

การพัฒนาสื่อสังคมตามแนวคิดออต้าโมเดลเพื่อสร้างเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

Development of Social Media by Approaching the AUTA Model to Enhance Undergraduate Students' Creative Skills.

วิลาสินี อินทจันทร์ (Wilasinee Inthachan)^{1*} ณัฐพล รำไพ (Nattaphon Rampai)²

^{1,2}สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ผู้แต่งหลัก: อีเมล: wilasinee.miw@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อสังคมตามแนวคิดออต้าโมเดล เรื่อง การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เพื่อสร้างเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีให้มีคุณภาพพร้อมทั้งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) ศึกษาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนด้วยสื่อสังคมตามแนวคิดออต้าโมเดล เรื่องการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนด้วยสื่อสังคมตามแนวคิดออต้าโมเดล เรื่องการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่ศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 สาขาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา โดยได้จากการสุ่มแบบกลุ่ม (cluster random sampling) มา 1 ห้องเรียน ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 54 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) สื่อสังคมตามแนวคิดออต้าโมเดลเพื่อพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี 2) แบบประเมินคุณภาพสื่อสังคมตามแนวคิดออต้าโมเดลสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี 3) แบบวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีต่อสื่อสังคมตามแนวคิดออต้าโมเดล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (s.d.) และ dependent t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อสังคมตามแนวคิดออต้าโมเดลเพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษา มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}=4.51$) และมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 82.41/80.95 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ ที่กำหนดไว้ 2) คะแนนทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนของนักศึกษาจากการเรียนผ่านสื่อสังคมตามแนวคิด ออต้าโมเดลสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนผ่านสื่อสังคมตามแนวคิดออต้าโมเดลอยู่ในระดับพึงพอใจมาก ($\bar{X}=4.54$)

คำสำคัญ: สื่อสังคม, แนวคิดออต้าโมเดล, ทักษะความคิดสร้างสรรค์

Abstract

This research aims to: 1) develop the social media with AUTA model's design publications to enhance creative skills for undergraduate students that based on the quality and 80/80 efficiency criterion, 2) study the creative thinking skills of

undergraduate students learning social media with AUTA model's design publications, and 3) to inspect the satisfaction of undergraduate students learning social media with AUTA model's design publications to enhance undergraduate students' creative skills.

The research samples were 54 undergraduate students of Educational Technology Department, Faculty of Education, Burapha University that study in second semester, academic year 2014 and data were collected by cluster random sampling. Instruments were: Research social media utilization with AUTA model, quality evaluation form, a creative skills test, and the students' satisfaction questionnaire. Data were analyzed by mean, standard deviation and dependent t-test.

The research found that: 1) the social media with AUTA model to enhance creative skills for undergraduate students showed the quality at a very good level ($\bar{X}=4.51$) and showed the efficiency at 82.41/80.95 that based on the criteria, 2) the students' creativity skills post-test scores that learn through social media with AUTA model were higher than pre-test scores at .01 level of significance, and 3) the students' satisfaction on social media with AUTA model showed at the highest level ($\bar{X}=4.54$).

Keywords: Social Media, the AUTA Model, Creative Skill

ความสำคัญและที่มาของปัญหา

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทต่อการจัดการศึกษา การศึกษาจึงไม่ได้จำกัดเฉพาะในห้องเรียนเท่านั้น การจัดการเรียนการสอนมักจะเน้นการอภิปรายหรือสาธิตในชั้นเรียนเป็นหลักเพื่อให้ผู้เรียนอ่าน จด และท่องจำ โดยไม่มีการฝึกปฏิบัติ ซึ่งการจัดการเรียนการสอนในวิธีนี้เป็นวิธีการสอนแบบเน้นเนื้อหาจนมากเกินไป (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2544) การเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษามีสาระสำคัญเพื่อมุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในการคิดด้านต่างๆ สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ มีการคิด การตัดสินใจเพื่อแก้ปัญหา ตลอดจนสามารถใช้ความรู้ได้อย่างถูกต้องเหมาะสมกับสถานการณ์ (ประภาวีย์แพร่วานิชย์, 2543) ในปี พ.ศ. 2547 พบว่ามาตรฐานด้านความสามารถในทักษะกระบวนการคิด ด้านการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดมีวิจารณญาณ และคิดสร้างสรรค์ มีเพียงร้อยละ 11.1 ดังนั้นการจัดการเรียนรู้จึงต้องมุ่งเสริมกระบวนการคิดและวิธีการคิดที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนได้คิด ทำ ทบทวน พิสูจน์ผล และนำไปใช้ในชีวิตจริง (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2549) ปี พ.ศ. 2558 ประเทศไทยได้ก้าวเข้าสู่ประชาคมอาเซียน ซึ่งในกลุ่มประเทศอาเซียนมีจุดมุ่งหมายสำคัญร่วมกันในการยกระดับการแข่งขันของภูมิภาค ประเทศไทยจึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนากำลังคนให้เป็นมาตรฐานเทียบเท่ากับอาเซียนหรือนานาชาติ ตลอดจนเตรียมความพร้อมประชากรวัยเรียนให้มีทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 เรียนรู้เพื่อให้ได้วิชาแกนและได้ทักษะ 3 ด้าน คือ ทักษะ

การเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี และทักษะชีวิตและอาชีพ เพื่อความสำเร็จทั้งด้านการทำงานและการดำเนินชีวิต สอดคล้องกับการประชุมปฏิญญาโลกว่าด้วยการอุดมศึกษาในศตวรรษที่ 21 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2542) ได้กล่าวถึงคุณภาพการอุดมศึกษาว่าหลักสูตรต่างๆ ในสถาบันอุดมศึกษาต้องได้รับการปรับเปลี่ยนใหม่ โดยต้องกำหนดวัตถุประสงค์ของการศึกษาที่ไม่เพียงแต่ให้นักศึกษาได้รับความรู้ในวิชาการแขนงนั้นเท่านั้น หากต้องได้รับเพิ่มเติมในด้านทักษะความสามารถเฉพาะด้าน ความสามารถในการสื่อสาร ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และความคิดวิจรรณญาณ ซึ่งความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งในการดำรงชีวิต เพราะจะช่วยให้เราเรียนรู้ที่จะไม่พึงพอใจในสิ่งที่เป็นอย่างอยู่ และพยายามพัฒนาตนเองให้ดีขึ้น (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2553)

จากการศึกษาผลสำรวจผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจากรายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2557 จำแนกตามระดับการศึกษา พบว่า ร้อยละ 60.8 เป็นผู้ที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี รองลงมาได้แก่ระดับปริญญาโท ร้อยละ 24.7 (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2557) สอดคล้องกับรายงานของ the Martin Prosperity Institute (MPI) เรื่อง “ความคิดสร้างสรรค์กับความสำเร็จ” พบว่า ดัชนีความคิดสร้างสรรค์นานาชาติ (global creativity index) ของประเทศไทยอยู่ในอันดับที่ 71 จาก 82 ประเทศ สาเหตุหลักที่คะแนนดัชนีความคิดสร้างสรรค์นานาชาติของประเทศไทยอยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างต่ำเนื่องจากอัตราส่วนของอาชีพในกลุ่ม “ชนชั้นสร้างสรรค์” มีสัดส่วนน้อยกว่าประเทศอื่นๆ (ภัทร อภิวัฒน์กุล และณาคิน เหลืองนวล, 2558) แนวโน้มการปฏิรูปการศึกษาในหลายประเทศได้ให้ความสำคัญอย่างมากกับ “ทักษะ” (skill) หรือความชำนาญในการปฏิบัติมากกว่าเนื้อหาตามตำรา (content) องค์การยูเนสโกได้แนะนำว่า ผู้เรียนควรมีทักษะที่ครอบคลุม 3 กลุ่ม ได้แก่ ทักษะพื้นฐาน ทักษะเพื่อทำงาน และทักษะเฉพาะชีพ ส่วนวิธีการสอนที่เน้นทักษะความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดออตโต้โมเดล (AUTA model) คือขั้นตอนที่แสดงให้เห็นถึงรูปแบบที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาได้ เนื่องจากผู้เรียนในระดับนี้มีพัฒนาการและการเรียนรู้ที่จะใช้งานด้านสื่ออุปกรณ์ทางเทคโนโลยีเพื่อใช้เพิ่มเป็นทักษะในการประกอบอาชีพต่อไป

จากการศึกษาถึงปัญหาในด้านการเรียนการสอนที่กล่าวมานั้น ผู้วิจัยมีความสนใจในเรื่องการใช้สื่อสังคมตามแนวคิดออตโต้โมเดล เรื่อง การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี การเรียนการสอนผ่านการใช้สื่อสังคมเป็นการเรียนการสอนที่ใช้เว็บไซต์เป็นเครื่องมือสื่อกลางในการเรียนรู้ เหตุผลที่เลือกนักศึกษาระดับปริญญาตรีเป็นกลุ่มทดลองเนื่องจากนักศึกษาในระดับนี้มีทักษะในการคิด การใช้เหตุผล สามารถคิดในสิ่งที่ป็นรูปธรรมได้ ซึ่งกลุ่มทดลองนอกจากจะต้องมีทักษะในการใช้งานคอมพิวเตอร์และการเรียนบนเว็บไซต์แล้ว ยังต้องมีทักษะพื้นฐานในด้านการใช้โปรแกรม adobe indesign เพื่อสร้างสรรค์ผลงานด้วย โดยผู้วิจัยมีความเห็นว่ากิจกรรมการเรียนการสอนโดยการใช้สื่อสังคมนี้จะเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าหาความรู้ได้อย่างอิสระ สามารถลงมือปฏิบัติได้ด้วยตนเอง ทำงานเป็นกลุ่มร่วมกับผู้อื่นได้ และได้รับประโยชน์จากการเรียนเรื่องการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ความรู้ทางด้านการใช้โปรแกรมทางการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ และทักษะกระบวนการทางด้านความคิดสร้างสรรค์อีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อสังคมตามแนวคิดออต้าโมเดล เรื่อง การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เพื่อสร้างเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ให้มีคุณภาพพร้อมทั้งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อศึกษาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนด้วยสื่อสังคมตามแนวคิด ออต้าโมเดล เรื่อง การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนด้วยสื่อสังคมตามแนวคิด ออต้าโมเดล เรื่อง การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

สื่อสังคม

Dykeman (2008) ให้ความหมายของสื่อสังคมว่าเป็นทรัพยากรออนไลน์ที่ผู้คนใช้แบ่งปันเนื้อหา วิดีโอ รูปภาพ ข้อความ ความคิด หรือข่าวสาร

Greenstein (2011) ได้ให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ (social media) ไว้ว่า สื่อสังคมคือเทคโนโลยีที่มีการใช้งานออนไลน์ในรูปแบบของการแบ่งปันเนื้อหา ความคิดเห็น ข้อมูลเชิงลึก ประสบการณ์ มุมมอง เป็นสื่อที่มีการปฏิสัมพันธ์ อาจเรียกได้ว่าสื่อสังคมเป็นซอฟต์แวร์ชนิดหนึ่งที่สามารถใช้งานได้ด้วยตนเอง หากไม่มีการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นสื่อสังคมออนไลน์นั้นก็ไม่มีความหมาย

