

Development of Teaching Model Using Phenomenon-Based Learning in Volleyball Skills and Instruction to Enhance Students' Creativity at Faculty of Education, Thailand National Sports University

การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ปรากฏการณ์เป็นฐาน
ในรายวิชาทักษะและการสอนกีฬาวอลเลย์บอลเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์
ของนักศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ

Patchari Sisong^{*}, Phanu Kusolwong, and Anan Mararat

พัชรี สีสง, ภาณุ กุศลวงศ์, และ อนันต์ มลารัตน์

Department of Health and Physical Education, Faculty of Physical Education, Srinakharinwirot University,
Nakhon Nayok 26120, Thailand

สาขาสุขภาพและพลศึกษา คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ นครนายก 26120 ประเทศไทย

^{*}Corresponding author: pachari.seesong@g.swu.ac.th

Received April 26, 2025 ■ Revised July 3, 2025 ■ Accepted June 25, 2025 ■ Published August 29, 2025

Abstract

This research aimed to 1) study the problems in learning management, 2) examine the level of creativity, and 3) explore guidelines for developing a teaching model in the course Volleyball Skill and Instruction to enhance students' creativity using phenomenon-based learning. The mixed methods were employed in this study. The key informants included 18 students and 6 teachers. The population and sample groups consisted of 96 third-year and fourth-year students out of 128 students enrolling in the course offered by the Faculty of Education, which was determined using the sample size formula of Krejcie and Morgan (1970), and 5 experts. The research instruments were 1) an interview form on the problems in learning management, 2) a creativity test and creativity assessment form, and 3) an interview form on guidelines for developing the teaching model in the volleyball course. Data were analyzed using mean, standard deviation, independent t-test, and content analysis with inductive conclusion. The results were showed as follows: 1) The problems in learning management involved repetitive, outdated, and limited approaches in fostering learning atmosphere, objectives, contents, activities, assessment, and media use, which did not meet students' needs and did not relate to real-life contexts, as well as an unclear, unsystematic approach to fostering creativity. 2) The overall creativity levels of both third-year and fourth-year was at a moderate level, with no significant difference between the two groups. 3) Regarding the guidelines for developing the teaching model, the students should allow to participate in creating learning atmosphere, objectives, contents, activities, and assessment. That is to broaden students' perspectives, foster knowledge integration, and lead to the creation of practical, innovative works.

Keywords: volleyball skill and instruction, phenomenon-based learning

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ 2) ศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์ 3) ศึกษาแนวทางการพัฒนารูปแบบการสอนในรายวิชาทักษะและการสอนกีฬาวอลเลย์บอลเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา โดยใช้การจัดการเรียนรู้ปรากฏการณ์เป็นฐาน การวิจัยเป็นแบบผสมวิธี ผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ นักศึกษาจำนวน 18 คน อาจารย์จำนวน 6 คน ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 4 จำนวน 96 คน ซึ่งคำนวณจากสูตรการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างของ Krejcie and Morgan (1970) จากนักศึกษา จำนวน 128 คน ที่ได้ผ่านลงทะเบียนในรายวิชาทักษะและการสอนกีฬาวอลเลย์บอล คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง และผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แบบสัมภาษณ์สภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ และแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ 3) แบบสัมภาษณ์แนวทางการพัฒนารูปแบบการสอนในรายวิชาทักษะและการสอนกีฬาวอลเลย์บอล วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติ t-test Independent วิเคราะห์เนื้อหา ร่วมกับการสรุปอุปนัย ผลการวิจัยพบว่า 1) สภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้พบว่า บรรยายภาพการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรม การวัดและประเมินผล การใช้สื่อการเรียนรู้เป็นแบบเดิม ๆ ไม่หลากหลาย ไม่ทันสมัย ไม่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียน ขาดการเชื่อมโยงกับบริบทที่ผู้เรียนเผชิญจริง การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่ไม่มีรูปแบบชัดเจนและเป็นระบบ 2) ความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 4 โดยรวมเฉลี่ยทุกด้านอยู่ในระดับพอใช้ เมื่อเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์พบว่า ทั้ง 2 ชั้นปี ไม่แตกต่างกัน 3) แนวทางการพัฒนาการสอนในรายวิชา ควรเปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในบรรยากาศ จุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม และการประเมินผล โดยใช้สื่อทันสมัยเน้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง พร้อมบูรณาการรายวิชาตามแนวคิดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดมุมมองที่หลากหลายสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ นำไปสู่การสะท้อนความคิดผ่านการผลิตชิ้นงานและนวัตกรรมที่นำไปใช้ได้จริงอย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: ทักษะและการสอนกีฬาวอลเลย์บอล, การเรียนรู้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

■ บทนำ (Introduction)

การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ถือเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนประเทศสู่สังคมโลก เป้าหมายที่กำหนดในยุทธศาสตร์ชาติ จึงให้ความสำคัญในการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์ในทุกมิติให้มีหลักคิดที่ถูกต้องและมีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เพื่อพัฒนาไปสู่การเป็นคนไทยที่มีทักษะสูง (National Strategy Secretariat Office, 2018, p.6) ความท้าทายในประเทศไทยที่สำคัญ คือ การพัฒนาทักษะทางพฤติกรรมที่เทคโนโลยีไม่สามารถทดแทนได้ เช่น ทักษะการทำงานร่วมกัน การคิดเชิงวิพากษ์ การทำงานเป็นทีม และความคิดสร้างสรรค์ (Office of the National Economic and Social Development Council, 2023, pp. 11–12) สอดคล้องกับแนวคิดของ Vorawattanachai (2022, p. 14) ที่กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาชีวิตและความก้าวหน้าของโลก จึงจำเป็นต้องส่งเสริมทักษะนี้ในเด็กและเยาวชน เพื่อเตรียมความพร้อมรับมือกับความเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบันและอนาคต

ความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) เป็นกระบวนการคิดที่ช่วยให้บุคคลสามารถสร้างแนวคิดใหม่ ขยายมุมมองในการทำงานและพัฒนานวัตกรรมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินชีวิตและการทำงาน (Charoenwongsak, 2021) การส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าคิด กล้าทดลอง และกล้าสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ จึงเป็นภารกิจที่สำคัญของระบบการศึกษา ซึ่งต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้หลากหลายและทันสมัย (Suwancharoen, 2019) การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนเป็นภารกิจสำคัญของผู้สอน ซึ่งสามารถพัฒนาได้โดยบูรณาการไปกับกิจกรรมการเรียนรู้ประจำวันของผู้สอนออกแบบการจัดการเรียนรู้ (Wongyai & Patthanaphon, 2021) ความคิดสร้างสรรค์อาจดูเหมือนเป็นคุณลักษณะที่เกิดขึ้นได้ยาก แต่แท้จริงแล้วสามารถพัฒนาให้เกิดขึ้นในผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยผลลัพธ์ที่ปรากฏผ่านชิ้นงานหรือสิ่งประดิษฐ์สามารถสะท้อนระดับของความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับการอธิบายของ Samaniego et al. (2024) ถึงลักษณะการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวทางสหวิทยาการ ซึ่งได้รับความนิยมในปัจจุบันในกระบวนการศึกษาระดับอุดมศึกษา สอนที่มีประสิทธิภาพจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน อย่างไรก็ตาม งานวิจัยเกี่ยวกับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษายังคงขาดพื้นฐานทางทฤษฎีที่ชัดเจน ดังที่ Setiamurti and Kurniawati (2024) ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการดำเนินการวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับกลไกในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาให้มีวิธีการศึกษาที่หลากหลายมากขึ้น มีพื้นฐานเชิงทฤษฎีที่สามารถพัฒนาผู้เรียนได้จริง

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ มุ่งสู่การจัดการเรียนรู้ที่ช่วยเปิดโลกทัศน์ของผู้เรียน การบูรณาการองค์ความรู้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ดังที่ Butgatanyu (2018) ได้กล่าวว่าการนำปรากฏการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริงมาเป็นจุดเริ่มต้น

ของกระบวนการเรียนรู้ นำไปสู่การสำรวจด้วยมุมมองที่หลากหลาย คือ การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based learning: PhBL) ดังที่ Chaiwon and Nugultham (2021) อธิบายถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน หมายถึงกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่นำปรากฏการณ์ในโลกแห่งความจริงมาเป็นประเด็นกระตุ้นความสนใจ นำไปสู่กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการที่เชื่อมโยงระหว่างสาระวิชา เพื่อสร้างความรู้และทักษะภายใต้บริบทที่สอดคล้องกับชีวิตจริงของผู้เรียนเป็นทางเลือกที่เหมาะสมสำหรับการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างสมรรถนะข้ามพิสัย ผู้เรียนศึกษาปรากฏการณ์แบบองค์รวมตามสภาพจริงในลักษณะของการบูรณาการข้ามรายวิชา (Pibool & Suthasinobol, 2021) ซึ่งจากการศึกษาวิจัยของ Pengsantia et al. (2021) สามารถยืนยันได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานสามารถพัฒนาทั้งความคิดเชิงวิพากษ์และความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ สอดคล้องกับการศึกษาของ Pramama and Songserm (2024) ชี้ให้เห็นถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เป็นแนวทางที่ส่งเสริมทักษะที่จำเป็น เช่น การคิดวิเคราะห์และการคิดสร้างสรรค์ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง และจากการทดลองใช้กิจกรรมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานของ Khaopratoom et al. (2023) พบว่านักเรียนมีผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนการสอน ดังนั้น การพัฒนาครูในระดับอุดมศึกษาต้องคำนึงถึงการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ควบคู่กับคุณลักษณะทางวิชาชีพ ทั้งนี้แนวทางในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มีหลากหลายรูปแบบ ซึ่งครูจำเป็นต้องเลือกใช้วิธีการที่เหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ดีที่สุดในการเรียนรู้ ดังที่ Larraz-Rábanos (2021) กล่าวว่า ครูจำเป็นต้องมีการบูรณาการกลยุทธ์การคิดสร้างสรรค์ในกระบวนการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

