน โดยการประชุมวางแผนการปฏิบัติงานร่วมกันผ่านคณะกรรมการสถานศึกษา คณะทำงานอื่น โดยมีผู้ปกครองและชุมชนหรือหน่วยงานองค์กรอื่นในชุมชนเข้ามาเป็นคณะกรรมการในลักษณะชุมชนแห่งการเรียนรู้			
2) กำหนดแผนงาน โดยระดมความคิดจากชุมชนในการสรรหาบุคลากร ทรัพยากร สื่ออุปกรณ์ รวมถึงการระดมทรัพยากรสำหรับใช้ในกิจกรรมการฝึกใช้จินตนาการของนักเรียน			
3) คัดเลือกกิจกรรม โครงการ รวมถึงการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนที่ให้ชุมชนร่วมสนับสนุนการทำกิจกรรมการฝึกใช้จินตนาการของนักเรียน			
4) คัดเลือกกิจกรรมในชุมชนที่ให้นักเรียนได้เข้ามามีส่วนร่วม โดยได้ฝึกการใช้จินตนาการผ่านกิจกรรมของชุมชน			
5) นักเรียนได้ฝึกใช้จินตนาการผ่านการถ่ายทอดจากวิทยากรในชุมชน หรือวิทยากรจากการสนับสนุนของชุมชนและฝึกใช้จินตนาการผ่านงานศิลปวัฒนธรรมและทรัพยากรในชุมชน			
6) โรงเรียนและชุมชนมีส่วนร่วมในการติดตามและประเมินผลงานตามกิจกรรมและโครงการ รวมถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเรื่องการฝึกใช้จินตนาการ			
7) นำข้อมูลจากการประเมินผลมาปรับปรุงพัฒนาการฝึกใช้จินตนาการในกิจกรรมอื่น ๆ ต่อไป			
(2) ตัวชี้วัด			
1) จำนวนกิจกรรมที่ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมภายในโรงเรียนและโรงเรียนเข้าร่วมกับชุมชน			

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม	ความเป็นไปได้	ข้อเสนอแนะ
2) จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งในส่วนที่ชุมชนเข้าร่วมภายในโรงเรียนและนักเรียนหรือบุคลากรในโรงเรียนเข้าร่วมกับชุมชน			
3) จำนวนผลงานและชิ้นงานจากการฝึกใช้จินตนาการของนักเรียน			
4) ระดับผลสัมฤทธิ์จากการฝึกทักษะการใช้จินตนาการของนักเรียน			
5) ระดับความพึงพอใจต่อกิจกรรมการฝึกใช้จินตนาการของนักเรียนในงานของชุมชน			
6.3.3 ผลลัพธ์: การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา			
(1) แนวทางการปฏิบัติ			
1) โรงเรียนเปิดโอกาสให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหาทั้งในรูปแบบที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ โดยได้รับความร่วมมือ 2 ทางทั้งระหว่างโรงเรียนและชุมชน โดยการประชุมวางแผนการปฏิบัติงานร่วมกันผ่านคณะกรรมการสถานศึกษา คณะทำงานอื่นโดยมีผู้ปกครองและชุมชนหรือหน่วยงานองค์กรอื่นในชุมชนเข้ามาเป็นคณะกรรมการในลักษณะชุมชนแห่งการเรียนรู้			
2) ขอรับความช่วยเหลือร่วมมือให้คำปรึกษา แก้ปัญหา รวมถึงการระดมทุนในการส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหาผ่านกิจกรรมและโครงการของโรงเรียนและชุมชน			
3) คัดเลือกกิจกรรม โครงการ รวมถึงการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนที่ให้ชุมชนร่วมสนับสนุนการทำกิจกรรมการฝึกการกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหาของนักเรียน			
4) คัดเลือกกิจกรรมในชุมชนที่ให้นักเรียนได้เข้ามามีส่วนร่วมโดยได้ฝึกการกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหาผ่านกิจกรรมของชุมชน			