สภาการหนังสือพิมพ์แห่งชาติ (2553) ได้ให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ (social media) ไว้ว่า หมายถึง ช่องทางการสื่อสารผ่านเว็บไซต์ และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตซึ่งผู้ใช้สามารถสื่อสารเนื้อหาได้ เช่น facebook, twitter, youtube, weblog เป็นต้น

กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว (2554) ได้ให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ไว้ว่า สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่ทำให้ผู้ใช้แสดงความเป็นตัวตนของตัวเองเพื่อที่จะมีปฏิสัมพันธ์กันหรือแบ่งปันข้อมูลกับบุคคลอื่น

จากความหมายของสื่อสังคมที่ผู้เชี่ยวชาญได้อธิบายไว้ข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า สื่อสังคมหมายถึง พื้นที่ในการแบ่งปันเนื้อหาข้อมูลหรือการติดต่อสื่อสารกันผ่านการเชื่อมต่อทางอินเทอร์เน็ตในรูปแบบของการใช้งานสมาร์ทโฟนหรือการเข้าถึงแอปพลิเคชันต่างๆ หรือเครื่องมือที่สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูล เนื้อหาสาระ ไม่ว่าจะเป็นภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ข้อความ ข่าวสาร บทสนทนา โดยที่สื่อแต่ละประเภทจะมีการทำงานที่แตกต่างกันออกไป และ จากการทำงานของสื่อสังคมก็จะ เป็นสื่อกลางของผู้ใช้งานให้เกิดปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันจนเกิดเป็นสังคมขึ้น ซึ่งสื่อเหล่านั้นอาจทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต่อไปได้

แนวคิดออต้าโมเดล (the AUTA Model)

แนวคิดออต้าโมเดล (the AUTA Model) เป็นทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์โดย Davis และ O'Sullivan ในปี ค.ศ. 1980 ได้อธิบายลำดับขั้นเกี่ยวกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า ประกอบด้วยกระบวนการที่ทำให้เกิดเป็นความคิดสร้างสรรค์ และลำดับขั้นของการแนะนำเพื่อการ

สอนสำหรับพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของออตโตโมเดล ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้ (อรจิรา จะ แรบรัมย์, 2545)

1. การตระหนักถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ (awareness of the importance of creativity) เป็นขั้นแรกที่ทำให้ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ได้นึกถึงความคิดสร้างสรรค์ที่เกี่ยวกับขั้นการพัฒนาของแต่ละบุคคล เช่น การพัฒนาปรีชาญาณ การรู้จักตนเอง การมีสุขภาพจิตที่สมบูรณ์ และการมีชีวิตที่ดีขึ้นกว่าเดิม ผู้เรียนจะได้เข้าใจบทบาทของนวัตกรรมสร้างสรรค์ผ่านทางประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวกับความศิวิไลซ์ และวิธีแก้ปัญหาในปัจจุบันและอนาคต

2. ความเข้าใจในธรรมชาติของความคิดสร้างสรรค์ (understanding of the nature of creativity) เนื้อหาสาระที่มีความสำคัญซึ่งจะมีส่วนช่วยให้เข้าใจเรื่องความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่

- 2.1 บุคลิกภาพของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์
- 2.2 ธรรมชาติของกระบวนการคิดสร้างสรรค์
- 2.3 ความสามารถที่สร้างสรรค์
- 2.4 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์
- 2.5 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์
- 2.6 วิธีฝึกและปัจจัยที่จะทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

3. เทคนิคที่ทำให้เกิดผลผลิตที่สร้างสรรค์ (techniques of creative production) วิธีการในการคิดอย่างสร้างสรรค์ของแต่ละบุคคลที่ให้ผลผลิตที่สร้างสรรค์เพื่อนำไปใช้เป็นเทคนิคมาตรฐานในการคิดสร้างสรรค์ ได้แก่

- 3.1 การระดมพลังสมอง
- 3.2 การเอาคุณลักษณะต่างๆ ออกมาแจกแจงหรือปรับลักษณะ
- 3.3 การจับคู่ในลักษณะ 2 ด้าน แล้วจับคู่สลับกันหลายๆ คู่ ก็จะได้หลายรูปแบบ
- 3.4 การใช้ความคิดริเริ่มหรือสร้างสิ่งใหม่ๆ โดยอาศัยข้อมูลที่มีอยู่แล้ว
- 3.5 การคิดโดยเอาสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องกันมาเกี่ยวข้องกันหรือทำสิ่งธรรมดาให้แปลก

ใหม่ โดยการใช้คุณลักษณะของการเปรียบเทียบมาใช้

4. การเพิ่มพูนศักยภาพในการเป็นมนุษย์ของแต่ละบุคคลที่แท้จริง (self-actualization) เป้าหมายที่แท้จริงของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์คือการรู้จักตนเอง ซึ่งหมายถึงการที่บุคคลเต็มไปด้วยพัฒนาความสามารถและปรีชาญาณของแต่ละบุคคล ความพึงพอใจในสิ่งที่ตนสามารถเป็นไปได้ การรู้จักตนเองประกอบด้วยคุณลักษณะดังนี้

- 4.1 เป็นผู้เปิดประสบการณ์ต่างๆ มาปรับเข้ากับตนเอง
- 4.2 มีความเกี่ยวข้องกับความเป็นอยู่ของเพื่อนมนุษย์
- 4.3 เรียนรู้และผลิตสื่อต่างๆ ตามความคิดริเริ่ม
- 4.4 มีความสามารถในการเปลี่ยนแปลงแนวทางการดำรงชีวิตให้เหมาะสม

จากการศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดออตโตโมเดลสามารถสรุปได้ว่า แนวคิดออตโตโมเดล คือทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ การตระหนักถึงความสำคัญในความคิดสร้างสรรค์ (awareness), การเข้าใจในธรรมชาติของความคิดสร้างสรรค์ (understanding), เทคนิค