การผลิตนักศึกษาระดับอุดมศึกษาให้บัณฑิตที่พึงประสงค์และนักพัฒนา จึงเป็นสิ่งสำคัญที่สถาบันการผลิตครูและผู้ที่เกี่ยวข้องในการศึกษาจะต้องเลือกวิธีหรือกระบวนการที่เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน ซึ่งคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง เป็นหนึ่งสถาบันที่มีบทบาทสำคัญในการผลิตและพัฒนาบุคลากรวิชาชีพครู ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาและมาตรฐานวิชาชีพ โดยมุ่งผลิตบัณฑิตทางพลศึกษาที่มีทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 สามารถพัฒนาตนเอง ผู้เรียน และวิชาชีพพลศึกษาได้อย่างมีคุณภาพ สถาบันการผลิตและพัฒนาครูในฐานะเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาครูให้มีคุณภาพ จะต้องมีบทบาทในการเตรียมความพร้อมครูก่อนประจำการ เพื่อผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ของการศึกษา (Desired Outcomes of Education: DOE Thailand) ได้แก่ 1) ผู้เรียน 2) ผู้ร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรม และ 3) พลเมืองที่เข้มแข็ง (Ministry of Education, 2018) สอดคล้องกับ Pianchob (2018, p. 139) ที่กล่าวว่า การที่ครูพลศึกษาและกีฬาต้องมีคุณสมบัติในความริเริ่มสร้างสรรค์สูงนั้นก็เพราะว่าการจัด

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ครูพลศึกษาและกีฬาจำเป็นต้องใช้ทั้งศาสตร์และศิลป์ควบคู่กันไปด้วยกันเสมอ ดังนั้น ครูผู้สอนวิชาพลศึกษาและกีฬาที่มีความรู้ความเข้าใจในหลักทฤษฎีการจัดการเรียนรู้เท่า ๆ กัน จึงอาจมีความสามารถในการริเริ่มสร้างสรรค์ในการดัดแปลงวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้บรรลุผล หรือเพื่อให้นักเรียนมีการเรียนรู้ที่แตกต่างกันได้

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นถึงปัญหาของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในวิชาชีวพลศึกษา โดยเฉพาะในรายวิชาทักษะและการสอนกีฬาโอลิมปิก ซึ่งการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในนักศึกษาครูยังคงมีข้อจำกัดในการใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและตอบสนองต่อความท้าทายของการศึกษายุคใหม่ได้ไม่เต็มที่ การศึกษาครั้งนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ผ่านการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (PhBL) เป็นแนวทางที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับปรากฏการณ์จริงจากมุมมองแบบสหวิทยาการ และสามารถนำไปสู่การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงการพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ที่เหมาะสมกับนักศึกษาวิชาชีวพลศึกษาให้มีคุณภาพ

วัตถุประสงค์การวิจัย (Objectives)

1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง
2. เพื่อศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชาทักษะและการสอนกีฬาโอลิมปิกของนักศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง
3. เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนารูปแบบการสอนในรายวิชาทักษะและการสอนกีฬาโอลิมปิกเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา โดยใช้การจัดการเรียนรู้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

การทบทวนวรรณกรรม (Literature Review)

การทบทวนวรรณกรรมครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งศึกษาหลักการแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน และแนวทางการสอนในรายวิชาทักษะและการสอนกีฬาโอลิมปิก เพื่อเป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนารูปแบบการสอนที่มีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา อันจะนำไปสู่การพัฒนาศักยภาพของนักศึกษาอย่างรอบด้าน ทั้งในด้านทักษะความรู้ เจตคติ และความคิดสร้างสรรค์ โดยมีการอ้างอิงแนวคิดที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

การศึกษาในยุคใหม่จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้จากการสอนแบบเน้นการถ่ายทอดความรู้ไปสู่การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าคิด กล้าทำ และกล้าสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ (Suwancharoen, 2019) การจัดการเรียนรู้

ที่มีคุณภาพควรส่งเสริมให้ผู้เรียนมีโอกาสในการแสดงความคิดเห็น ทดลองและสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถออกแบบได้ผ่านกิจกรรมในชั้นเรียนที่ครูมีบทบาทในการกระตุ้นและสนับสนุน (Wongyai & Patthanaphon, 2021) ในมิติของการฝึกประสบการณ์การสอนของนักศึกษาวิชาชีพครู โดยเฉพาะในสาขาพลศึกษาที่นักศึกษาจะต้องพัฒนาความคิดอย่างสร้างสรรค์และนำความคิดนั้นไปใช้ในการออกแบบการสอนหรือกิจกรรมกีฬาอย่างเป็นระบบ เพราะครูที่มีความคิดสร้างสรรค์ย่อมสามารถปลุกพลังการเรียนรู้ในผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยี เศรษฐกิจ และสังคม ในปัจจุบันนั้น ทำให้ "ความคิดสร้างสรรค์" กลายเป็นหนึ่งในทักษะที่สำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศ Charoenwongsak (2021) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถในการคิดนอกกรอบ การมองเห็นมุมมองใหม่ และการผลิตแนวคิดหรือนวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อการแก้ไขปัญหาและพัฒนาสังคม สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติที่มุ่งเน้นการพัฒนาคนไทยให้มีคุณภาพรอบด้าน ไม่ว่าจะเป็นทางร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา (National Strategy Secretariat Office, 2018) นอกจากนี้ ความคิดสร้างสรรค์ยังเป็นหัวใจของการจัดการเรียนรู้ในระบบการศึกษาสมัยใหม่ โดยเฉพาะการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนสามารถคิดริเริ่ม พัฒนาความคิด และปรับตัวกับบริบทที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ (Phoyen, 2019) อย่างไรก็ตามงานวิจัยล่าสุดยังสะท้อนว่า การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษายังขาดกลไกที่ชัดเจน มีความจำเป็นต้องพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองการคิดสร้างสรรค์ได้มากยิ่งขึ้น (Setiamurti & Kurniawati, 2024)

แนวคิดการจัดการเรียนรู้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (PhBL)

การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (PhBL) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เริ่มต้นจากปรากฏการณ์จริงในชีวิตประจำวัน แล้วให้ผู้เรียนศึกษาปรากฏการณ์นั้นแบบองค์รวมผ่านการบูรณาการข้ามรายวิชา (Pibool & Suthasinobol, 2021) แนวทางนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดเชิงวิพากษ์และการคิดสร้างสรรค์ในการแก้ไขปัญหาอย่างแท้จริง (Pongsantia et al., 2021) จากการศึกษาของ Bubpamas and Songserm (2024) พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบ PhBL สามารถส่งเสริมทั้งการคิดวิเคราะห์และการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะเมื่อไปประยุกต์ใช้ในบริบทของรายวิชาทักษะกีฬา เช่น วอลเลย์บอล ซึ่งต้องการทักษะการออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับสถานการณ์จริง และสามารถสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนอย่างแท้จริง สอดคล้องกับงานวิจัยของ Khaopratoom et al. (2023) ยังพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ และส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น โดยเฉพาะเมื่อนำแนวทางดังกล่าวมาใช้ในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาวิชาชีวพลศึกษาในระดับอุดมศึกษา

จากการวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ปรากฏการณ์เป็นฐานกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดอย่าง

มีวิจารณ์งาน ของ Chuysawat et al. (2021) and Pinta and Bongkotphet (2024) ผลการศึกษาแสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ปรากฏการณ์เป็นฐานสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดอย่างมีวิจารณ์งานได้เป็นอย่างดี ในขณะที่งานวิจัยของ Sirila (2022), Sabugal & Apellido Jr (2025), Ualikhanova et al. (2024), and Ciuciulkiene et al. (2023) ได้ศึกษาแนวทางเดียวกันนี้กับนักเรียนในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และระดับอุดมศึกษา ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกันแล้ว พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานสามารถนำไปปรับใช้ได้อย่างกว้างขวางในหลายระดับการศึกษา อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมทักษะการคิดขั้นสูงสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในบริบทต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ

ถึงแม้การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน (PhBL) จะเป็นแนวทางการเรียนรู้ที่มีศักยภาพสูงในการส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณ์งาน และความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน งานวิจัยที่ผ่านมาสะท้อนให้เห็นว่า PhBL ถูกนำไปใช้