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม	ความเป็นไปได้	ข้อเสนอแนะ
5) นักเรียนได้ฝึกการกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหาผ่านการถ่ายทอดจากวิทยากรในชุมชน หรือวิทยากรจากการสนับสนุนของชุมชนและฝึกใช้จินตนาการผ่านงานศิลปวัฒนธรรมและทรัพยากรในชุมชน			
6) โรงเรียนและชุมชนมีส่วนร่วมในการติดตามและประเมินผลงานตามกิจกรรมและโครงการ รวมถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเรื่องการกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหา			
7) นำข้อมูลจากการประเมินผลมาปรับปรุงพัฒนาการกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหาในกิจกรรมอื่น ๆ ต่อไป			
(2) ตัวชี้วัด			
1) จำนวนกิจกรรมที่ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมภายในโรงเรียนและโรงเรียนเข้าร่วมกับชุมชน			
2) จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งในส่วนของชุมชนเข้าร่วมภายในโรงเรียนและนักเรียนหรือบุคลากรในโรงเรียนเข้าร่วมกับชุมชน			
3) จำนวนผลงานและชิ้นงานจากการกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหาของนักเรียน			
4) ระดับผลสัมฤทธิ์จากการฝึกทักษะการกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหาของนักเรียน			
5) ระดับความพึงพอใจต่อกิจกรรมการกระตุ้นความคิดและแก้ปัญหาของนักเรียนในงานของชุมชน			
6.3.4 ผลลัพธ์: การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์			
(1) แนวทางการปฏิบัติ			
1) ประชุมวางแผนการปฏิบัติงานร่วมกันผ่านคณะกรรมการสถานศึกษา คณะทำงานอื่น โดยมีผู้ปกครองและชุมชนหรือหน่วยงานองค์กรอื่นในชุมชนเข้ามาเป็นคณะกรรมการในลักษณะชุมชนแห่งการเรียนรู้ จัดกิจกรรม โครงการ			

นวัตกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม	ความเป็นไปได้	ข้อเสนอแนะ
ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนได้มีโอกาส นำเสนอผลงานอย่างหลากหลายและ สร้างสรรค์ทั้งในโรงเรียนและในชุมชน			
2) คัดเลือกกิจกรรม โครงการ การจัดงาน นิทรรศการ จัดเวที พื้นที่ การประกวดรวมถึง การจัดกิจกรรมในชั้นเรียนที่ให้ชุมชนร่วม สนับสนุนให้นักเรียนได้มีโอกาสนำเสนอผลงาน อย่างหลากหลายและสร้างสรรค์			
3) ขอความร่วมมือชุมชนเปิดโอกาสและให้ การสนับสนุนให้นักเรียนได้นำเสนอผลงาน อย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรม ในชุมชน เช่น งานประจำปี เทศกาลประเพณี ตลาด พิพิธภัณฑสถานในชุมชน นิทรรศการของ หน่วยงานองค์กรต่าง ๆ ของชุมชน เป็นต้น			
4) นักเรียนได้นำเสนอผลงานอย่าง หลากหลายและสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมใน โรงเรียนและชุมชน โดยชุมชนสนับสนุน กิจกรรมเข้าร่วมชมการนำเสนอผลงานของ นักเรียน			
5) โรงเรียนและชุมชนมีส่วนร่วมในการ ประเมินผลการนำเสนอผลงานทั้งในและนอก โรงเรียนตามกิจกรรมและโครงการของทั้ง โรงเรียนและชุมชนที่ได้กำหนดไว้			
(2) ตัวชี้วัด			
1) จำนวนกิจกรรมที่ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วม ภายในโรงเรียนและโรงเรียนเข้าร่วมกับชุมชน			
2) จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งในส่วนที่ ชุมชนเข้าร่วมภายในโรงเรียนและนักเรียนหรือ บุคลากรในโรงเรียนเข้าร่วมกับชุมชน			
3) ระดับความพึงพอใจของคนในชุมชนที่ ได้รับสาระความรู้ ความบันเทิง จากการ นำเสนอผลงานของนักเรียน			