ที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ (technique), การเพิ่มพูนศักยภาพหรือการนำความคิดสร้างสรรค์มาประยุกต์ใช้ในการทำงาน (actualization)

ทักษะความคิดสร้างสรรค์

Guilford (1967) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน เจ้าของทฤษฎีเชาว์ปัญญา ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า เป็นลักษณะความคิดเชิงอเนกนัย (divergent thinking) คือ ความคิดหลายทิศทาง หลายแง่มุม คิดกว้างไกล นำไปสู่ความคิดใหม่ๆ ซึ่งจะเป็นการคิดริเริ่มสิ่งใหม่ๆ โดยไม่กลัวการถูกวิพากษ์ วิจารณ์ ความคิดแบบ มีอิสระในการคิดและตัดสินใจ คิดหาคำตอบได้โดยไม่จำกัด ไร้ขอบเขต

Ellis Paul Torrance (1962) ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า เป็นกระบวนการที่บุคคลไวต่อปัญหา ขอบกว้าง ช่องว่างในด้านความรู้ สิ่งที่ขาดหายไปหรือสิ่งที่ไม่ประสานกันและไวต่อการแยกแยะสิ่งต่างๆ ไวต่อการค้นหาวิธีการแก้ไขปัญหา ไวต่อการคาดเดาหรือการตั้งสมมติฐาน ทดลองและทดสอบตามสมมติฐาน

Osborn (1963) กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นจินตนาการประยุกต์ที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแก้ปัญหา ไม่ใช่เป็นจินตนาการที่ฟุ้งซ่านเลื่อนลอย

Gardner (1995) ศาสตราจารย์ด้านการศึกษา นักจิตวิทยาพัฒนาการ และเจ้าของทฤษฎีพหุปัญญา ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า เป็นความคิดใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม เป็นความคิดที่คนทั่วไปคาดไม่ถึง และได้รับการยอมรับเป็นอย่างดี

อารี พันธมณี (2545) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความคิดจินตนาการประยุกต์ซึ่งนำไปสู่การประดิษฐ์คิดค้นสิ่งแปลกใหม่ ซึ่งเป็นลักษณะที่ผู้อื่นคาดไม่ถึงหรือมองข้ามเป็นความคิดหลากหลาย คิดได้กว้างไกล

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2553) ให้ความหมายไว้ว่า เป็นการขยายขอบเขตของความคิดออกไปจากกรอบความคิดเดิมที่มีอยู่แล้วสู่ความคิดใหม่ ที่ไม่เคยมีมาก่อนเพื่อค้นหาคำตอบที่ดีที่สุดให้กับปัญหาที่เกิดขึ้น และได้กำหนดองค์ประกอบความคิดเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่า ประกอบด้วย 1) บุคลิกลักษณะและทัศนคติ 2) ความสามารถด้านสติปัญญา 3) ด้านความรู้ 4) สภาพแวดล้อม 5) แรงจูงใจ และ 6) รูปแบบการคิด

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ได้รับอิทธิพลมาจากทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (Guilford, 1967) ซึ่งเชื่อว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้อย่างซับซ้อน กว้างไกล หลายทิศทาง หรือที่เรียกว่าความคิดอเนกนัย (divergent thinking) ได้แก่

1. ความคิดริเริ่ม (originality) คือ ความคิดแปลกใหม่ไม่ซ้ำกันกับความคิดของคนอื่นและแตกต่างจากความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มอาจเกิดจากการคิดจากเดิมที่มีอยู่แล้วให้แปลกแตกต่างจากที่เคยเห็น อาจเป็นการนำเอาความคิดเก่ามาปรุงแต่งผสมผสานจนเกิดเป็นของใหม่

2. ความคล่องแคล่ว (fluency) คือ ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน แบ่งเป็น 4 ประเภท ดังนี้

2.1 ความคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ (word fluency)

2.2 ความคล่องแคล่วทางการโยงสัมพันธ์ (associational fluency)

2.3 ความคล่องแคล่วทางการแสดงออก (expression fluency)

2.4 ความคล่องแคล่วในการคิด (ideational fluency)

3. ความคิดยืดหยุ่น (flexibility) คือ ประเภทหรือรูปแบบของการคิด ได้แก่

3.1 ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (spontaneous flexibility) เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดได้หลายทางอย่างอิสระ ตัวอย่างของคนที่มีความคิดยืดหยุ่นในด้านนี้จะคิดได้ว่าประโยชน์ของหนังสือพิมพ์มีอะไรบ้าง ความคิดของผู้ที่ยืดหยุ่นสามารถจัดกลุ่มได้หลายทิศทางหรือหลายด้าน

3.2 ความคิดยืดหยุ่นทางการดัดแปลง (adaptive flexibility) คือความสามารถในการดัดแปลงความรู้ หรือประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์หลายๆ ด้าน ซึ่งมีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหา

4. ความคิดละเอียดละออ (elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดเป็นขั้นตอนสามารถอธิบายให้เห็นภาพชัดเจน หรือเป็นแผนงานที่สมบูรณ์ขึ้น ความคิดละเอียดละออจัดเป็นรายละเอียดที่นำมาตกแต่งขยายความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ขึ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ภาสกร จิตรไคร์ครวญ (2553) ทำการวิจัยเรื่องเทคโนโลยีของสื่อใหม่และการนำเสนอตัวตนต่อสังคมกับพฤติกรรมการสื่อสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ เก็บข้อมูลจากตัวอย่างโดยผู้ใช้งาน facebook และ twitter จำนวน 400 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่า 1). ผู้ใช้ส่วนใหญ่ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นประจำทุกวัน วันละมากกว่า 3 ชั่วโมงต่อวัน 2). บริบททางสังคม การสื่อสารออนไลน์ การมีปฏิสัมพันธ์ ความเป็นส่วนตัว และเทคโนโลยีของสื่อใหม่ มีความสัมพันธ์กับระดับการนำเสนอตัวตนต่อสังคม 3). ระดับการนำเสนอตัวตนต่อสังคม มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการสื่อสารของผู้ใช้บนสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ และ 4). เทคโนโลยีของสื่อใหม่และระดับการนำเสนอตัวตนต่อสังคม มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการสื่อสารของผู้ใช้บนเครือข่ายสังคมออนไลน์