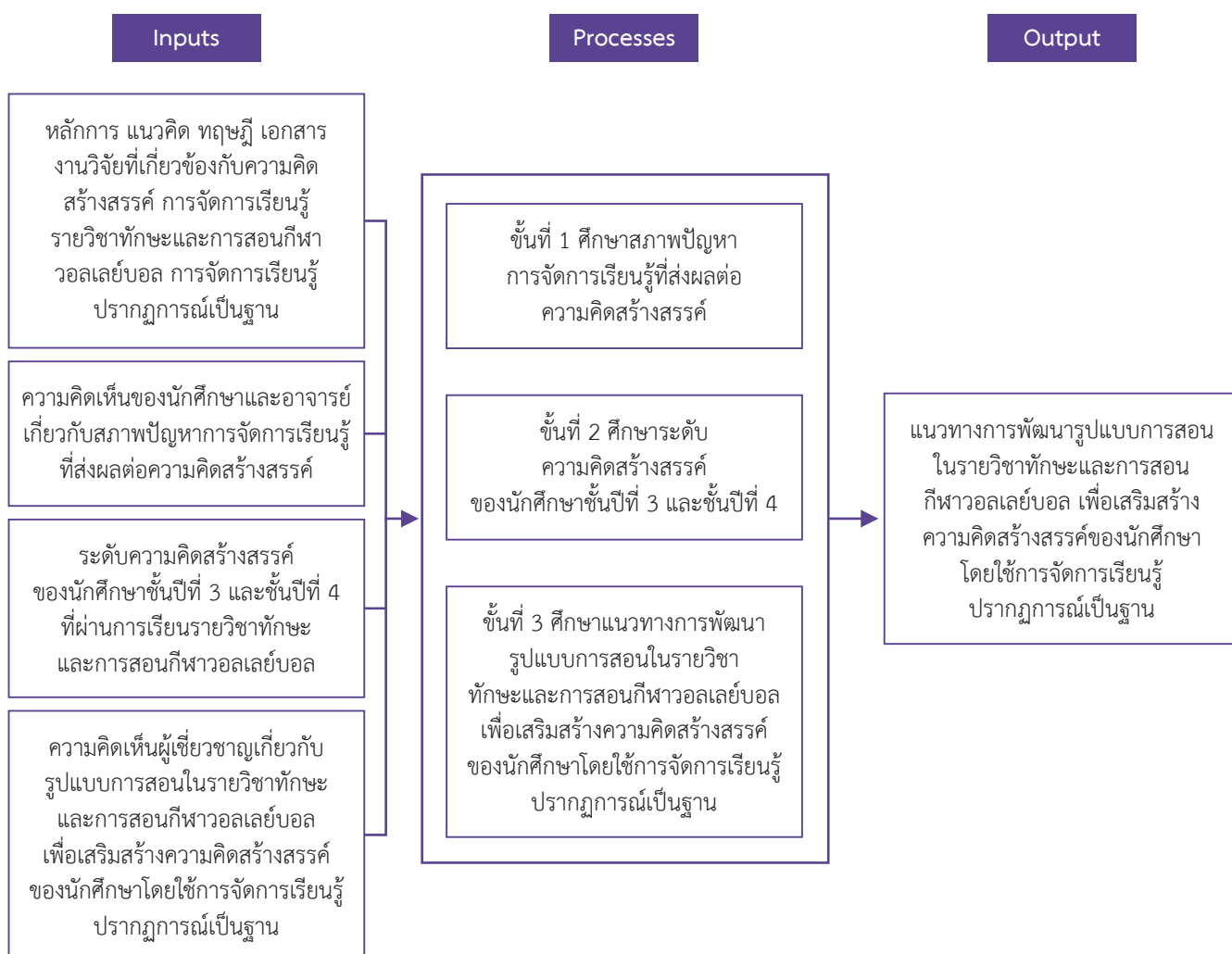
ได้อย่างหลากหลายทั้งในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอุดมศึกษา โดยเฉพาะในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์หรือคณิตศาสตร์ ซึ่งเน้นการแก้ปัญหาเชิงทฤษฎีหรือสถานการณ์จำลอง อย่างไรก็ตาม แต่ยังคงขาดการศึกษาเชิงลึกในบริบทการสอนทักษะกีฬา โดยเฉพาะรายวิชาทักษะและการสอนกีฬาวอลเลย์บอลในระดับอุดมศึกษา งานวิจัยที่ผ่านมาไม่เน้นการออกแบบรูปแบบการสอนที่ตอบโจทย์การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบสำหรับนักศึกษาที่จะเป็นครูพลศึกษาในอนาคต การศึกษานี้จึงมุ่งพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้ PhBL เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน (PhBL) เป็นแนวทางหนึ่งที่สอดคล้องกับเป้าหมายดังกล่าว เนื่องจากเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เชื่อมโยงความรู้กับสถานการณ์จริง ส่งเสริมการคิดเชิงสร้างสรรค์ และเรียนรู้แบบองค์รวม นำไปสู่การพัฒนาศักยภาพของนักศึกษาในหลากหลายมิติ และสามารถในการปรับตัวกับโลกยุคใหม่ได้อย่างยั่งยืน

■ กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)

Figure 1

Conceptual Framework

กรอบแนวคิดการวิจัย



■ วิธีดำเนินการวิจัย (Methodology)

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยแบบผสมวิธี โดยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง

ผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ นักศึกษา และอาจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง ประกอบด้วย 1) นักศึกษาชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 4 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง จำนวน 6 ห้องเรียน ๆ ละ 3 คน รวมเป็นจำนวน 18 คน 2) อาจารย์ประจำสาขาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง ที่รับผิดชอบสอนในกลุ่มรายวิชาทักษะและการสอนกีฬา จำนวน 6 คน

การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์สภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง สำหรับนักศึกษาและอาจารย์ จำนวน 2 ฉบับ ซึ่งเป็นประเด็นการศึกษาเกี่ยวกับองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 7 ประเด็น ได้แก่ บรรยากาศการจัดการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 5 ท่าน ด้วยการวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง (Index of item-objective congruence: IOC) ซึ่งเครื่องมือทั้งสองฉบับมีค่า IOC เท่ากับ 0.60–1.00

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ยื่นหนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลการวิจัยต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเสนอต่อรองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง โดยหลังจากได้รับอนุมัติแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการนัดหมายผู้เข้าร่วมการวิจัยเพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย พร้อมทั้งแจ้งรายละเอียดเกี่ยวกับวัน เวลา และสถานที่ ที่ใช้ในการสัมภาษณ์ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์ตามวัน เวลา ที่ได้กำหนดไว้ และตรวจสอบความเรียบร้อยของข้อมูลที่บันทึกเพื่อความถูกต้องและครบถ้วนก่อนนำไปวิเคราะห์ต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย

โดยวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) ร่วมกับการสรุปอุปนัย (Analytic induction) และเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล (Constant comparative)

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักศึกษาชั้นปี 3 และชั้นปีที่ 4 ปีการศึกษา 2567 ที่ผ่านการลงทะเบียนเรียนรายวิชาทักษะและการสอนกีฬา

วอลเลย์บอล ในระบบ e-education หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต (หลักสูตรปรับปรุง 2563) สาขาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง จำนวน 128 คน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 4 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง จำนวน 96 คน โดยใช้สูตรการคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างของ Krejcie and Morgan (1970) โดยใช้ระดับความเชื่อมั่น (Confidence level) ที่ 95% และค่าความคลาดเคลื่อน (Margin of error) ที่ .05

การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในขั้นตอนที่ 1 ได้แก่ 1) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชาทักษะและการสอนกีฬาวอลเลย์บอลของนักศึกษา ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมที่ 1 การออกแบบกิจกรรมการวิ่งอบอุ่นร่างกาย กิจกรรมที่ 2 การออกแบบกิจกรรมกีฬาวอลเลย์บอลสำหรับการเรียนและการออกกำลังกาย และ 2) แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์แบบ (Rubric score) แบ่งออกเป็น 4 ด้านสำคัญ ได้แก่ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดละออ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 5 ท่าน ด้วยการวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งเครื่องมือทั้งสองฉบับมีค่า IOC เท่ากับ 0.60–1.00

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ยื่นหนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลการวิจัยต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเสนอต่อรองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง โดยหลังจากได้รับอนุมัติแล้ว ผู้วิจัยนัดหมายผู้เข้าร่วมการวิจัยเพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย และนัดหมาย วัน เวลา สถานที่ ที่ใช้ในการทดสอบความคิดสร้างสรรค์และดำเนินการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ตามวัน เวลา ที่กำหนด

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. วิเคราะห์ระดับความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. วิเคราะห์ความแตกต่างของความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้สถิติ t-test Independent

ขั้นตอนที่ 3 ศึกษาแนวทางการพัฒนารูปแบบการสอนในรายวิชาทักษะและการสอนกีฬาวอลเลย์บอล เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาโดยใช้การจัดการเรียนรู้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

ผู้ให้ข้อมูล คือ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอนรายวิชาทักษะและการสอนกีฬาวอลเลย์บอล ด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้านการจัดการเรียนรู้ปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยกำหนดเกณฑ์คัดเข้า (Inclusion criteria) และเกณฑ์การคัดออก (Exclusion criteria) ดังนี้

เกณฑ์คัดเข้า คือ สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีปัจจุบัน

กรณีสำเร็จการศึกษาในระดับมหาบัณฑิตจะต้องมีตำแหน่งทางวิชาการในตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป หรือมีผลงานในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องไม่น้อยกว่า 5 ปี

เกณฑ์การคัดออก คือ ไม่สามารถเข้าร่วมทำกิจกรรมภายในเวลาที่กำหนด

การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง เรื่องแนวทางการพัฒนารูปแบบการสอนในรายวิชาทักษะและการสอนกีฬาวอลเลย์บอล เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาโดยใช้การจัดการเรียนรู้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ซึ่งเป็นประเด็นการศึกษาเกี่ยวกับองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 7 ประเด็น ได้แก่ บรรยากาศการจัดการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และผลลัพธ์และชิ้นงาน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบความถูกต้อง และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 5 ท่าน ด้วยการวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งเครื่องมือ มีค่า IOC เท่ากับ 0.60–1.00