นวัตกรรมกรรมการบริหาร และวิธีดำเนินการ	ความเหมาะสม	ความเป็นไปได้	ข้อเสนอแนะ
4) นักเรียนได้พัฒนาทักษะการนำเสนอผลงานตามเกณฑ์มาตรฐานที่ครูกำหนดไว้			
6.3.5 ผลลัพธ์: การประเมินผลงานสร้างสรรค์			
(1) แนวทางการปฏิบัติ			
<p>1) ชุมชนมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานสร้างสรรค์ รวมถึงตัดสินผลงานผ่านคณะกรรมการสถานศึกษา เครือข่ายผู้ปกครอง และชมรมผู้ปกครอง ในโครงการและกิจกรรมต่าง ๆ ของนักเรียน เช่น การประเมินผลงานชิ้นงานสร้างสรรค์ของนักเรียนโดยมีผู้ปกครองเป็นผู้ประเมิน การประเมินและตัดสินผลงานจากการประกวดโครงงานของนักเรียนจากการโหวตของผู้ปกครองที่ร่วมงาน การตัดสินผลงานนิทรรศการนักเรียน โดยคณะกรรมการสถานศึกษาหรือคณะกรรมการชุมชน</p>			
(2) ตัวชี้วัด			
<p>1) จำนวนกิจกรรมและโครงการที่ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนทั้งภายในโรงเรียนและภายนอกโรงเรียน</p>			





ที่ อว 64.6(2791.01)/62-

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ถนนพญาไท กรุงเทพมหานคร 10330

กรกฎาคม 2562

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบกรอบแนวคิดการวิจัย

เรียน สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ด้วย นางสาวประภัสสร ดิษสกุล นิสิตหลักสูตรครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาบริหาร
การศึกษา ภาควิชานโยบาย การจัดการ และความเป็นผู้นำทางการศึกษา อยู่ระหว่างการดำเนิน
งานวิทยานิพนธ์เรื่อง “นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียน
ให้มีความคิดสร้างสรรค์” โดยมี อ.ดร.แอนจิรา ศิริภิรมย์ และ ศ.ดร.พฤทธิ ศิริบรรณพิทักษ์ เป็น
อาจารย์ที่ปรึกษา

ในการนี้จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมกรอบแนวคิดการวิจัย
ในวิทยานิพนธ์เรื่อง นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้
มีความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้ นิสิตผู้วิจัยจะได้ประสานงานในรายละเอียดต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดเป็นผู้ทรงคุณวุฒิดังกล่าวเพื่อประโยชน์ทาง
วิชาการต่อไป และขอขอบคุณมาในโอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี ชีโนกุล)

รองคณบดี

ปฏิบัติการแทนคณบดี

กลุ่มภารกิจบริการการศึกษา ฝ่ายวิชาการ

โทร. 0-2218-2565-97 ต่อ 6732

เบอร์โทรศัพท์ผู้วิจัย 082-2919911 E-mail Tonaor-opal1@hotmail.com



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน กลุ่มภารกิจบริการการศึกษา ฝ่ายวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาฯ โทร. 82565-97 ต่อ 6732

ที่ ศธ 0512.6(2791.01)/62-

วันที่ กรกฎาคม 2562

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน

ด้วย นางสาวประภัสสร ดิษสกุล นิสิตหลักสูตรครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาบริหารการศึกษา ภาควิชานโยบาย การจัดการ และความเป็นผู้นำทางการศึกษา อยู่ระหว่างการดำเนินงานวิจัยวิทยานิพนธ์เรื่อง “นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์” โดยมี อ.ดร.แอนจิรา ศิริภิรมย์ และ ศ.ดร.พฤทธิ์ ศิริบรรณพิทักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

ในการนี้จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือ แบบประเมินความสอดคล้อง ของเครื่องมือวิจัยในวิทยานิพนธ์เรื่อง นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้ นิสิตผู้วิจัยจะได้ประสานงานในรายละเอียดต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดเป็นผู้ทรงคุณวุฒิดังกล่าวเพื่อประโยชน์ทางวิชาการต่อไป และขอขอบคุณมาในโอกาสนี้

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี ชีโนกุล)

รองคณบดี

กลุ่มภารกิจบริการการศึกษา ฝ่ายวิชาการ

โทร. 0-2218-2565-97 ต่อ 6732

เบอร์โทรศัพท์ผู้วิจัย 082-2919911 E-mail Tonaor-opal1@hotmail.com



ที่ อว

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ถนนพญาไท กรุงเทพมหานคร 10330

14 กรกฎาคม 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิประเมินความเหมาะสมความเป็นไปได้ของนวัตกรรม