สรัญญา เชื้อทอง (2553) ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนารูปแบบห้องเรียนเสมือนโดยใช้การเรียนการสอนแบบซินเนคติกส์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาครู กลุ่มตัวอย่าง คือนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี จำนวน 50 คน ผลการวิจัยพบว่านักศึกษาครูที่เรียนด้วยรูปแบบห้องเรียนเสมือนโดยใช้การเรียนรู้อร่วมกันและการเรียนการสอนแบบซินเนคติกส์ มีความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พงศ์ภัทร ธนะสินธนา (2556) ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาโปรแกรมการสอนความคิดสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคการคิดหน่วยภาษาแบบอเนกนัยตามแนวคิดของกิลฟอร์ด กลุ่มตัวอย่างในการดำเนินการทดลอง คือ นิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 60 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ มาตรฐานความคิดสร้างสรรค์ด้านภาษาของ อารี พันธุ์มณี ผลการวิจัยพบว่ากิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สามารถเพิ่มระดับความคิดสร้างสรรค์ของ ผู้ร่วมการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ดังนี้ 1) กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังได้รับกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

สูงกว่าก่อนได้รับกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 2) กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องหลังได้รับกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนได้รับกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 3) กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มหลังได้รับกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนได้รับกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 4) กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดยืดหยุ่น หลังได้รับกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนได้รับกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

Safran (2010) ได้ทำการศึกษากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการศึกษา พบว่า สื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือที่นักเรียนทุกคนรู้จัก เข้าใจ และเคยใช้บริการใดบริการหนึ่งของสื่อสังคมออนไลน์ โดยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนแบบร่วมมือก่อให้เกิดประโยชน์ในการเรียนรู้สูงสุด ช่วยให้ครูสามารถสื่อสารกับผู้เรียนได้ง่าย ลดปัญหานักเรียนไม่กล้าถามครูในชั้นเรียนได้เป็นอย่างดี อีกทั้งสื่อสังคมออนไลน์ยังเป็นสื่อที่สะท้อนความรู้หรือผลการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้ง่าย นักเรียนสามารถสะท้อนความคิดของตนเองลงในเครื่องมือเหล่านั้นและเกิดการสื่อสาร แสดงความคิดเห็น หรือให้คำแนะนำ โดยมีปฏิสัมพันธ์กันในระดับเครือข่ายได้ ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา

Okereke, C. Ebele, Lucky U. Oghenetega (2014) ทำการวิจัย เรื่อง the impact of social media on the academic performance of university students in Nigeria หรือผลการใช้สื่อสังคมในการปฏิบัติงานเชิงวิชาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยในประเทศไนจีเรีย ผลการวิจัยพบว่านักศึกษาใช้ facebook 40.81% whatsapp 20.40% 2go/skype 14.28% ในขณะที่ myspace, twitter, badoo, blog, google+ ไม่เป็นที่นิยมในหมู่นักศึกษาในประเทศไนจีเรียมากนัก

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การใช้สื่อสังคมตามแนวคิดออตต้าโมเดลเพื่อสร้างเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี” โดยการดำเนินการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (quasi experimental research)

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 สาขาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำนวน 114 คน ประกอบด้วย 2 ห้องเรียน คือ ห้องเรียนที่ 1 มีจำนวน 54 คน ห้องเรียนที่ 2 มีจำนวน 60 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 สาขาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้จากการสุ่มแบบกลุ่ม (cluster random sampling) มา 1 ห้องเรียน จำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 54 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. สื่อสังคมตามแนวคิดออตต้าโมเดลเพื่อพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 เรื่อง การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ซึ่งอยู่ในรูปแบบของวีดิทัศน์บนเว็บไซต์ youtube มีการแบ่งปันและเรียนรู้ผ่านทาง facebook page

2. แบบประเมินคุณภาพสื่อสังคมตามแนวคิดออตต้าโมเดลสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 ซึ่งเป็นแบบประเมินมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ (likert scale)

3. แบบวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 เป็นแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ที่สร้างขึ้นตามแนวคิดของ Guilford โดยแบบวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์มีทั้งหมด 4 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ตกแต่งรูป ตอนที่ 2 เต็มคำ ตอนที่ 3 บอกประโยชน์ และตอนที่ 4 เหตุผล โดยแบบวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์พิจารณาคะแนนทั้งหมด 4 ด้าน คือ การคิดริเริ่ม การคิดคล่อง การคิดละเอียดลออ และการคิดยืดหยุ่น

4. แบบสอบถามความพึงพอใจสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 ที่มีต่อสื่อสังคมตามแนวคิดออตต้าโมเดลเป็นแบบประเมินแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ (likert scale)

วิธีดำเนินการทดลอง

1. นำหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการใช้กลุ่มตัวอย่างเพื่อทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลในการทำวิจัย จากคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ถึงหัวหน้าภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

2. ทำการประสานงานโดยการนัดหมายวันและเวลาเพื่อเตรียมสถานที่และเครื่องมือในการทดลอง ซึ่งใช้คอมพิวเตอร์ในการทดลอง

3. ทำการชี้แจงกลุ่มตัวอย่างให้ทราบถึงวัตถุประสงค์ในการวิจัย วิธีการเรียนด้วยสื่อสังคมตามแนวคิดออตต้าโมเดลเพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ และให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาเรื่องการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ทาง facebook page ที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้น ซึ่งเป็นขั้นแรกของออตต้าโมเดลคือขั้นตระหนักถึงความสำคัญในความคิดสร้างสรรค์ (awareness of the importance of creativity)

4. ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ แล้วนำมาประเมินผลทางความคิดสร้างสรรค์โดยใช้เกณฑ์การประเมินตามแนวคิดของกิลฟอร์ด (Guilford, 1967) เป็นหลัก ซึ่งนอกจากกลุ่มตัวอย่างจะได้ทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์แล้วยังได้สำรวจความชอบของตนเองว่ามีบุคลิกภาพ แนวทาง หรือความสามารถใดบ้างในทางสร้างสรรค์ ซึ่งอยู่ในขั้นที่ 2 ของออตต้าโมเดล คือขั้นการทำความเข้าใจในธรรมชาติของความคิดสร้างสรรค์ (understanding of the nature of creativity)

5. ผู้วิจัยทำการอธิบายเกี่ยวกับขั้นตอนการใช้สื่อสังคมตามแนวคิดออตต้าโมเดล เรื่อง การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ให้ผู้เรียนเข้าใจและให้กลุ่มตัวอย่างเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม ซึ่งขั้นตอนนี้อยู่ในขั้นที่ 3 และขั้นที่ 4 ของออตต้าโมเดล ขั้นที่ 3 ได้แก่ขั้นเทคนิคที่ทำให้เกิดผลผลิตที่สร้างสรรค์ (techniques of creative production) ขั้นนี้ผู้วิจัยได้ให้ผู้เรียนระดมสมองกันทั้งเป็นคู่และกลุ่มย่อย โดยใช้สื่อสังคมเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้เพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีอิสระทางความคิดให้มากที่สุด จากนั้นเมื่อระดมสมองเสร็จแล้วจึงนำมาสู่ขั้นที่ 4 ของออตต้าโมเดล คือ ขั้นการเพิ่มพูนศักยภาพ (self-actualization) ใช้เวลาในการเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงาน 30 นาที ต่อ 1 กิจกรรม โดยกิจกรรมการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

5.1 การสร้างหนังสือดิจิทัล (epub) ทำให้เกิดความคิดยืดหยุ่นรู้จักการประยุกต์ใช้เครื่องมือทางการออกแบบ

5.2 การสร้างหน้าปกนิตยสาร (cover magazine) ทำให้เกิดความคิดแบบละเอียดละออ คิดถึงรายละเอียดขั้นตอน สิ่งเล็กๆ หรือกระบวนการในระหว่างการออกแบบ

5.3 การสร้าง flip book ทำให้เกิดความคล่องแคล่วทางการคิดว่าจะสร้างผลงานด้วยวิธีใด

5.4 การสร้างแผ่นพับ (brochure) ทำให้เกิดความคิดริเริ่มในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน

6. หลังจากเรียนผ่านสื่อสังคมตามแนวคิดออตต้าโมเดลเพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ เรื่อง การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์แล้วให้กลุ่มตัวอย่างทำการทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนด้วยแบบวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์โดยใช้เกณฑ์การประเมินตามแนวคิดของกิลฟอร์ด (Guilford, 1967)

7. ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนด้วยสื่อสังคมตามแนวคิดออตต้าโมเดลเพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ เรื่อง การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยทำการตรวจคะแนนประเมินความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้เกณฑ์การประเมินตามแนวคิดของกิลฟอร์ด และทำการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนด้วยสื่อสังคมตามแนวคิดออตต้าโมเดล เรื่อง การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

2. นำคะแนนที่ได้จากการประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของกิลฟอร์ดและแบบสอบถามความพึงพอใจไปวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัย ผู้วิจัยกำหนดสถิติเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. การวิเคราะห์แบบประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญโดยใช้สถิติพื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (s.d.)

2. การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ioc (item objective congruence) เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแบบวัดทักษะทางการคิดสร้างสรรค์

3. การหาค่าประสิทธิภาพของการเรียนผ่านสื่อสังคมตามแนวคิดออตต้าโมเดล เรื่อง การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ในการวิจัยครั้งนี้ใช้เกณฑ์ 80/80 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2520)

4. การวิเคราะห์คะแนนจากการประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของ Guilford โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (s.d.)

5. การศึกษาทักษะความคิดสร้างสรรค์ใช้การเปรียบเทียบคะแนนประเมินความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนและหลังเรียน และใช้สื่อสังคมตามแนวคิดออตต้าโมเดลเพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้ค่าสถิติ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความถี่ ร้อยละ t-test (dependent) และคำนวณด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

6. การวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อสังคมตามแนวคิดออตต้าโมเดลเพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (s.d.)

สรุปผลการวิจัย

จากการดำเนินการตามขั้นตอนทั้งหมด ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. สื่อสังคมตามแนวคิดออต้าโมเดล (the AUTA model) เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ เรื่อง การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านเทคนิค อยู่ในระดับคุณภาพดีมาก ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อสังคมตามแนวคิดออต้าโมเดล เรื่อง การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เท่ากับ 82.41/80.95 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่ได้กำหนดไว้

2. คะแนนทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่เรียนผ่านสื่อสังคมตามแนวคิดออต้าโมเดล เรื่อง การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนผ่านสื่อสังคมตามแนวคิดออต้าโมเดล เรื่อง การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ อยู่ในระดับพึงพอใจมาก ($\bar{X}=4.54$) (s.d.=0.15)

อภิปรายผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการหาคุณภาพและประสิทธิภาพของสื่อสังคมตามแนวคิดออต้าโมเดล (the AUTA model) เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ เรื่อง การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลคุณภาพสื่อสังคมตามแนวคิดออต้าโมเดลเพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ เรื่อง การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 7 คน

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ด้านเนื้อหาและกระบวนการของสื่อสังคม	4.56	0.52	ดีมาก
2. ด้านการบริหารจัดการสื่อสังคม	4.57	0.53	ดีมาก
3. ด้านการติดต่อสื่อสารของสื่อสังคม	4.38	0.74	ดี
4. ด้านการวัดและประเมินผลของสื่อสังคม	4.56	0.47	ดีมาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.51	0.56	ดีมาก

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อสังคมตามแนวคิดออต้าโมเดลเพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ เรื่อง การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}=4.51$ และ s.d.=0.56) จากระดับคุณภาพดังกล่าวสามารถนำการเรียนผ่านสื่อสังคมตามแนวคิดออต้าโมเดล เรื่อง การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ไปทดลองใช้ต่อไปได้ นอกจากนี้ยังมี

ข้อเสนอแนะ คือ ผู้เรียนอาจไม่สนใจสื่อการเรียนเพียงอย่างเดียว เพราะการเรียนผ่านสื่อสังคมเป็นการเรียนที่เปิดกว้างทำให้ควบคุมการเข้าถึงสื่อหรือข้อมูลอื่นๆ ได้ง่าย

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนและหลังเรียนสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่เรียนผ่านสื่อสังคมตามแนวคิดออต้าโมเดล (the AUTA model) เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ เรื่อง การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

ตารางที่ 2 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนและหลังเรียนที่เรียนผ่านสื่อสังคมตามแนวคิดออต้าโมเดล (the AUTA Model)

กลุ่มตัวอย่าง	n	\bar{X}	s.d.	t	p
ก่อนการทดลอง	54	13.27	0.68	0.00	.000*
หลังการทดลอง	54	12.92	0.50		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง พบว่า หลังการทดลองผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($p=.00$)

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่เรียนผ่านสื่อสังคมตามแนวคิดออต้าโมเดล (the AUTA model) เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ เรื่อง การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

ตารางที่ 3 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนผ่านสื่อสังคมตามแนวคิดออต้าโมเดล (the AUTA model) เรื่อง การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

ประเด็นสอบถามความพึงพอใจ	\bar{X}	s.d.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านเนื้อหาสื่อสังคม	4.60	0.50	ดีมาก
2. ด้านการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	4.59	0.58	ดีมาก
3. ด้านการวัดและประเมินผล	4.58	0.60	ดีมาก
4. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน	4.40	0.54	ดี
ค่าเฉลี่ยรวม	4.54	0.15	ดีมาก

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่าความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนผ่านสื่อสังคมตามแนวคิดออตต้าโมเดล (the AUTA model) เรื่อง การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เพื่อพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยสื่อสังคมตามแนวคิดออตต้าโมเดลโดยมีค่าเฉลี่ยรวมคือ $\bar{X}=4.54$ และ $s.d.=0.15$ อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. การเรียนผ่านสื่อสังคมตามแนวคิดออตต้าโมเดล (the AUTA model) ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา สามารถติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เรียนเองและระหว่างผู้สอนได้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะว่า ควรประยุกต์ใช้การเรียนผ่านสื่อสังคมตามแนวคิดออตต้าโมเดลเข้ากับการเรียนหลักในแต่ละวิชา เพื่อเป็นการส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์กับผู้เรียน จากการสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน ได้แก่ ด้านเนื้อหาสื่อสังคม โดยผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.60$ และ $s.d.=0.50$) ในประเด็นด้านเนื้อหาที่มีความทันสมัยเหมาะกับการนำไปประยุกต์ใช้ และสื่อมีการกระตุ้นให้เกิดความสนใจ จะเห็นได้ว่านอกจากสื่อสังคมที่ทำให้ผู้เรียนสนใจแล้ว เรื่องเนื้อหาก็น่ามีความสำคัญเช่นกัน

2. การเรียนผ่านสื่อสังคมเป็นการเรียนผ่านสื่อที่เปิดกว้าง ทั้งเรื่องการสื่อสาร ความบันเทิง การแบ่งปันข้อมูลข่าวสารต่างๆ ทำให้ผู้เรียนไม่ได้จำกัดกับการเรียนแต่เพียงอย่างเดียว ดังนั้น จึงควรฝึกให้ผู้เรียนได้มีการทำงานเป็นขั้นตอนตามรูปแบบแนวคิดของ AUTA model ได้แก่ awareness, understanding, technique, actualization จะทำให้ผู้เรียนเกิดการคิดที่เป็นระบบงานมากยิ่งขึ้น

3. ควรใช้ประโยชน์จากการแบ่งปันข้อมูลของสื่อ การแบ่งปันผลงานของผู้เรียนผ่านทางสื่อสังคมมากกว่าเข้าใช้สื่อสังคมเพื่อความบันเทิงเพียงอย่างเดียว ต้องมีกิจกรรมที่คอยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนและอยากที่จะสร้างผลงานใหม่ๆ นอกเหนือจากรอบค้ำชี้แจงที่กำหนดให้ ส่วนประเด็นสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีระดับน้อยที่สุด ได้แก่ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ($\bar{X}=4.40$ และ $s.d.=0.54$) เนื่องจากการเรียนการสอนในลักษณะของการใช้สื่อสังคมผนวกกับการเรียนจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เปิดกว้างทางด้านสื่อ ทำให้ผู้เรียนหลงลืมไปว่าต้องค้นคว้าหาข้อมูลทางการเรียนเพียงอย่างเดียว จึงควรระวังในเรื่องการใช้สื่อของผู้เรียนในระดับนี้ด้วย

ข้อเสนอแนะสำหรับวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำแนวคิดออตต้าโมเดลไปใช้กับการออกแบบการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีในรูปแบบอื่น เช่น การผลิตแอปพลิเคชันที่เน้นความคิดสร้างสรรค์ การนำแนวคิดออตต้าโมเดลไปใช้ในการผลิต infographics เป็นต้น

2. ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนที่มีผลคะแนนความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับอ่อนว่าจะสามารถพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์เหล่านั้นให้เกิดขึ้นได้อย่างไร

3. ควรมีการวิจัยโดยการใช้แนวคิดออตต้าโมเดลไปประยุกต์เข้ากับรายวิชาอื่นๆ เช่น วิชาวิทยาศาสตร์ วิชาภาษาอังกฤษ เป็นต้น หรือประยุกต์เข้ากับกิจกรรมการเรียนการสอนกับผู้เรียนใน

ระดับประถมศึกษา หรือมัธยมศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะความคิดสร้างสรรค์รอบด้าน เช่น การผนวกความคิดสร้างสรรค์เข้ากับกิจกรรมระหว่างการเรียนรู้ในวิชาวิทยาศาสตร์ เป็นต้น

4. ควรใช้สื่อสังคมออนไลน์ให้เกิดประโยชน์ในกิจกรรมการเรียนการสอน เช่น การสร้างกลุ่มเพื่อใช้ในการส่งงาน หรือการสร้างกิจกรรมในรูปแบบของปฏิทิน ตารางนัดหมาย เพื่อเป็นการเตือนหรือกระตุ้นผู้เรียนให้คำนึงถึงระยะเวลาในการส่งงานหรือการนัดสอบ

5. ควรนำแนวคิดต่อต้านโมเดลหรือความคิดสร้างสรรค์ไปใช้ในการสัมมนาหรือการฝึกอบรมของหน่วยงานหรือองค์กรต่างๆ เพื่อเป็นการส่งเสริมให้คนในองค์กรเกิดทักษะความคิดสร้างสรรค์ที่จะนำไปต่อยอดในการทำงานด้านอื่นต่อไปได้

รายการอ้างอิง

- กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว. (2554). **สื่อสังคมออนไลน์**. แหล่งที่มา: <http://www.slideshare.net/krunapon/social-media-5661152>, 20 กุมภาพันธ์ 2558.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2553). **การคิดเชิงสร้างสรรค์**. กรุงเทพมหานคร: ชัดเชสมิเดีย.
- พงศ์ภัทร ธนะสินธนา. (2556). **การพัฒนาโปรแกรมการสอนความคิดสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคการคิดหน่วยภาษาแบบอเนกนัยตามแนวคิดของกิลฟอร์ด**. ปริญญาโท วิทยาลัยการศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง.
- ภาสกร จิตรไคร์ครวญ. (2553). **เทคโนโลยีของสื่อใหม่และการนำเสนอตัวตนต่อสังคมกับพฤติกรรมกรรการสื่อสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์**. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภัทร อภิวัฒน์กุล และ ณาคนิ เหลืองนวล. (2558). **ความคิดสร้างสรรค์ปัจจัยสร้างอำนาจต่อรองในเวทีโลก**. แหล่งที่มา: <http://www.komchadluek.net/detail/20150817/211741.html>, 31 สิงหาคม 2558.
- สภาการหนังสือพิมพ์แห่งชาติ. (2553). **แนวปฏิบัติการใช้สื่อสังคมออนไลน์**. แหล่งที่มา: <http://www.presscouncil.or.th/th2/>
- สร้อยญา เชื้อทอง. (2553). **การพัฒนารูปแบบห้องเรียนเสมือนโดยใช้การเรียนรู้ร่วมกันและการเรียนการสอนแบบซินเนคติกส์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาครู**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท วิทยาลัยการศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2542). **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542**. กรุงเทพมหานคร: พริกหวานกราฟิก.
- _____. (2544). **หลากหลายวิธีการใช้ ICT เพื่อการเรียนการสอน**. กรุงเทพมหานคร: สถาบันเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาแห่งชาติ.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2549). **แนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- อารี พันธุ์มณี. (2545). **ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: ไยไหม.

- อรจิรา จะแรมรัมย์. (2545). **ผลการสอนโดยชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์.**
วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- Dykeman, D. (2008). **How do you define social media? Broadcasting Brain.** (Online)
<http://broadcasting-brain.com/2008/02/09/howdo-you-define-social-media>,
October 19, 2015.
- Gardner, H. (1995). **Leader Minds.** New York: Basic Book.
- Greenstein, H., & Watson. T. (2011). **Social media and CSR: Are we there yet?.**
(Online). <http://onphilanthropy.com/2011/social-media-and-csr-are-we-there-yet-new-white-paper>. May 16, 2015.
- Guilford, J.P. (1967). **The Nature of Human Intelligence.** NewYork. McGraw Hill.
- Okereke, C. Ebele, Lucky U. Oghenetega. (2014). **The Impact of Social Media on the Academic Performance of University Students in Nigeria.** Journal of Education and Practice, Vol.5, No.33. Madonna University-Okija Anambra State Nigeria.
- Osborn, A. F. (1963). **Applied Imagination.** New York Churles Joribnes & Son.
- Safran Christian. (2010). **Social media in education: application scenarios supporting communities in technology- enhanced learning.** (Online)
www.iicm.tugraz.at/thesis/Diss_%20Christian_Safran.pdf. April 24, 2015.
- Torrance, E.P. and R.E. Myers. (1962). **Creative Learning and Teaching.** New York: Good, Mead and Company.