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ยื่นหนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลการวิจัยต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเสนอผู้เชี่ยวชาญ โดยหลังจากได้รับอนุมัติแล้ว ผู้วิจัยนัดหมายผู้เชี่ยวชาญการวิจัย เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย และนัดหมาย วัน เวลา สถานที่ที่ใช้ในการสัมภาษณ์ และดำเนินการสัมภาษณ์ตามวันเวลาที่กำหนด

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย

โดยวิเคราะห์เนื้อหาพร้อมกับการสรุปอุปนัยและเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล

ผลการวิจัย (Results)

ตอนที่ 1 สภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ที่ส่งผลกระทบต่อความคิดสร้างสรรค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง

Table 1

Study Results on the Problems in Learning Management Affecting Creativity: Faculty of Education, National Sports University, Ang Thong Campus

ผลการศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ที่ส่งผลกระทบต่อความคิดสร้างสรรค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง

การจัดการเรียนรู้	นักศึกษา (n = 18)	อาจารย์ (n = 6)
1. บรรยากาศการเรียนรู้	สภาพอากาศในยิมร้อน อากาศถ่ายเทไม่ดี มีฝุ่น ทำให้นักศึกษาหลายคนรู้สึกขาดสมาธิและเหนื่อยล้า เมื่อเข้าร่วมกิจกรรมซึ่งส่งผลโดยตรงต่อความตั้งใจในการเรียน	บรรยากาศยังไม่เอื้อต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา เพราะยังมีข้อจำกัดของห้องเรียนทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติที่ยังทำให้นักศึกษาไม่สามารถแสดงออกหรือคิดนอกกรอบได้เต็มที่
2. จุดประสงค์การเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้จะเน้นความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับกีฬา การฝึกทักษะพื้นฐาน การมีส่วนร่วมและความรับผิดชอบ โดยที่ผู้สอนกำหนดจุดประสงค์ซึ่งอาจไม่ตรงกับความต้องการของนักศึกษา	กำหนดจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับกีฬาทักษะกีฬาพื้นฐาน สามารถนำความรู้ที่ได้ไปถ่ายทอดให้กับนักเรียนได้ในอนาคต แต่การกำหนดจุดประสงค์การสอนกีฬานั้นยังไม่ได้เน้นให้ชัดเจนเท่าที่ควร
3. เนื้อหา	เนื้อหาที่เรียนในรายวิชาส่วนใหญ่ยังขาดความแปลกใหม่ คือ เน้นแต่เนื้อหาเดิม ๆ ไม่ได้มีการปรับให้ทันสมัย อีกอย่าง คือ เนื้อหาที่สอนค่อนข้างเป็นแบบเดียวกัน ไม่ได้ปรับให้เข้ากับสถานการณ์จริงไม่ตรงกับความต้องการของนักศึกษา	เนื้อหาที่สอนค่อนข้างมากทั้งในส่วนของทฤษฎีและการปฏิบัติ ทำให้เวลาในการสอนที่มีอยู่ไม่เพียงพอ ครูผู้สอนจึงต้องเร่งให้ครอบคลุมตามแผนการสอนที่วางไว้ ซึ่งอาจส่งผลให้นักศึกษาไม่มีเวลาเพียงพอในการทำความเข้าใจเนื้อหาหรือฝึกทักษะจนเกิดความชำนาญตามที่ตั้งเป้าหมายไว้
4. กิจกรรมการเรียนรู้	กิจกรรมขาดความหลากหลาย เป็นกิจกรรมซ้ำเดิมที่ทำกันเป็นประจำ ทำให้นักศึกษารู้สึกเบื่อหน่ายและไม่มีแรงจูงใจในการเรียน อีกทั้งกิจกรรมส่วนใหญ่ยังเน้นเพียงการถ่ายทอดเนื้อหาหรือการทำตามแบบฝึกที่กำหนดไว้	มักใช้รูปแบบเดิมซ้ำ ๆ และไม่ค่อยมีการพัฒนาให้สอดคล้องกับความต้องการหรือความแตกต่างของผู้เรียน นอกจากนี้ อาจารย์ยังพบข้อจำกัดในเรื่องอุปกรณ์และสถานที่สำหรับจัดกิจกรรมบางประเภท ซึ่งทำให้ไม่สามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างเต็มที่

Table 1
(continued)

การจัดการเรียนรู้	นักศึกษา (n = 18)	อาจารย์ (n = 6)
5. การวัดและประเมินผล	การวัดและประเมินผลเน้นเฉพาะทักษะกีฬา โดยผู้สอนเป็นคนกำหนดวิธีการวัดและเครื่องมือในการวัด บางครั้งนักศึกษาไม่สามารถนำผลการประเมินกลับมาพัฒนาและปรับปรุงตนเองได้เลย นักศึกษาไม่มีส่วนร่วมในการวัดและประเมินผล	การวัดและประเมินผลให้ความสำคัญกับการแสดงทักษะทางร่างกายและทักษะกีฬาให้เกิดความชำนาญในการปฏิบัติ ในส่วนของการประเมินองค์ความรู้ทั่วไป รวมถึงทักษะการสอน เช่น การวางแผนการสอน การถ่ายทอดความรู้ และการจัดการชั้นเรียน ยังไม่ครอบคลุมมากเท่าที่ควร
6. สื่อการเรียนรู้	ใช้สื่อการสอนแบบดั้งเดิม เช่น เอกสาร หรือการบรรยายหน้าชั้นเรียน ซึ่งทำให้การเรียนรู้ขาดความน่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถเห็นมุมมองที่หลากหลายและแปลกใหม่ ไม่ตอบสนองตามความต้องการของผู้เรียนในยุคเทคโนโลยี	การใช้สื่อการเรียนรู้มีข้อจำกัดด้านอุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกในห้องเรียนภาคปฏิบัติ ห้องเรียนหลายแห่งยังขาดอุปกรณ์ที่เหมาะสม และไม่สามารถนำสื่อการสอนที่ทันสมัยหรือเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาประยุกต์ใช้ได้เต็มที่ ทำให้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ขาดความน่าสนใจ
7. การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	ในรายวิชาไม่มีการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่ชัดเจน ทำให้นักศึกษายังขาดโอกาสที่จะได้แสดงความสามารถทางการคิด นักศึกษารู้สึกว่ายังขาดโอกาสในการออกแบบหรือทดลองแนวทางการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ ทำให้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ยังคงจำกัดอยู่ในกรอบเดิม ๆ ในห้องเรียน	การเรียนการสอนยังไม่มีรูปแบบการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบและชัดเจน โดยส่วนใหญ่การกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์จะเป็นเพียงการใช้คำถามปลายเปิดหรือคำถามกระตุ้นให้นักศึกษาได้คิด ซึ่งยังไม่เพียงพอที่จะพัฒนาทักษะการคิด หรือการทดลองออกแบบ หรือสร้างสรรค์แนวทางใหม่ ๆ ในการเรียนการสอนด้วยตนเองอย่างเป็นรูปธรรม

จาก Table 1 พบว่า บรรยากาศการเรียนรู้ สภาพแวดล้อมภายในยิมร้อน อากาศถ่ายเทไม่ดี และมีฝุ่น ส่งผลให้นักศึกษาขาดสมาธิในการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ มุ่งเน้นการถ่ายทอดความรู้พื้นฐาน และทักษะกีฬาเป็นหลัก ขาดการส่งเสริมให้นักศึกษาได้คิดหรือออกแบบกิจกรรมด้วยตนเอง เนื้อหาใช้เนื้อหาเดิม ขาดความแปลกใหม่ ไม่ทันสมัย และมีปริมาณมากเกินไป ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถเรียนรู้ได้อย่างลึกซึ้ง กิจกรรมการเรียนรู้มีลักษณะซ้ำเดิม ขาดความหลากหลาย ไม่จูงใจให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์หรือสร้างสรรค์สิ่งใหม่ การวัดและประเมินผล เน้นวัดผลจากความรู้ทั่วไปและทักษะตามที่อาจารย์กำหนด ไม่เปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการประเมินและสะท้อนผลเพื่อพัฒนาตนเอง สื่อการเรียนรู้ ส่วนใหญ่ยังคงใช้สื่อแบบดั้งเดิม

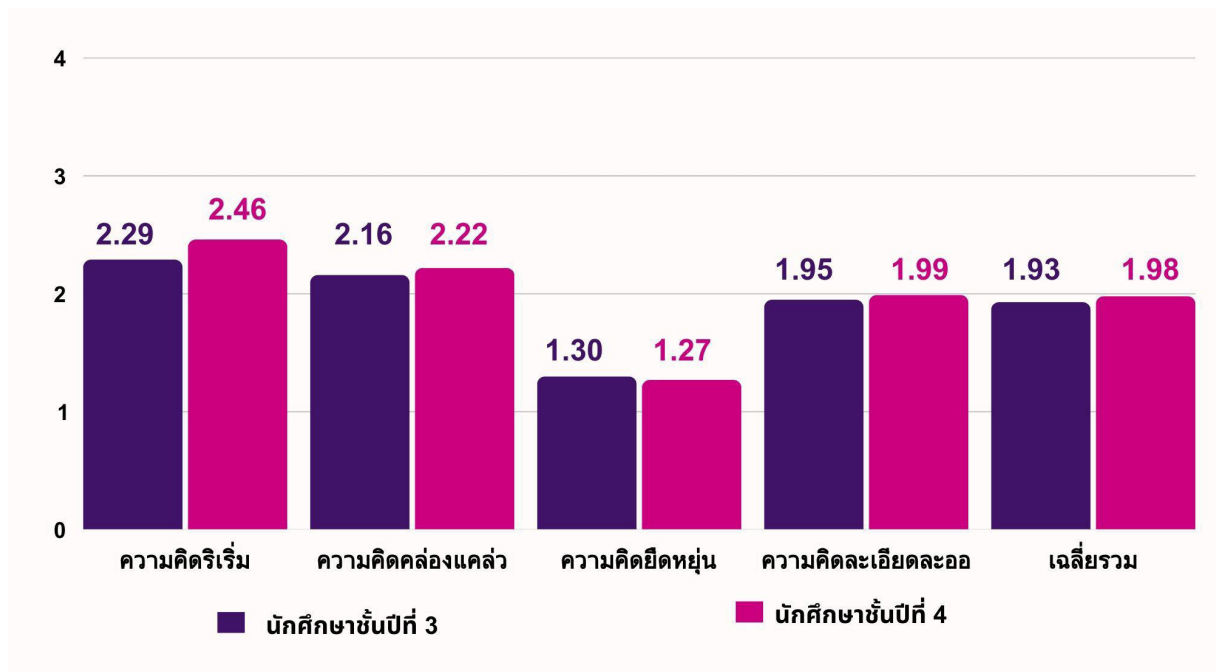
เช่น เอกสารประกอบการเรียนและการบรรยายเป็นหลัก ขาดการบูรณาการเทคโนโลยีหรือสื่อดิจิทัลเข้ามาสนับสนุนการเรียนรู้ อย่างเหมาะสม การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ พบว่า ในการจัดการเรียนรู้ยังขาดรูปแบบที่ชัดเจนและเป็นระบบ โดยส่วนใหญ่ยังคงจำกัดอยู่เพียงการตั้งคำถามปลายเปิดระหว่างการเรียนการสอนไม่มีกิจกรรมหรือวิธีการให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถ และสะท้อนความคิดสร้างสรรค์

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในรายวิชาทักษะและการสอนกีฬาวอลเลย์บอล คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง

Figure 2

Analysis of the Level of Creativity in the Volleyball Skills and Instruction

ผลวิเคราะห์ระดับความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชาทักษะและการสอนกีฬาวอลเลย์บอล



จาก Figure 2 พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชาทักษะและการสอนกีฬาวอลเลย์บอลของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 4 โดยรวมเฉลี่ยทุกด้านอยู่ในระดับพอใช้ทั้ง 2 ชั้นปี โดยชั้นปีที่ 3

($M = 1.93$) ในขณะที่ชั้นปีที่ 4 ($M = 1.98$) และเมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดยืดหยุ่นของนักศึกษาทั้ง 2 ชั้นปี อยู่ในระดับต่ำสุด

Table 2

Comparison of Creativity in the Volleyball Skills and Instruction

ผลเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชาทักษะและการสอนกีฬาวอลเลย์บอล

ความคิดสร้างสรรค์	ชั้นปีที่ 3 ($n = 48$)		ชั้นปีที่ 4 ($n = 48$)		t	df	p
	M	SD	M	SD			
1. ความคิดริเริ่ม (Originality)	2.29	0.44	2.46	0.60	1.55	86.71	.12
2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency)	2.16	0.45	2.22	0.49	.58	94.00	.56
3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)	1.30	0.88	1.27	0.44	.20	69.70	.85
4. ความคิดละเอียดละออ (Elaboration)	1.95	0.41	1.99	0.38	.51	94.00	.61
รวมเฉลี่ยทุกด้าน	1.93	0.30	1.98	0.30	.96	94.00	.34

จาก Table 2 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชาทักษะและการสอนกีฬาวอลเลย์บอลของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 4 ด้วยการทดสอบค่าทีแบบ Independent sample t-test พบว่า ทั้ง 2 ชั้นปี ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ทั้งในภาพรวมทุกด้านและในแต่ละด้านย่อย

ตอนที่ 3 แนวทางการพัฒนารูปแบบการสอนในรายวิชาทักษะและการสอนกีฬาวอลเลย์บอล เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา โดยใช้การจัดการเรียนรู้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

ผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญจำนวน ($n = 5$) โดยมีประเด็นการศึกษา 7 ประเด็น ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ประเด็นการศึกษาที่ 1 บรรยายการจัดการจัดการเรียนรู้ พบว่า การพัฒนาควรเริ่มจากการปรับปรุงสภาพแวดล้อมทางกายภาพ เช่น การติดตั้งระบบระบายอากาศเพิ่มเติม การทำความสะอาด พื้นที่อย่างสม่ำเสมอ และการจัดหาห้องเรียนหรือโรงยิมที่เหมาะสมกับการเรียนการสอน ผู้สอนควรสร้างบรรยากาศการเรียนการสอน ควรเป็นแบบเปิดกว้าง เป็นกันเอง ไม่เคร่งเครียด เพื่อให้ให้นักศึกษารู้สึกสบายใจและกล้าแสดงความคิดเห็น รวมถึงจัดพื้นที่ที่ช่วยให้นักศึกษารู้สึกผ่อนคลายและพร้อมรับการเรียนรู้ เพื่อสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ได้ดีขึ้น

ประเด็นการศึกษาที่ 2 จุดประสงค์การเรียนรู้ พบว่า การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ที่เหมาะสม ไม่ควรจำกัดเพียงแค่ การพัฒนาความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และเจตคติ (Attitude) เท่านั้น แต่ควรเพิ่มเติมความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ที่เป็นองค์ประกอบสำคัญในการพัฒนาผู้เรียน เพื่อให้สอดคล้องกับการพัฒนานักศึกษาวิชาชีพครู และควรกำหนดให้ครอบคลุมทั้งการพัฒนาทักษะพื้นฐานในกีฬาวอลเลย์บอล การส่งเสริมการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง การเรียนรู้กฎกติกา มารยาท และวินัยในการเล่นกีฬา ตลอดจนการออกแบบกิจกรรมหรือชิ้นงานที่สะท้อนการเรียนรู้ นักศึกษาควรได้ลงมือปฏิบัติจริง เรียนรู้จากความผิดพลาด และมีโอกาสสะท้อนผลการฝึกปฏิบัติของตนเอง

ประเด็นการศึกษาที่ 3 เนื้อหา พบว่า เนื้อหาที่สำคัญไม่ควรจำกัดเฉพาะแค่ประวัติศาสตร์ กีฬา กฎกติกา การเลือกใช้อุปกรณ์ การดูแลรักษา และมารยาทในการเล่นเท่านั้น แต่ควรเสริมองค์ประกอบด้านสมรรถภาพทางกาย และการเคลื่อนไหวพื้นฐานให้มากขึ้น เพื่อให้ให้นักศึกษาเห็นภาพรวมทั้งเชื่อมโยงระหว่างร่างกายกับทักษะกีฬาวอลเลย์บอล ควรกำหนดเนื้อหาให้ครอบคลุมทั้งทักษะพื้นฐาน เช่น การเสิร์ฟ การอันเดอร์ การเซต การตบ การบล็อก โดยต้องเชื่อมโยงทฤษฎีกับการปฏิบัติ เพื่อให้ นักศึกษาได้ออกแบบกิจกรรมทดลองวิธีการฝึกใหม่ ๆ และสะท้อนผลการเรียนรู้ การบูรณาการองค์ความรู้จากวิทยาศาสตร์การกีฬา และการฝึกสมรรถภาพทางกายอย่างเหมาะสม จะช่วยให้การเรียนการสอนมีความหลากหลาย แปลกใหม่ และสามารถพัฒนาทักษะได้อย่างรอบด้าน ทั้งในแง่ของทักษะและการออกแบบการสอนต่อไป

ประเด็นการศึกษาที่ 4 กิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกีฬาวอลเลย์บอลต้องกำหนดประเด็นเรียนรู้ที่ชัดเจน ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ที่หลากหลาย ผู้เรียนวิเคราะห์ และวางแผนโดยผู้สอนคอยแนะนำและชี้แนะ สังเคราะห์วิธีที่ดีที่สุด สะท้อนวิธีการคิดและปฏิบัติ และสรุปอภิปรายเพื่อกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ กิจกรรมเน้นการฝึกทักษะจริง การวางแผนทีม

วิเคราะห์ผล บูรณาการความรู้ด้านการฝึกซ้อม ใช้เทคโนโลยี และสร้างนวัตกรรม โดยให้นักศึกษามีส่วนร่วมกำหนดกิจกรรม ใช้ทฤษฎี ประเมินค่า จัดกลุ่มผสมเพื่อแลกเปลี่ยนไอเดีย และจัดกิจกรรมปฏิบัติจริงเพื่อพัฒนาทักษะ การสื่อสาร ความมั่นใจ และความคิดสร้างสรรค์ที่นำไปใช้ได้จริงในชีวิต

ประเด็นการศึกษาที่ 5 การวัดและประเมินผล พบว่า การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ในวิชาทักษะและการสอนกีฬาวอลเลย์บอลควรวัดตาม K P A คือ ความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และเจตคติ (Attitude) และความคิดสร้างสรรค์ โดยเน้นการประเมินทั้งจากชิ้นงาน การออกแบบการฝึก จุดประสงค์การวัด เครื่องมือและเกณฑ์ที่ชัดเจน ประเมินหลัก 4 ด้าน ได้แก่ ทักษะการเล่น ความคิดสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหา รวมถึงการใช้เทคโนโลยี ใช้วิธีการประเมินที่หลากหลาย ทั้งจากการสังเกต วิเคราะห์วิดีโอ การสอบ รายงานโครงงาน และการสะท้อนพัฒนาการ โดยไม่จำกัดแค่การวัดผลปลายทาง แต่สามารถประเมินระหว่างทางขณะทำกิจกรรมด้วยแบบสังเกตหรือแบบวัดที่เหมาะสม

ประเด็นการศึกษาที่ 6 สื่อการจัดการเรียนรู้ พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาทักษะและการสอนกีฬาวอลเลย์บอลควรใช้สื่อหลากหลาย เช่น สื่อเทคโนโลยี สื่อสิ่งพิมพ์ที่น่าสนใจ สื่อคลิปวิดีโอ แพลตฟอร์มออนไลน์ เอกสารประกอบการสอน อุปกรณ์ฝึกซ้อมราคาถูก เช่น บอลน้ำหนักเบา และเกมเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ เพื่อช่วยให้นักศึกษาเรียนรู้ ฝึกทักษะ และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างครบถ้วน แม้มีข้อจำกัดด้านอุปกรณ์ การฉายสื่อในห้องเรียนก็สามารถส่งไฟล์ผ่านช่องทางออนไลน์ให้ศึกษาเพิ่มเติมได้

ประเด็นการศึกษาที่ 7 ผลลัพธ์และชิ้นงานในการจัดการเรียนรู้ พบว่า ผลลัพธ์และชิ้นงานที่ควรมีจากการเรียนการสอนวิชาทักษะและการสอนกีฬาวอลเลย์บอล ได้แก่ ผลงานที่แสดงความเข้าใจทฤษฎี เช่น รายงานหรือการนำเสนอ การใช้เทคโนโลยีสร้างแผนการฝึกซ้อม ชิ้นงานหรือนวัตกรรมที่ประยุกต์ใช้ทฤษฎีสู่การปฏิบัติ เช่น แบบฝึกหรืออุปกรณ์แก้ปัญหาในสถานการณ์จริง การเขียนบันทึกสะท้อนการเรียนรู้ และผลงานกลุ่มที่เน้นการทำงานร่วมกันและความคิดสร้างสรรค์

จากการศึกษาแนวทางการพัฒนารูปแบบการสอนในรายวิชาทักษะและการสอนกีฬาวอลเลย์บอล เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา โดยใช้การจัดการเรียนรู้ปรากฏการณ์เป็นฐานตามทัศนะของผู้เชี่ยวชาญ ($n = 5$) ผู้วิจัยสามารถสรุปข้อมูลดังข้อมูล Figure 3

Figure 3

Guidelines for the Development of a Teaching Model in Volleyball Skills and Instruction to Enhance Students' Creativity Using Phenomenon-Based Learning

แนวทางการพัฒนารูปแบบการสอนในรายวิชาทักษะและการสอนกีฬาบอลเลย์บอลเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา โดยใช้การจัดการเรียนรู้ปรากฏการณ์เป็นฐาน



อภิปรายผล (Discussion)

การศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ จากการสัมภาษณ์นักศึกษา และอาจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ พบว่า สภาพแวดล้อมภายในยิมร้อน อากาศถ่ายเทไม่ดี และมีฝุ่น ส่งผลให้นักศึกษาขาดสมาธิในการเรียนรู้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Sweller (1988) อธิบายว่า เมื่อผู้เรียนต้องเผชิญกับสิ่งรบกวนจากภายนอก เช่น ความร้อน เสียงดัง หรือฝุ่นละออง จะทำให้ภาระทางความคิดเพิ่มขึ้น ทำให้ไม่สามารถจดจ่อกับกิจกรรมการเรียนรู้ สอดคล้องกับคำอธิบายของ Maslow (1943) กล่าวว่า ความต้องการทางกายภาพ เช่น อากาศที่บริสุทธิ์และอุณหภูมิที่เหมาะสม เป็นพื้นฐานสำคัญที่ต้องได้รับการตอบสนองเพื่อพัฒนาผู้เรียนมุ่งไปสู่การเรียนรู้หรือพัฒนาศักยภาพที่สูงขึ้น ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ที่เน้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จึงต้องเริ่มจากการจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมเพื่อลดสิ่งรบกวนและสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ พบว่า เน้นการถ่ายทอดความรู้พื้นฐาน และทักษะกีฬาเป็นหลัก ขาดการส่งเสริมให้นักศึกษาได้คิดหรือออกแบบกิจกรรมด้วยตนเอง ซึ่งขัดแย้งกับทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ที่เน้นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียน มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ ปรับเปลี่ยน หรือออกแบบกิจกรรมของตนเอง อย่างอิสระ (Craft, 2005) การเรียนรู้ที่จำกัดเฉพาะการถ่ายทอด

เนื้อหาและทักษะเพียงอย่างเดียว ส่งผลให้ผู้เรียนกลายเป็นผู้รับสารแบบไม่แอคทีฟ ซึ่งไม่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะที่สำคัญ และการคิดสร้างสรรค์ตามที่ Trilling and Fadel (2009) เน้นย้ำว่า การมีส่วนร่วมและความคิดริเริ่มของผู้เรียนเป็นปัจจัยสำคัญในการเสริมสร้างศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์อย่างแท้จริง ดังนั้น การออกแบบจุดประสงค์การเรียนรู้ควรมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้มีบทบาทเชิงรุกมากขึ้น เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์อย่างครบถ้วน ด้านเนื้อหาพบว่า เนื้อหาเดิม ขาดความแปลกใหม่ ไม่ทันสมัย และมีเนื้อหามากเกินไป ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Suwanchaoen (2019) ที่ชี้ให้เห็นว่า หลังการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จำเป็นต้องมีการปรับปรุงแผนการสอน และเนื้อหาให้ทันสมัย รวมถึงกำหนดระยะเวลาที่เหมาะสม เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนอย่างแท้จริง แสดงให้เห็นว่าเนื้อหาการจัดการเรียนรู้เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้น การออกแบบเนื้อหาที่แปลกใหม่ ทันสมัย และมีความเหมาะสมทั้งด้านปริมาณและระยะเวลาจะช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกฝน และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า มีลักษณะซ้ำเดิม ขาดความหลากหลาย ไม่จูงใจให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์หรือสร้างสรรค์สิ่งใหม่ สอดคล้องกับการอธิบายของ Sawyer (2017) ที่กล่าวว่า การเรียน

การสอนที่ไม่ให้นักเรียนได้ทดลองหรือสร้างประสบการณ์หลากหลายจะทำให้พวกเขาขาดโอกาสในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์มักเกิดจากการทดลองและการสะท้อนประสบการณ์ ด้านการวัดและประเมินผล พบว่าเน้นวัดผลจากความรู้ทั่วไปและทักษะตามที่อาจารย์กำหนด ไม่เปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการประเมินและสะท้อนผลเพื่อพัฒนาตนเอง สภาพปัญหาดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่ากระบวนการวัดและประเมินผลอยู่ภายใต้การควบคุมของผู้สอน แต่เพียงผู้เดียว ทั้งในด้านการกำหนดวิธีการประเมิน เครื่องมือวัด ตลอดจนเกณฑ์การประเมินที่ตายตัว ซึ่งส่งผลต่อการพัฒนาผู้เรียนในมิติของการคิดวิเคราะห์และการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง เนื่องจากผู้เรียนไม่ได้มีโอกาสรับรู้ถึงจุดแข็ง จุดอ่อน หรือแนวทางการพัฒนาของตนเองอย่างชัดเจน สอดคล้องกับผลการศึกษาด้านการพัฒนาและประเมินความคิดสร้างสรรค์ในสถานศึกษาของ Jindanurak (2016) อธิบายว่า ประเมินการคิดสร้างสรรค์อยู่ในการเรียนการสอนปกติและงานการจัดกิจกรรม คือ การประเมินจากการทำงาน จากการทำโครงการของผู้เรียน การประเมินใช้ประเมินตามสภาพจริงใช้ควบคู่ไปกับการสอนหรือทำกิจกรรมและประเมินไปพร้อม ๆ กัน นอกจากนี้ ยังพบว่า นักเรียนได้รับข้อมูลที่เป็นประโยชน์จากการประเมินตนเองเกี่ยวกับทักษะที่สอดคล้องกับความคิดสร้างสรรค์ไปปรับปรุงตนเองได้ รวมทั้งครูได้ข้อมูลจากการประเมินด้านกระบวนการไปใช้ในการให้ข้อมูลย้อนกลับแก่นักเรียน (Thavonrattanavanit, 2019) ด้านสื่อการเรียนรู้ พบว่าส่วนใหญ่ยังคงใช้สื่อแบบดั้งเดิม เช่น เอกสารประกอบการเรียนและการบรรยายเป็นหลัก ขาดการบูรณาการเทคโนโลยีหรือสื่อดิจิทัลเข้ามาสนับสนุนการเรียนรู้ที่เหมาะสม ซึ่งเป็นข้อจำกัดสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อพัฒนาทักษะของผู้เรียน โดยเฉพาะทักษะการคิดวิเคราะห์และการคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากผู้เรียนมีโอกาสน้อยในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย และไม่สามารถเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์หรือฝึกการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างเต็มศักยภาพ ปัญหานี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Garrison and Kanuka (2004) ได้กล่าวถึง การเลือกใช้สื่อดิจิทัลที่เหมาะสมสามารถส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้านการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ พบว่าการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการจัดการเรียนรู้อย่างขาดรูปแบบที่ชัดเจนและเป็นระบบ โดยส่วนใหญ่ยังคงจำกัดอยู่เพียงการตั้งคำถามปลายเปิดระหว่างการเรียนการสอน ไม่มีกิจกรรมหรือวิธีการให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถและสะท้อนความคิดสร้างสรรค์ สอดคล้องกับผลการศึกษาวิจัยของ Talvio and Rainio (2023) พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อองค์ประกอบและระดับความคิดสร้างสรรค์มีทั้งปัจจัยเชิงวัตถุ ได้แก่ สภาพแวดล้อมการศึกษาจากโรงเรียน พฤติกรรมของครู และปัจจัยเชิงจิตวิทยา ได้แก่ ความสนใจ มุมมอง และความคิดของนักเรียน นอกจากนี้ Cromwell (2024) พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ไม่ได้ขึ้นอยู่กับระดับของข้อจำกัดเพียงมิติเดียว แต่เกิดจากการทำงานร่วมกันของข้อจำกัดหลายด้าน เช่น ข้อจำกัดด้านปัญหาและด้านทรัพยากร โดยเมื่อข้อจำกัดเหล่านี้น

มีความสมดุลกัน จะช่วยส่งเสริมกลไกทางจิตวิทยาที่สำคัญต่อความคิดสร้างสรรค์ เช่น แรงจูงใจภายในและการแสวงหาแนวทางใหม่ในการแก้ปัญหา ในทางตรงกันข้าม หากข้อจำกัดรวมกันแล้วมากหรือน้อยเกินไป อาจส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความสับสนในโอกาสหรือรู้สีกว่าความพยายามไร้ผล ซึ่งเป็นปัจจัยที่ขัดขวางความคิดสร้างสรรค์ได้ ดังผลการศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชาทักษะและการสอนกีฬาวอลเลย์บอลของนักศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชาทักษะและการสอนกีฬาวอลเลย์บอลของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 4 โดยรวมเฉลี่ยทุกด้านอยู่ในระดับพอใช้ ทั้ง 2 ชั้นปี โดยชั้นปีที่ 3 ($M = 1.93$) ในขณะที่ชั้นปีที่ 4 ($M = 1.98$) และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดยืดหยุ่นของนักศึกษาทั้ง 2 ชั้นปี อยู่ในระดับต่ำสุด เมื่อเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชาทักษะและการสอนกีฬาวอลเลย์บอล ของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 4 ด้วยการทดสอบค่าทีแบบ Independent sample t-test พบว่า ทั้ง 2 ชั้นปีไม่แตกต่างกัน ทั้งในภาพรวมทุกด้านและในแต่ละด้านย่อย สอดคล้องกับการวิจัยของ Borodina et al. (2019) ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า การศึกษาวิชาชีพอlympic มีลักษณะเฉพาะที่สะท้อนถึงความขัดแย้งที่สำคัญ ระหว่างความจำเป็นในการเตรียมครูที่มีความคิดสร้างสรรค์สำหรับการประกอบวิชาชีพกับระดับความคิดสร้างสรรค์ที่ยังไม่เพียงพอของบัณฑิตจากคณะและสถาบันครุศาสตร์ และระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามีแนวโน้มลดลงตามลำดับ สอดคล้องกับผลการวิจัย Zhong et al. (2024) ได้ศึกษาผลกระทบของการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตรที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาจากมหาวิทยาลัย 3 แห่งในนครฉงชิ่ง พบว่า แรงจูงใจภายใน และรูปแบบการสอน ส่งผลอย่างมีนัยสำคัญต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ผลการวิจัยนี้ยังชี้ให้เห็นแนวทางในการปรับใช้กลยุทธ์การสอนแบบใหม่เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ผลการศึกษาแนวทางการพัฒนารูปแบบการสอนในรายวิชาทักษะและการสอนกีฬาวอลเลย์บอล เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาโดยใช้การจัดการเรียนรู้ปรากฏการณ์เป็นฐาน พบว่า ควรส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ที่เปิดกว้าง มุ่งพัฒนาทักษะ ความรู้ เจตคติ และความคิดสร้างสรรค์ บูรณาการเนื้อหาวิชาและการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายโดยเชื่อมโยงการเรียนรู้กับสถานการณ์จริง และการทำงานร่วมกัน ใช้สื่อและเทคโนโลยีทันสมัย โดยประเมินผลทักษะ ความรู้ เจตคติ และความคิดสร้างสรรค์ ผ่านการนำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์ สอดคล้องกับแนวคิดของ Kongrat (2024) อธิบายถึงแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาสมรรถนะการคิดขั้นสูงของผู้เรียนอย่างยั่งยืน โดยอิงจากแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง พบว่า แนวทางนี้เป็นการเรียนรู้แบบองค์รวม และบูรณาการข้ามสาขาวิชาโดยใช้ปรากฏการณ์ในชีวิตจริงเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ สอดคล้องกับ Promma

and Songserm (2024) ได้เสนอแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานในบริบทการศึกษาของสังคมไทย ซึ่งส่งเสริมการพัฒนาทักษะสำคัญของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานเป็นทีม โดยการเรียนรู้เชื่อมโยงกับชีวิตจริงและเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของนักเรียน แม้จะมีความท้าทายในการเตรียมความพร้อมของครูและนักเรียน แต่การพัฒนาแนวทางนี้จะช่วยให้นักเรียนมีทักษะที่จำเป็นและสามารถมีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคมไทยได้อย่างยั่งยืน นอกจากนี้ การอธิบายของ Hennessey and Amabile (2010) ยังกล่าวถึงความสำคัญของการทำโครงการที่เชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงและการทำงานร่วมกัน ซึ่งช่วยกระตุ้นให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการหาวิธีการใหม่ ๆ เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาหรือการพัฒนางานร่วมกัน แนวคิดทั้งสองที่แนะนำว่าการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่เป็นรูปธรรมและมีการบูรณาการทักษะการทำงานร่วมกันกับการใช้เทคโนโลยี จะสามารถช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ แสดงให้เห็นถึงการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาทักษะและการสอน จะต้องมียุทธศาสตร์เนื้อหา กิจกรรม การวัดและประเมินผล การใช้สื่อที่หลากหลาย โดยการบูรณาการรายวิชาในหลักสูตรมาเชื่อมโยงให้นักศึกษาได้เห็นปรากฏการณ์ที่ชัดเจนมากขึ้น สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Tongsoong and Jermtaisong (2021) พบว่า การคิดเชิงสร้างสรรค์ในวิชาฟิสิกส์สำหรับนักเรียนที่เรียนผ่านการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานระหว่างการศึกษาแบบ STEAM และการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน พบว่า มีคะแนนสูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิม

■ สรุปผล (Conclusions)

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นถึงการจัดบรรยากาศการเรียนรู้ยังคงเป็นรูปแบบเดิม ๆ ที่ขาดความหลากหลายและความทันสมัย ทำให้ไม่สามารถตอบสนองความต้องการและสภาพจริงของผู้เรียนได้อย่างเต็มที่ นอกจากนี้ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรม รวมถึงการวัดและประเมินผล ยังขาดการเชื่อมโยงกับบริบทที่ผู้เรียนเผชิญจริง ส่งผลให้ขาดการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบและชัดเจน การใช้สื่อการเรียนรู้ที่ยังคงรูปแบบดั้งเดิม ทำให้ขาดแรงจูงใจและโอกาสในการเรียนรู้เชิงลึกของผู้เรียน ผลการศึกษานี้ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นความหลากหลาย เปิดกว้าง และเชื่อมโยงกับบริบทจริง เพื่อส่งเสริมศักยภาพและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 4 ในรายวิชาทักษะและการสอน กีฬาวอลเลย์บอลอยู่ในระดับพอใช้ เมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชาทักษะและการสอนกีฬาวอลเลย์บอลของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 4 พบว่า ทั้ง 2 ชั้นปีไม่แตกต่างกันทั้งในภาพรวมทุกด้านและในแต่ละด้านย่อย ซึ่งเป็นสิ่งที่ต้องทบทวนและหาแนวทางสำหรับการผลิตครูพลศึกษาที่ต้องมีความรู้ ทักษะ เจตคติ และความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

การสอนอย่างเหมาะสม ดังนั้น การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์จึงควรมุ่งเน้นการเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน การเลือกเนื้อหาที่เชื่อมโยงกับความสนใจและความต้องการของผู้เรียนไปจนถึงการออกแบบกิจกรรมที่ทำนายและสร้างแรงบันดาลใจ โดยใช้สื่อการสอนที่ทันสมัย น่าสนใจ และเข้าถึงได้ง่าย เน้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงที่นักศึกษาสามารถลงมือปฏิบัติ สะท้อนคิด และพัฒนาตนเอง พร้อมทั้งบูรณาการองค์ความรู้จากหลายรายวิชาตามแนวคิดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นภาพรวม เข้าใจความสัมพันธ์ของความรู้ในมิติที่กว้างขึ้น สุดท้าย คือ การส่งเสริมให้นักศึกษาลดชิ้นงานและนวัตกรรมที่ตอบโจทย์การใช้จริงและพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพครูให้มีคุณภาพต่อไป

■ การมีส่วนร่วมของผู้เขียน (Author Contributions)

พัชรี สีส่อง: เขียนร่างต้นฉบับบทความ ทบทวนและแก้ไขต้นฉบับบทความ ออกแบบกรอบแนวคิดการวิจัย ดำเนินการวิจัย และตรวจสอบข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ **ภาณุ กุลหลวงค์:** ทบทวนและแก้ไขต้นฉบับบทความ ออกแบบระเบียบวิธีการวิจัย กำกับดูแลการวิจัย และตรวจสอบความถูกต้อง **อนันต์ มลารัตน์:** ทบทวนและแก้ไขต้นฉบับบทความ ตรวจสอบการวิเคราะห์ข้อมูล และกำกับดูแลการวิจัย

■ การประกาศผลประโยชน์ทับซ้อน (Declaration of Competing Interest)

ผู้เขียนขอประกาศว่าไม่มีผลประโยชน์ทับซ้อนใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการศึกษานี้

■ เอกสารอ้างอิง (References)

- Borodina, T., Sibgatullina, A., & Gizatullina, A. (2019). Developing creative thinking in future teachers as a topical issue of higher education. *Journal of Social Studies Education Research*, 10(4), 226–245. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1241711.pdf>
- Bubpamas, C., & Songserm, U. (2024). The development of instructional model based on phenomenon based learning to student teachers' learning experiences management ability. *Social Sciences Research and Academic Journal*, 19(2), 187–202. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/JSSRA/article/view/270546>
- Butgatanyu, A. (2018). Phenomenon-based learning to create a holistic perspective and access the real world of learners. *Journal of Education Studies*, 46(2), 348–365. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/EDUCU/article/view/131909>
- Chaiwon, T., & Nugultham, K. (2021). Phenomenon-based learning: Integrated learning for enhancing learners' knowledge in the real world. *Journal of Graduate Studies, Valaya Alongkorn Rajabhat University*, 15(2), 251–263. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JournalGradVRU/article/view/246642>
- Charoenwongsak, K. (2021). *Creative thinking* (12th ed.). Success Media
- Chuysawat, T., Chauvacharin, N., & Thongsorn, P. (2021). The enhancing of learning achievement and critical thinking skill for eleventh grade students using the phenomenon-based learning. *Journal of Educational Studies*, 22(1), 1–17. <https://ejournals.swu.ac.th/index.php/jedu/article/view/13336>
- Craft, A. (2005). *Creativity in schools: Tensions and dilemmas*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203357965>

- Cromwell, J. R. (2024). How combinations of constraint affect creativity: A new typology of creative problem solving in organizations. *Organizational Psychology Review*, 14(1), 3–24. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/20413866231202031>
- Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *The Internet and Higher Education*, 7(2), 95–105. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.02.001>
- Hennessey, B. A., & Amabile, T. M. (2010). Creativity. *Annual Review of Psychology*, 61(1), 569–598. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.093008.100416>
- Jindanurak, T. (2016). Creative thinking development and evaluation in schools. *Journal of Education*, 27(1), 1–14. <https://ojs.lib.buu.ac.th/index.php/education2/article/view/4043>
- Khaopratoom, W., Duangwiset, B., & Wuthichumpoo, N. (2023). The development of creative thinking by phenomenon based learning. *The Golden Teak: Humanity and Social Science Journal*, 29(1), 162–179. <https://research.kpru.ac.th/research2/pages/filere/2262023-07-12.pdf>
- Kongrat, C. (2024). Phenomenon-based learning: Developing higher order thinking competencies toward sustainable learning. *Journal of Multidisciplinary in Humanities and Social Sciences*, 7(3), 1701–1720. https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jmhs1_s/article/view/270281
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607–610. <https://doi.org/10.1177/001316447003000308>
- Larraz-Rábanos, N. (2021). *Development of creative thinking skills in the teaching-learning process*. IntechOpen. <https://doi.org/10.5772/intechopen.97780>
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370–396. <https://doi.org/10.1037/h0054346>
- Ministry of Education. (2018). *National education standards B.E. 2018*. 21Century.
- National Strategy Secretariat Office. (2018). *National strategy 2018–2037 (Summary)*. http://bic.moe.go.th/images/stories/pdf/National_Strategy_Summary.pdf
- Office of the National Economic and Social Development Council. (2023). *The thirteenth national economic and social development plan (2023–2027)*. https://www.nesdc.go.th/article_attach/article_file_20230615134223.pdf
- Pengsantia, H., Tulmethakaan, M., & Suwathanpornkul, I. (2021). Effect of learning management by using phenomenon-based learning on critical thinking and creative thinking of grade 12 students. *Silpakorn Educational Research Journal*, 13(2), 240–257. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/suedureasearchjournal/article/view/251771>
- Phoyen, P. (2019). Creativity and education in the 21st century. *Journal of Educational Administration*, 15(2), 23–34. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/suedujournal/article/view/176939>
- Pianchob, W. (2018). *Rūam botkhwām kīeokap pratyā lakkān withī sōn lāe kām wat phūa pramāenphon kānsuksā* [Collection of articles on philosophy, principles, teaching methods and measurement for evaluation in physical education] (2nd ed.). Chulalongkorn University Press.
- Pibool, O., & Suthasinobol, K. (2021). Phenomenon-based learning for the development of transversal competencies: A case study from Finland. *Journal of Liberal Art of Rajamangala University of Technology Suvarnabhumi*, 3(3), 414–427. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/art/article/view/254981>
- Pinta, P., & Bongkotphet, T. (2024). Phenomenon-based learning to develop critical thinking skills and problem solving skills on climate change for 6th grade students. *Journal of Rangsit University: Teaching & Learning*, 18(2), 78–92. <https://jrui.rsu.ac.th/volume/18/number/2/article/377>
- Promma, N., & Songserm, U. (2024). Concept of phenomenon-based learning management and its appropriateness in the educational context of Thai society. *Journal of Education, Chiang Mai Rajabhat University*, 3(2), 1–15. <https://so07.tci-thaijo.org/index.php/cmredujo/article/view/3530>
- Sabugal, B. T., & Apellido Jr., E. (2025). Effectiveness of the phenomenon-based approach in enhancing senior high school students' mathematical achievement and problem-solving skills. *ASEAN Journal of Educational Research and Technology*, 4(2), 153–160. <https://ejournal.bumipublikasinusantara.id/index.php/ajert/article/view/667>
- Samaniego, M., Usca, N., Salguero, J., & Quevedo, W. (2024). Creative thinking in art and design education: A systematic review. *Education Sciences*, 14(2), Article 192. <https://www.mdpi.com/2227-7102/14/2/192>
- Sawyer, R. K. (2017). *The creative classroom: Innovative teaching for 21st century learners*. Teachers College Press.
- Setiamurti, A., & Kurniawati, F. (2024). Fostering creativity in higher education Institution: A systematic review (2018–2022). *Open Education Studies*, 6(1), Article 20220221. <https://doi.org/10.1515/edu-2022-0221>
- Sirila, P. (2022). *Effects of using the combination of phenomenon-based learning and STEM education for developing applicative thinking of elementary students* [Master's thesis, Chulalongkorn University]. Chula Digital Collections. <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/6389>
- Suwancharoen, J. (2019). Development of a learning model that promotes creativity for nursing students at Boromrajonani College of Nursing, Surat Thani. *Journal of Health Research and Innovation*, 2(1), 37–47. <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/jhri/article/view/243251>
- Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257–285. https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202_4
- Talvio, M., & Rainio, A. P. (2023, March). *Teacher-students' learning to teach phenomenon-based learning projects* [Conference presentation]. 17th International Technology, Education and Development Conference, Valencia, Spain. <https://doi.org/10.21125/inted.2023.0313>
- Thavonrattanavanit, S. (2019). *Development of creativity assessment model through innovation project of lower secondary school students* [Doctoral dissertation, Chulalongkorn University]. Chula DigiVerse. <https://doi.org/10.58837/CHULA.THE.2020.600>
- Tongsoong, S., & Jermtaisong, R. (2021, February). *Learning management through the combination of steam education and phenomenon-based learning to develop creative thinking of secondary 6 (grade 12) students* [Conference presentation]. 6th UPI International Conference on TVET 2020 (TVET 2020). <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210203.145>
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- Ualikhanova, B., Ormanova, G., Berdaliyev, D., Mussakhan, N., Anas, B., & Güdekli, E. (2024). Impact of phenomenon-based learning on high school physics education in Shymkent, Kazakhstan. *Qubahan Academic Journal*, 4(4), 225–236. <https://doi.org/10.48161/qaj.v4n4a1203>
- Vorawattanachai, P. (2022). Fundamental knowledge in creative thinking. *Journal of Educational Studies*, 16(1), 14–31. <https://edujournal.bsu.ac.th/publishes/20/articles/381>
- Wongyai, W., & Patthanaphon, N. (2021). *Developing creativity in students*. Innovative Leaders Center In Curriculum & Learning (LCCL). http://www.curriculumandlearning.com/upload/Books/Develop%20Creativity_1615683966.pdf
- Zhong, X., Qu, K., & Zhang, D. (2024). Examining influencing factors of teacher education students' creativity in Chongqing Municipality. *Cogent Education*, 11(1), Article 2351268. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/2331186X.2024.2351268>