เรียน สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ด้วย นางสาวประภัสสร ดิษสกุล นิสิตหลักสูตรครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาบริหาร
การศึกษา ภาควิชานโยบาย การจัดการ และความเป็นผู้นำทางการศึกษา อยู่ระหว่างการดำเนิน
งานวิจัยวิทยานิพนธ์ เรื่อง “นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนา
นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์” โดยมี อาจารย์ ดร.แอนจิรา ศิริภิรมย์ และ ศาสตราจารย์ ดร.
พฤทธิ ศิริบรรณพิทักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

ในการนี้จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อประเมินความเหมาะสมความเป็นไปได้ของ
นวัตกรรมในวิทยานิพนธ์เรื่อง นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนา
นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้ นิสิตผู้วิจัยจะได้ประสานงานในรายละเอียดต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดเป็นผู้ทรงคุณวุฒิดังกล่าว เพื่อประโยชน์ทาง
วิชาการต่อไป และขอขอบคุณมาในโอกาสนี้

CHULALONGKORN UNIVERSITY
ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี ชีโนกุล)

รองคณบดี

ปฏิบัติการแทนคณบดี

กลุ่มภารกิจบริการการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาและวิชาชีพ ฝ่ายวิชาการ

โทร. 0-2218-2565 ต่อ 6734

เบอร์โทรศัพท์ผู้วิจัย 082-2919911 E-mail Tonaor-opal1@hotmail.com



ที่ อว

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ถนนพญาไท กรุงเทพมหานคร 10330

19 สิงหาคม 2563

เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมประชุมกลุ่ม (Focus group)

เรียน

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ด้วย นางสาวประภัสสร ดิษสกุล นิสิตหลักสูตรครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชา
บริหารการศึกษา ภาควิชานโยบาย การจัดการ และความเป็นผู้นำทางการศึกษา อยู่ระหว่าง
การดำเนินงานวิจัยวิทยานิพนธ์ เรื่อง “นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิด
การพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์” โดยมี อาจารย์ ดร.แอนจิรา ศิริภิรมย์ และ
ศาสตราจารย์ ดร.พฤทธิ ศิริบรรณพิทักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

ในการนี้จึงขอเชิญท่านเข้าร่วมประชุมกลุ่ม (Focus group) ในวันที่ 19 สิงหาคม 2563 เวลา 14.00–16.00 น.
โดยการประชุมแบบออนไลน์ ทั้งนี้ นิสิตผู้วิจัยจะได้ ประสานงานในรายละเอียดต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดเข้าร่วมประชุมกลุ่ม (Focus group) ในวัน
และเวลาดังกล่าว เพื่อประโยชน์ทางวิชาการต่อไป ขอขอบคุณมาในโอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี ชีโนกุล)

รองคณบดี

ปฏิบัติการแทนคณบดี

กลุ่มภารกิจบริการการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาและวิชาชีพ ฝ่ายวิชาการ

โทร. 0-2218-2565 ต่อ 6734

เบอร์โทรศัพท์ผู้วิจัย 082-2919911 E-mail Tonaor-opal1@hotmail.com

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวประภัสสร ดิษสกุล เกิดเมื่อวันที่พฤหัสบดี 11 สิงหาคม 2520 ที่จังหวัดปราจีนบุรี สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ครุศาสตรบัณฑิต สาขามัธยมศึกษา มนุษยศาสตร์/สังคมศาสตร์ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโท ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาบริหารการศึกษา ภาควิชานโยบาย การจัดการและความเป็นผู้นำทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และเข้ารับการศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาบริหารการศึกษา ภาควิชานโยบาย การจัดการและความเป็นผู้นำทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อ พ.ศ. 2558 ปัจจุบันดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนต้นกล้า แห่งปัญญา จังหวัดกาญจนบุรี





จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

หน้านี้เว้นไว้



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวประภัสสร ดิษสกุล
วัน เดือน ปี เกิด	11 สิงหาคม 2520
สถานที่เกิด	จังหวัดปราจีนบุรี
วุฒิการศึกษา	ครุศาสตรมหาบัณฑิต
ที่อยู่ปัจจุบัน	45 หมู่ 1 ต.ท่ามะขาม อ.เมือง จ.กาญจนบุรี 71000



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY