

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การพัฒนา รูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ วิชา กลยุทธ์ การสร้างสรรค์ โฆษณา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิต ในครั้งนี้ เป็นการวิจัยรูปแบบ Model Research (Richey & Klein, 2007) มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนา รูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ วิชา กลยุทธ์ การสร้างสรรค์ โฆษณา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิต โดยนำเสนอผลการวิจัยเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนา รูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ วิชา กลยุทธ์ การสร้างสรรค์ โฆษณา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิต

ตอนที่ 2 ผลการตรวจสอบความตรงของรูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ วิชา กลยุทธ์ การสร้างสรรค์ โฆษณา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิต

ตอนที่ 3 ผลการใช้รูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ วิชา กลยุทธ์ การสร้างสรรค์ โฆษณา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิต

1. ตอนที่ 1 ผลการพัฒนา รูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ วิชา กลยุทธ์ การสร้างสรรค์ โฆษณา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิต

ผลจากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัย ข้อมูลพื้นฐาน องค์ประกอบต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ วิชา กลยุทธ์ การสร้างสรรค์ โฆษณา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิต มีรายละเอียดดังนี้

1. ผลจากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัย ข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนบนเว็บ มีรายละเอียดดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ผลจากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัย ข้อมูลพื้นฐานที่
เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนบนเว็บ

แนวคิด หลักการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	กรอบแนวคิดการจัดกิจกรรม ในการเรียนการสอนบนเว็บ
<p>1. หลักการออกแบบกิจกรรมในการเรียนการสอนบนเว็บที่ดีประกอบด้วย (Banan and Milhem, 1997)</p> <ul style="list-style-type: none"> - องค์ประกอบรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอน - วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน - กิจกรรมการเรียนการสอน <p>2. หลักการพื้นฐานในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนบนเว็บ (Angelo cited in Khan, 1998) มี 5 ประการ ได้แก่</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.1 การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน 2.2 ความร่วมมือระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน 2.3 สนับสนุนให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง 2.4 การให้ผลย้อนกลับทันที 2.5 การเรียนตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล เป็นการเรียนที่เรียนด้วยตนเอง ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ <p>3. การออกแบบการเรียนการสอนบนเว็บให้ประสบความสำเร็จ ความสำคัญอยู่ที่</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.1 หลักจิตวิทยาของผู้เรียนที่มีการกระตุ้นใจผู้เรียน คำนี้หลักการเรียนรู้ 3.2 การทำงานที่มีประสิทธิภาพของเทคโนโลยีเฉพาะการเชื่อมโยงข้อมูลทุกตัวบนเว็บจะต้องถูกต้อง สะดวกในการเรียนและมีความรวดเร็วสามารถสืบค้นเข้าไปในข้อมูลได้ง่าย (Jollette, 1998) 	<p>รูปแบบการจัดกิจกรรมในการเรียนการสอนบนเว็บ ประกอบด้วย 3 ส่วน ดังนี้</p> <p>ส่วนที่ 1 องค์ประกอบของการจัดกิจกรรมในการเรียนการสอนบนเว็บ ๓</p> <p>ประกอบด้วย รายละเอียดภาพรวมของกิจกรรมบนเว็บ การเรียนการสอนบนเว็บ ได้แก่ จุดมุ่งหมาย การเรียนรู้ การกำหนดสิ่งที่จะเรียน กิจกรรมการเรียนรู้ บทบาทของผู้เรียน บทบาทของผู้สอน แหล่งสนับสนุนการเรียนรู้ ปฏิสัมพันธ์ผ่านเครือข่าย การวัดและประเมินผล</p> <p>ส่วนที่ 2 วิธีการจัดกิจกรรมในการเรียนการสอนบนเว็บ ๓ มี 3 ขั้นตอน ดังนี้</p> <p>ขั้นตอนที่ 1 ขั้นตอนกิจกรรมในการเรียนการสอนบนเว็บ</p> <p>การปฐมนิเทศเพื่อให้ความรู้แสดงภาพรวมของกิจกรรมและสร้างความคุ้นเคยระหว่างผู้เรียน ทดสอบความคิดสร้างสรรค์</p> <p>ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนกิจกรรมในการเรียนการสอน</p> <p>ประกอบด้วยเนื้อหาที่นำเสนอในรูปแบบของไฮเปอร์มีเดีย ไฮเปอร์เท็กซ์ ไฮเปอร์ลิงค์ รวมทั้งการติดต่อปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ผู้เรียนด้วยตนเอง โดยใช้เครื่องมือบนอินเทอร์เน็ต อาทิ ห้องสนทนา chat, โดยแบ่งออกเป็น</p> <ul style="list-style-type: none"> - การทดสอบความรู้ก่อนการบรรยาย

ตารางที่ 5 ผลจากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัย ข้อมูลพื้นฐานที่
เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนบนเว็บ (ต่อ)

แนวคิด หลักการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	กรอบแนวคิดการจัดกิจกรรม ในการเรียนการสอนบนเว็บ
<p>4. การออกแบบการจัดการเรียนการสอนบนเว็บ เพื่อเป้าหมายในการมีปฏิสัมพันธ์ เพิ่มความรู้ทักษะให้ผู้เรียน มีประเด็นที่ต้องพิจารณาดังนี้</p> <p>4.1 การจูงใจผู้เรียน</p> <p>4.2 การกำหนดสิ่งที่จะเรียนให้ผู้เรียนทราบอย่างชัดเจน</p> <p>4.3 คำนึงถึงความรู้เดิมของผู้เรียน</p> <p>4.4 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แก้ไขความเข้าใจผิด ปรับปรุงตนเอง และมีความรู้เพิ่มขึ้น (Donn and Bob, 1997)</p>	<p>- การบรรยายกลยุทธ์การสร้างสรรค์โฆษณา</p> <p>- การทดสอบความรู้หลังการบรรยาย</p> <p>- การปฏิบัติกิจกรรมชิ้นเน็คติคส์</p> <p>- การกำหนดโจทย์การสร้างสรรค์โฆษณา</p> <p>จัดให้มีการติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ผู้เรียนด้วยกันระหว่างการทำกิจกรรม โดยการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ขึ้น โดยเฉพาะ</p> <p>ขั้นตอนที่ 3 ประเมินผลการเรียนการสอนบนเว็บ</p> <p>1. ประเมินผลการร่วมกิจกรรมทำงานกลุ่ม และงานออกแบบสร้างสรรค์โฆษณารายบุคคล</p> <p>2. วัดความคิดสร้างสรรค์หลังการเรียนการสอน</p> <p>3. ทำแบบสอบถามความคิดเห็นต่อรูปแบบกิจกรรมชิ้นเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ</p> <p>ส่วนที่ 3 กิจกรรมที่ใช้ในการเรียนการสอน</p> <p>สำหรับกิจกรรมที่ใช้ คือกิจกรรมชิ้นเน็คติคส์ รูปแบบ CAPUCHINO MODEL ที่รวบรวมขั้นตอนต่างๆนับไว้ตั้งแต่ การทำความเข้าใจปัญหา แนวทางการแก้ ปัญหา จนถึงคำตอบของปัญหาอย่างสร้างสรรค์</p>

ผลจากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัย ข้อมูลพื้นฐาน ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนบนเว็บ สรุปได้ว่า

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนบนเว็บเป็นการสร้างโปรแกรมการเรียนการสอนแบบไฮเปอร์มีเดีย มีทรัพยากรบนเว็บสามารถสร้างสรรค์การเรียนรู้ที่มีความหมายให้กับผู้เรียน เป็นการเรียนผ่านการใช้คอมพิวเตอร์เครือข่าย ผู้เรียนสามารถเรียนได้ในต่างเวลา ต่างสถานที่โดยมีอาจารย์เป็นผู้ให้คำชี้แนะ สนับสนุน อำนวยความสะดวก ทั้งด้านหลักสูตรการเรียนการสอนบนเว็บ และเตรียมเนื้อหาให้คำแนะนำวิธีการเรียน รวมทั้งสรุปประเด็นของการเรียนรู้และการประเมินผลผู้เรียน

รูปแบบการเรียนรู้ออนไลน์ประกอบด้วย 3 ส่วน คือ 1. มุ่งประกอบพื้นฐานของการเรียนรู้ 2. วิธีการจัดกิจกรรมในการเรียนการสอน โดยใช้คุณสมบัติเทคโนโลยีบนเครือข่ายมาออกแบบ โดยมีวิธีการสอน เป้าหมาย และแนวทางปฏิบัติบนเว็บ 3. กิจกรรมบนเว็บ ในรูปของกิจกรรม ชินเน็คติคส์โดยอาศัยและคงไว้ซึ่งหลักการชินเน็คติคส์ แม้จะทำกิจกรรมในลักษณะผ่านเครือข่ายก็ตาม รวมไปถึงการแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์โฆษณาาร่วมกัน

2. ผลจากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมชินเน็คติคส์ มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 6 ผลจากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมชินเน็คติคส์

แนวคิด หลักการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	กิจกรรมชินเน็คติคส์ CAPUCHINO MODEL
<p>1. จุดมุ่งหมายและเป้าหมายของชินเน็คติคส์</p> <p>จุดมุ่งหมายของชินเน็คติคส์ เพื่อค้นหา กลไกทางจิตวิทยา ซึ่งเป็นพื้นฐานของการคิดเชิงสร้างสรรค์</p> <p>เป้าหมายของชินเน็คติคส์ คือ การใช้การเปรียบเทียบเพื่อฝึกฝนให้เกิดจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ จะทำให้มีโอกาสพิจารณา ปัญหาในมุมมองที่แปลกออกไป</p> <p>2. หลักการ ของกระบวนการคิดสร้างสรรค์ด้วยชินเน็คติคส์</p> <p>หลักการกิจกรรมชินเน็คติคส์ คือการพัฒนาการคิดโดยใช้การอุปมาอุปไมย หรือการเปรียบเทียบให้ผู้เรียนได้พิจารณาอย่างละเอียด</p>	<p>จากวัตถุประสงค์ของการสำรวจสิ่งที่ไม่คุ้นเคย (Exploring the Unfamiliar) คือ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจได้ดีขึ้น เข้าถึงข้อมูลใหม่โดยฝึกเปรียบเทียบ ความเหมือนความแตกต่าง และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่(Creating something new) มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ได้การแก้ปัญหาในทัศนคติที่สร้างสรรค์ ทำให้ได้รูปแบบกิจกรรมชินเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ ซึ่งประกอบด้วย 9 ขั้นตอน ดังนี้</p> <p>ขั้นที่ 1 หลักการเนื้อหา (Content) กิจกรรมรับเนื้อหาข้อมูลสินค้าผลิตภัณฑ์และแนวทางที่จะใช้เปรียบเทียบ</p>

ตารางที่ 6 ผลจากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรม
ชินเน็คติกส์ (ต่อ)

แนวคิด หลักการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	กิจกรรมชินเน็คติกส์ CAPUCHINO MODEL
<p>เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์รูปแบบดังกล่าว แบ่งเป็น 3 มิติ (Gordon, 1972)</p> <p>มิติที่ 1 เป็นมิติด้านเนื้อหา</p> <p>มิติที่ 2 เป็นมิติด้านพฤติกรรมการสอนของครู</p> <p>มิติที่ 3 เป็นพฤติกรรมของผู้เรียน</p> <p>3. โครงสร้างของกระบวนการคิดสร้างสรรค์ด้วยชินเน็คติกส์ (Jeanine M. Dell’Olio and Tony Donk, 2007)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การฝึกทักษะ เป็นขั้นตอนสำหรับฝึกทักษะ อธิบายทำความเข้าใจให้ผู้เรียน 2. การระบุสภาพปัญหา เพื่อระบุความชัดเจนของปัญหา กำหนดจุดประสงค์ของปัญหา ผู้เรียนเข้าใจสถานะปัญหา 3. การอุปมาอุปไมยตรง คือ การเทียบเคียงของสองสิ่งให้ใกล้เคียงกัน เป็นการเพิ่มแนวทางของความคิด 4. การอุปมาอุปไมยตามความรู้สึกส่วนตัว ความรู้สึกออกมาว่ามีความรู้สึกเช่นไรหากกลายเป็นสิ่งนั้นๆ 5. การอุปมาอุปไมยคู่คำขัดแย้ง คือ การอุปมาอุปไมยคู่คำขัดแย้งกัน หรือไม่ลงรอยกันไปด้วยกัน 6. การอุปมาอุปไมยตรงจากคู่คำขัดแย้ง คือ การใช้คู่คำขัดแย้งเพื่อสร้างการอุปมาอุปไมยตรงอีก 7. การย่นสู่ภารกิจหรือปัญหาเริ่มต้น 	<p>ขั้นที่ 2 เปรียบเทียบ (Analogy) กิจกรรมการฝึกการเปรียบเทียบ เพื่อทำความเข้าใจสินค้าในลักษณะและมุมมองต่างๆ</p> <p>ขั้นที่ 3 ตรวจสอบ (Prove) กิจกรรมการวิเคราะห์การเปรียบเทียบเส้นทางการเชื่อมโยง ความเป็นไปได้และเป็นไปไม่ได้</p> <p>ขั้นที่ 4 ระบุปัญหา (Unfamiliar task) กิจกรรมการกำหนดประเด็นข้อปัญหาหลัก ความต้องการลูกค้า สิ่งที่จะนำมาคิดสร้างสรรค์</p> <p>ขั้นที่ 5 เปรียบเทียบแบบเห็นพ้องตรงกัน (Coincident) กิจกรรมอุปมาอุปไมยตรง Direct Analogy การเปรียบเทียบที่ตรงกัน เทียบเคียงกับปัญหา บันทึกทุกความคิดของสมาชิก</p> <p>ขั้นที่ 6 เปรียบเทียบจากความรู้สึก (His/Her feeling) กิจกรรมการอุปมาอุปไมยด้วยความรู้สึกส่วนตัว Personal Analogy โดยใช้ความรู้สึกส่วนตัวกับข้อเปรียบเทียบจากการอุปมาอุปไมยตรง บันทึกทุกความคิดของสมาชิก</p> <p>ขั้นที่ 7 เปรียบเทียบตรงกันข้าม (Indirect) เป็นการอุปมาอุปไมยแบบคู่คำขัดแย้ง Compress Conflict โดยการนำคำตอบเปรียบเทียบที่ได้จากกิจกรรมที่ 6 มาหาคำคู่ที่ขัดแย้งกัน ลงมติเลือกมา 1 คู่</p>

ตารางที่ 6 ผลจากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรม
ชินเน็คติกส์ (ต่อ)

แนวคิด หลักการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	กิจกรรมชินเน็คติกส์ CAPUCHINO MODEL
<p>4. การผสมผสานกิจกรรมชินเน็คติกส์ในการเรียนการสอน</p> <p>รูปแบบการสอนที่ 1 เรียกว่า การสำรวจสิ่งที่ไม่คุ้นเคย (Exploring the Unfamiliar) วัตถุประสงค์คือ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจได้ดีขึ้นเข้าถึงข้อมูลใหม่ ด้วยการฝึกเปรียบเทียบ</p> <p>รูปแบบการสอนที่ 2 เรียกว่า การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ (Creating something new) วัตถุประสงค์คือ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ในทัศนคติที่สร้างสรรค์</p> <p>5. พฤติกรรมการเปลี่ยนแปลงของนักเรียน จะเกิดขึ้น 2 ลักษณะ ทั้งทางด้านสติปัญญาและความรู้สึก ดังนี้</p> <p>ลักษณะที่ 1 พฤติกรรม ด้านความรู้สติปัญญา แบ่งได้ 4 ความคิด</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ความคิดคล่อง (Fluency thinking) 2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexible thinking) 3. ความคิดริเริ่ม (Original thinking) 4. ความคิดละเอียดลออ (Elaborative thinking) <p>ลักษณะที่ 2 ด้านความรู้สึกหรือด้านจิตใจ แบ่งได้ 4 ด้าน คือ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) 2. ความพร้อมเสี่ยง (Risk-Thinking) 3. ความซับซ้อน (Complexity) 4. ความคิดจินตนาการ (Imagination) 	<p>ขั้นที่ 8 เปรียบเทียบแนวใหม่ (New analogy) กิจกรรมการใช้คู่คำขัดแย้งที่เลือกไว้ มาสร้างการเปรียบเทียบตรงอีกครั้ง แล้วเลือกมาหนึ่งคำตอบจากมติกกลุ่ม</p> <p>ขั้นที่ 9 กลับสู่ต้นเหตุ (Original reverse) กิจกรรมการย้อนกลับไปสู่เงื่อนไขปัญหาเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ที่ได้ระบุดอนเริ่มเรียน นำคำตอบที่ได้จากการกระบวนการเปรียบเทียบประกอบเป็นโครงร่างใหม่ หรือการแก้ปัญหาแบบใหม่ขึ้นมาเพื่อนำไปปฏิบัติและสร้างสรรค์โฆษณาต่อไป</p>

ผลจากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัย ข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมชินเน็คติคส์ สรุปได้ว่า

กิจกรรมชินเน็คติคส์เป็นกิจกรรมที่ใช้เปรียบเทียบอย่างเป็นระบบมาเทียบเคียงกับปัญหาเพื่อบอกปัญหาในมุมมองที่แตกต่างออกไปจากนั้นจึงทำการแก้ไขปัญหาจากแนวทางการเปรียบเทียบนั้น โดยใช้การเปรียบเทียบเพื่อการสำรวจสิ่งที่ไม่คุ้นเคยเพื่อสร้างความเข้าใจตัวปัญหาในทิศทางต่างๆ จากนั้นใช้กระบวนการการเปรียบเทียบเพื่อสร้างแนวทางการแก้ปัญหาอีกต่อหนึ่ง ซึ่งมีขั้นตอนสำหรับการทำกิจกรรมชินเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บครั้งนี้ 9 ขั้นตอนได้แก่ ขั้นที่ 1 หลักการเนื้อหา (Content) ขั้นที่ 2 เปรียบเทียบ (Analogy) ขั้นที่ 3 ตรวจสอบ (Prove) ขั้นที่ 4 ปัญหา (Unfamiliar task) ขั้นที่ 5 เห็นพ้องต้องกัน (Coincident) ขั้นที่ 6 เปรียบเทียบจากความรู้สึก (His/Her feeling) ขั้นที่ 7 เปรียบเทียบตรงข้าม (Indirect) ขั้นที่ 8 เปรียบเทียบแนวใหม่ (New analogy) ขั้นที่ 9 กลับสู่ต้นเหตุ (Original reverse) ซึ่งเมื่อนำอักษรภาษาอังกฤษตัวแรกของทุกขั้นตอนมาเรียงต่อกันจะได้คำว่า CAPUCHINO จึงใช้เรียกรูปแบบกิจกรรมชินเน็คติคส์ในการเรียนการสอนครั้งนี้ว่า CAPUCHINO MODEL

3. ผลจากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 7 ผลจากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

แนวคิด หลักการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	ลักษณะของความคิดสร้างสรรค์
<p>ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการทางปัญญาระดับสูงที่ใช้กระบวนการทางความคิดหลาย ๆ อย่างมารวมกัน เพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่หรือแก้ปัญหาที่มีอยู่ให้ดีขึ้น ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อผู้สร้างสรรค์มีอิสรภาพทางความคิด (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545)</p> <p>หลักการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้ (กรมวิชาการ, 2534)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ยอมรับคุณค่าและความสามารถของบุคคลอย่างไม่มีเงื่อนไข 	<p>ทอแรนซ์ (Torrance, 1969) ได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ไว้พอสรุปได้ว่าองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์นั้นประกอบด้วยความคิด 4 องค์ประกอบ ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ความคิดคล่อง (Fluency) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็วและสามารถสร้างคำตอบได้ในปริมาณมากในเวลาจำกัด 2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้หลายประเภท หลายทิศทาง หลายรูปแบบ

ตารางที่ 7 ผลจากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ (ต่อ)

แนวคิด หลักการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	ลักษณะของความคิดสร้างสรรค์
<p>2. แสดงและเน้นให้เห็นว่าความคิดสร้างสรรค์ของเขามีคุณค่าและสามารถนำไปใช้ให้เกิด ประโยชน์</p> <p>3. ให้ความเข้าใจและเห็นใจในตัวเอง และ ความรู้สึกของเขา</p> <p>4. อย่างพยายามกำหนดแบบเพื่อให้ทุกคน มีความคิดและบุคลิกภาพเดียวกัน</p> <p>5. อย่าสนับสนุนหรือให้รางวัลเฉพาะ ผลงานที่มีผู้ทดลองทำเป็นที่ยอมรับกัน แล้ว ควรให้ผลงานแปลกใหม่มีโอกาสได้รับรางวัลและคำชมบ้าง</p> <p>6. ส่งเสริมให้ใช้จินตนาการของตนเอง โดย ยกย่องเมื่อใช้จินตนาการที่แปลก และมีคุณค่า</p> <p>7. กระตุ้นและส่งเสริมให้เรียนรู้ด้วยตนเอง อย่างต่อเนื่องอยู่เสมอ</p> <p>8. ส่งเสริมให้ถามและให้ความสนใจต่อ คำถาม รวมทั้งชี้แนะแหล่งคำตอบ</p> <p>9. ตั้งใจและเอาใจใส่ความคิดแปลกๆ ของ เขาด้วยใจเป็นกลาง</p> <p>10. พึงระลึกเสมอว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จะต้องใช้เวลา สำหรับการศึกษาคิดสร้างสรรค์นั้น</p> <p>จุดมุ่งหมายของการศึกษามี 4 ประเด็นหลัก คือ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผลผลิตของความคิดสร้างสรรค์ 2. กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ 3. บุคคลด้านความคิดสร้างสรรค์ และ 	<p>3. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ลักษณะของความคิดแปลกใหม่ แตกต่าง จากความคิดธรรมดา และไม่ซ้ำกับความคิดที่มีอยู่ทั่วไป</p> <p>4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการ มองเห็นรายละเอียดในสิ่งที่คนอื่นมองไม่เห็น และยังรวมถึงการเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ อย่างมีความหมาย</p> <p>ขั้นตอนการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ขั้นสร้างความตระหนัก 2. ขั้นระดมความคิด 3. ขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงาน 4. ขั้นนำเสนอผลงาน 5. ขั้นวัด/ประเมินผล 6. ขั้นเผยแพร่ผลงาน <p>(สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2550)</p>

ตารางที่ 7 ผลจากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับความคิด
สร้างสรรค์ (ต่อ)

แนวคิด หลักการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	ลักษณะของความคิดสร้างสรรค์
<p>4. สภาพแวดล้อมที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ (Dellas & Gaier, 1970; Klien, 1982; Mooney, 1963; Rhodes, 1960 cited in Rubenstein, 2000)</p> <p>ขั้นตอนการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ขั้นสร้างความตระหนัก 2. ขั้นระดมความคิด 3. ขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงาน 4. ขั้นนำเสนอผลงาน 5. ขั้นวัด/ประเมินผล 6. ขั้นเผยแพร่ผลงาน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2550) <p>กระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ จำแนกออกได้ 4 ขั้น ดังนี้ (Wallach and Kogan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ขั้นเตรียม (Preparation) เป็นการเตรียมข้อมูลที่จะนำมาใช้ในการแก้ปัญหา 2. ขั้นฟักตัว (Incubation) เป็นขั้นที่อยู่ในความสับสนข้อมูลที่มีอยู่ยังไม่สามารถจัดเป็นระบบระเบียบได้ เป็นขั้นของการหยุดความคิดไว้ชั่วคราว 3. ขั้นความคิดกระจ่าง (illumination) เป็นขั้นที่ข้อมูลผ่านการ จัดระบบระเบียบผ่านการ จัดระบบเชื่อมโยง ความสัมพันธ์จนขมวดออกมาเป็นความคิดเห็นภาพพจน์เกิดมโนทัศน์จากข้อมูลนั้นๆ 	

ตารางที่ 7 ผลจากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ (ต่อ)

แนวคิด หลักการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	ลักษณะของความคิดสร้างสรรค์
4. ขั้นตอนทดสอบความคิดและพิสูจน์ให้เห็นจริง (Verification) เป็นขั้นสุดท้ายของการใช้ความคิด 3 ขั้นที่ผ่านมา แล้วนำความคิดเหล่านั้นมาพิสูจน์ว่าถูกต้องหรือไม่	

ผลจากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัย ข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ สรุปได้ว่า

ความคิดสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการทางปัญญาระดับสูงที่ใช้กระบวนการทางความคิดหลาย ๆ อย่างมารวมกัน เพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่หรือแก้ปัญหาที่มีอยู่ให้ดีขึ้น องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์นั้นประกอบด้วยความคิด 4 องค์ประกอบ คือ 1. ความคิดคล่อง (Fluency) 2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) 3. ความคิดริเริ่ม (Originality) 4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) โดยแนวทางการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์นั้นจะประกอบด้วย 1. ขั้นสร้างความตระหนัก 2. ขั้นระดมความคิด 3. ขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงาน 4. ขั้นนำเสนอผลงาน 5. ขั้นวัด/ประเมินผล 6. ขั้นเผยแพร่ผลงาน ซึ่งจากทั้ง 6 ขั้นตอนนี้จะทำให้เกิดกระบวนการคิดสร้างสรรค์

4. ผลจากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์โฆษณา มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 8 ผลจากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์โฆษณา

แนวคิด หลักการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	ลักษณะการสร้างสรรค์โฆษณา
การสร้างสรรค์โฆษณา (Advertising Creativity) หมายถึง การจัดการหรือออกแบบกิจกรรมทางการตลาดในแนวทางแปลกใหม่ในเรื่องของแนวคิด องค์ประกอบต่างๆ ที่ไม่เหมือนใครและไม่มีใครเหมือน (Unique Relationship) เป็นแนวคิดต้นแบบ (Original Viewpoints) เพื่อติดต่อสื่อสารกับผู้บริโภคและให้ผู้บริโภคได้ตระหนักถึงความสำคัญของการบริโภคผลิตภัณฑ์นั้นๆ การสร้างสรรค์งานโฆษณามี	ลักษณะการสร้างสรรค์โฆษณา สำหรับการพัฒนารูปกิจกรรมชิ้นเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ มีองค์ประกอบ ดังนี้ ขั้นที่ 1 รับรู้ข้อมูลสินค้าและความต้องการของลูกค้าซึ่งจะเป็นปัญหาการสร้างสรรค์ให้เราสร้างสรรค์ออกเป็นโฆษณา ขั้นที่ 2 เป็นการเชื่อมโยงองค์ประกอบที่มีอยู่เข้าด้วยกันให้เป็นความสัมพันธ์แบบใหม่ (Novel Relationships) เพื่อสร้างความเข้าใจ

ตารางที่ 8 ผลจากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับการ
สร้างสรรค์โฆษณา (ต่อ)

แนวคิด หลักการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	ลักษณะการสร้างสรรค์โฆษณา
<p>ความสำคัญต่อการติดต่อสื่อสาร ไปยังมวลชน ในอันที่จะหวังผลให้กลุ่มผู้บริโภคได้เกิดการ จดจำ คล้อยตาม และเกิดพฤติกรรมการซื้อ ผลิตภัณฑ์ในที่สุด</p> <p>ขั้นตอนการสร้างสรรค์โฆษณา คือ Alex Osborn (1999)</p> <p>ขั้นที่ 1 การจำกัดความปัญหาที่เรากำลังประสบ อยู่ การสร้างงานสร้างสรรค์นั้น ผู้ปฏิบัติมักจะ เรียกร้องให้มีการตกลงในประเด็นปัญหา ทางการสื่อสารที่เกิดขึ้นว่าเป็นอะไรกันแน่ และ ชี้ชัดให้เข้าใจตรงกัน</p> <p>ขั้นที่ 2 เป็นการเชื่อมโยงองค์ประกอบที่มีอยู่แล้ว เข้าด้วยกันให้เป็นความสัมพันธ์แบบใหม่จะทำ ได้ดีก็ต่อเมื่อต้องมีข้อมูลเกี่ยวกับส่วนผสมของ ผลิตภัณฑ์อย่างครบถ้วน</p> <p>ขั้นที่ 3 นำสิ่งที่เราค้นพบมาร้อนผสมกันและ จัดเรียงเข้าเป็นหมวดหมู่อย่างสมเหตุสมผล และมี ความหมายต่อการสร้างสรรค์</p> <p>ขั้นที่ 4 การบ่มเพาะความคิด เป็นการปล่อยละ วางความคิดต่างๆที่คิดได้ และพักไว้ชั่วคราว ให้ จิตใต้สำนึกได้ซึมซาบอย่างเต็มที่</p> <p>ขั้นที่ 5 ภาพแห่งความคิดต่างๆจะเริ่มปรากฏขึ้น อย่างเด่นชัดทำให้เราต้องตะโกนออกมาดังๆ ว่า “คิดออกแล้ว” นั่นแสดงได้ก่ล้นกรองจนได้ คำตอบ</p> <p>ขั้นที่ 6 การตรวจพิสูจน์เป็นขั้นสุดท้าย เป็นการ ขัดเกลาความคิดก่อนนำไปปฏิบัติ</p>	<p>ขั้นที่ 3 นำข้อมูลที่เราค้นพบทั้งจากผลิตภัณฑ์ และกลยุทธ์การสร้างสรรค์โฆษณามาร้อนผสม กันและจัดเรียงเข้าเป็นหมวดหมู่อย่างสมเหตุ สมผลที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้</p> <p>ขั้นที่ 4 กำหนดประเด็นที่ต้องแก้ไขให้ ชัดเจน ว่าการสร้างสรรค์ที่ต้องสร้างคืออะไร มีวัตถุประสงค์อะไร เพื่อใครอย่างไร และ สุดท้ายต้องการอะไร</p> <p>ขั้นที่ 5 การบ่มเพาะความคิด ในแนวทางที่ หลากหลายเกี่ยวข้องการสร้างสรรค์ที่ต้อง ปฏิบัติ</p> <p>ขั้นที่ 6 กลั่นกรองความคิดต่างๆจนปรากฏ คำตอบอย่างเด่นชัด</p> <p>ขั้นที่ 7 การตรวจพิสูจน์เป็นขั้นสุดท้าย เป็น การขัดเกลาความคิดก่อนที่จะนำไปปฏิบัติหรือ สร้างสรรค์เป็นโฆษณาของสินค้าหรือบริการ</p>

ผลจากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัย ข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์โฆษณา สรุปได้ว่า

การสร้างสรรค์โฆษณา เป็นการจัดการหรือออกแบบกิจกรรมทางการตลาดแนวทางใหม่ สร้างความสนใจและโน้มน้าวผู้บริโภคและให้ผู้บริโภคได้ตระหนักถึงความสำคัญของการบริโภคผลิตภัณฑ์ เกิดการจดจำ คล้อยตาม และเกิดพฤติกรรมการซื้อผลิตภัณฑ์ในที่สุด องค์ประกอบการสร้างสรรค์โฆษณา จะประกอบด้วย 1. การรับรู้ข้อมูลสินค้าและความต้องการของลูกค้า 2. การเชื่อมโยงองค์ประกอบ เพื่อสร้างความเข้าใจ 3. นำจัดเรียงข้อมูลเข้าเป็นหมวดหมู่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ 4. กำหนดประเด็นที่ต้องแก้ไขให้ชัดเจน 5. การบ่มเพาะความคิด 6. กลั่นกรองความคิด 7. การตรวจพิสูจน์ก่อนนำไปปฏิบัติหรือสร้างสรรค์เป็นโฆษณา

ผลจากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัย ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ 4 กรอบแนวคิดสำหรับการพัฒนารูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ วิชากลยุทธ์การสร้างสรรค์โฆษณา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิต ได้ผลที่จะนำไปใช้สำหรับการสร้างเครื่องมือกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บดังนี้

ผลการพัฒนารูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ วิชากลยุทธ์การสร้างสรรค์โฆษณา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิต

รูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ วิชากลยุทธ์การสร้างสรรค์โฆษณา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิตที่พัฒนาขึ้น มีกระบวนการสร้างโดยสังเคราะห์หลักการเรียนการสอนบนเว็บ หลักการแนวคิดของกิจกรรมซึนเน็คติคส์ หลักการของความคิดสร้างสรรค์เพื่อมุ่งพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และหลักแนวคิดของการสร้างสรรค์โฆษณา มากำหนดเป็นองค์ประกอบต่างๆ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ ทำให้ได้กรอบแนวคิดของรูปแบบกิจกรรมฯ ที่มีองค์ประกอบหลัก 3 องค์ประกอบ ได้แก่

1. หลักการของรูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ
2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ
3. กระบวนการของรูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ

1. หลักการของรูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ รูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ วิชากลยุทธ์การสร้างสรรค์โฆษณา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิตที่พัฒนาขึ้นมีหลักการดังนี้

1. สนับสนุนสภาพแวดล้อมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้การอุปมาอุปไมย (Metaphorical Form and Analogy) หรือการเปรียบเทียบ รวมถึงกำหนดและออกแบบกิจกรรมให้สะดวกต่อการทำงาน และใช้กระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม

2. รูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติกส์ เป็น รูปแบบการสอนที่มุ่งเน้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยนำเนื้อหาที่เรียน ไปเปรียบเทียบกับสิ่งที่คุ้นเคยตามประสบการณ์ โครงสร้างผู้สอนเป็นผู้ริเริ่มกระบวนการเรียนการสอนส่วนนักเรียนมีบทบาทอย่างกระตือรือร้น และเป็นอิสระ ผู้สอนจำเป็นต้องเป็นผู้ที่เปิดกว้างต่อความคิดสร้างสรรค์และยอมรับแนวคิดของผู้เรียนจุดเด่นก็คือนำเอาการเปรียบเทียบมาให้ผู้เรียนได้คิดพิจารณา และเปรียบเทียบกันอย่างละเอียดและเป็นระบบ เมื่อการเปรียบเทียบมาถึงจุดหนึ่งผู้เรียนก็จะสามารถเสนองานในมิติที่แตกต่างไปจากกรอบแนวคิดเดิมๆ จุดมุ่งหมายเพื่อแก้ปัญหาโดยใช้วิธีการคิดอย่างต่อเนื่องและเชื่อมโยงกับประเด็นอื่นๆ ที่ดูเหมือนไม่มีความเกี่ยวข้องกันช่วยให้ได้แนวคิดใหม่ๆ ในการออกแบบกลไกทางความคิด “การอุปมาอุปไมย” (analogy) จอยส์และวิลต์, (1996) กำหนดการอุปมาอุปไมยไว้ 3 แนวทางคือ การอุปมาอุปไมยตรง การอุปมาอุปไมยตามความรู้สึกส่วนตัว และการอุปมาอุปไมยแบบคู่คำขัดแย้ง

3. การแก้ปัญหาการออกแบบสร้างสรรค์งานโฆษณา เป็นกิจกรรมทางด้านความคิด เป็นการรวบรวมประสบการณ์ผ่านการเปรียบเทียบอุปมาอุปไมยกับสภาพปัญหาไว้ด้วยกัน โดยไม่ปิดกั้นทางความคิดและเลือกความคิดที่ดีที่สุดที่กลุ่มค้นพบมาเชื่อมโยงกับปัญหาเพื่อหาทางออกของการสร้างสรรค์งานโฆษณา เพื่อจุดมุ่งหมายที่ต้องการทำให้ผู้เรียนเกิดการคิดอย่างเป็นระบบ

4. งานที่มอบหมายมีความท้าทาย ผู้เรียนมีโอกาสกำหนดเป้าหมายการแก้ปัญหา ร่วมกัน และมีวิธีการบรรลุเป้าหมายได้อย่างประสบผลสำเร็จ

2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติกส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ รูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติกส์ในการเรียนการสอนบนเว็บที่พัฒนาขึ้นมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิต

3. กระบวนการของรูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติกส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ โดยนำเนื้อหาวิชากลยุทธ์การออกแบบ โฆษณามาประกอบเพื่อองค์ความรู้พื้นฐาน หลักการ ทฤษฎีการออกแบบงานโฆษณา และใช้กิจกรรมซึนเน็คติกส์รูปแบบ CAPUCHINO MODEL 9 ขั้นตอน เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบงานโฆษณา โดยผ่านกิจกรรมในการเรียนการสอนบนเว็บ 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขึ้นก่อนการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนบนเว็บ คือ ปฐมนิเทศผู้เรียนเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนการเรียนรู้ ให้คำแนะนำ แสดงภาพกว้างของการจัดกิจกรรมบนเว็บ แสดง

ภาพกว้างโดยรวมของเนื้อหา กิจกรรมที่ผู้เรียนต้องปฏิบัติ การแบ่งกลุ่ม รวมทั้งความรู้และทักษะ การใช้คอมพิวเตอร์เครือข่าย การตั้งรหัสผ่านเพื่อลงทะเบียนเข้าสู่บทเรียนบนเว็บ การทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียน

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนดำเนินการกิจกรรมในการเรียนการสอนบนเว็บ เริ่มจากการทดสอบความรู้ก่อนบรรยาย ต่อด้วยการบรรยายเนื้อหาหลักสูตรการสร้างสรรค์โฆษณาในรูปแบบคลิปวิดีโอ ปิดท้ายด้วยการทดสอบความรู้หลังการบรรยาย และเข้าสู่กิจกรรมชินเน็คติกส์CAPUCHINO MODEL โดยใช้เว็บเบราว์เซอร์และเครื่องมือที่มีอยู่บนระบบเครือข่าย ได้แก่ ห้องสนทนา(Chat-room) รวมทั้งการป้อนกลับข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน โดยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันบนเว็บที่สร้างขึ้น

กิจกรรมการแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์โฆษณา ด้วยเทคนิคชินเน็คติกส์ รูปแบบ CAPUCHINO MODEL มี 9 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 หลักการเนื้อหา (Content) กิจกรรมรับเนื้อหาข้อมูลสินค้าผลิตภัณฑ์และแนวทางเปรียบเทียบ

ขั้นที่ 2 เปรียบเทียบ (Analogy) กิจกรรมการฝึกการเปรียบเทียบเพื่อทำความเข้าใจสินค้าในลักษณะและมุมมองต่างๆ

ขั้นที่ 3 ตรวจตรา (Prove) กิจกรรมการวิเคราะห์การเปรียบเทียบเส้นทางการเชื่อมโยงความเป็นไปได้และเป็นไปไม่ได้

ขั้นที่ 4 ระบุปัญหา (Unfamiliar task) กิจกรรมการกำหนดประเด็นข้อปัญหาหลัก ความต้องการลูกค้า สิ่งที่จะนำมาคิดสร้างสรรค์

ขั้นที่ 5 เปรียบเทียบแบบเห็นพ้องตรงกัน (Coincident) กิจกรรมการอุปมาอุปไมยตรง Direct Analogy สร้างสิ่งเปรียบเทียบที่พ้องตรงกัน เทียบเคียงกับปัญหา บันทึกทุกความคิดที่สมาชิกกลุ่มแสดงออกมา

ขั้นที่ 6 เปรียบเทียบจากความรู้สึก (His/Her feeling) กิจกรรมการอุปมาอุปไมยด้วยความรู้สึกส่วนตัว Personal Analogy โดยใช้ความรู้สึกส่วนตัวกับข้อเปรียบเทียบจากการการอุปมาอุปไมยตรง บันทึกทุกความคิดของสมาชิก

ขั้นที่ 7 เปรียบเทียบแบบตรงกันข้าม (Indirect) กิจกรรมการอุปมาอุปไมยแบบคู่คำขัดแย้ง Compress Conflict โดยการนำผลการเปรียบเทียบที่ได้จากกิจกรรมที่ 6 มาหาคำที่ขัดแย้งจับคู่กัน ลงมติเลือกมา 1 คู่

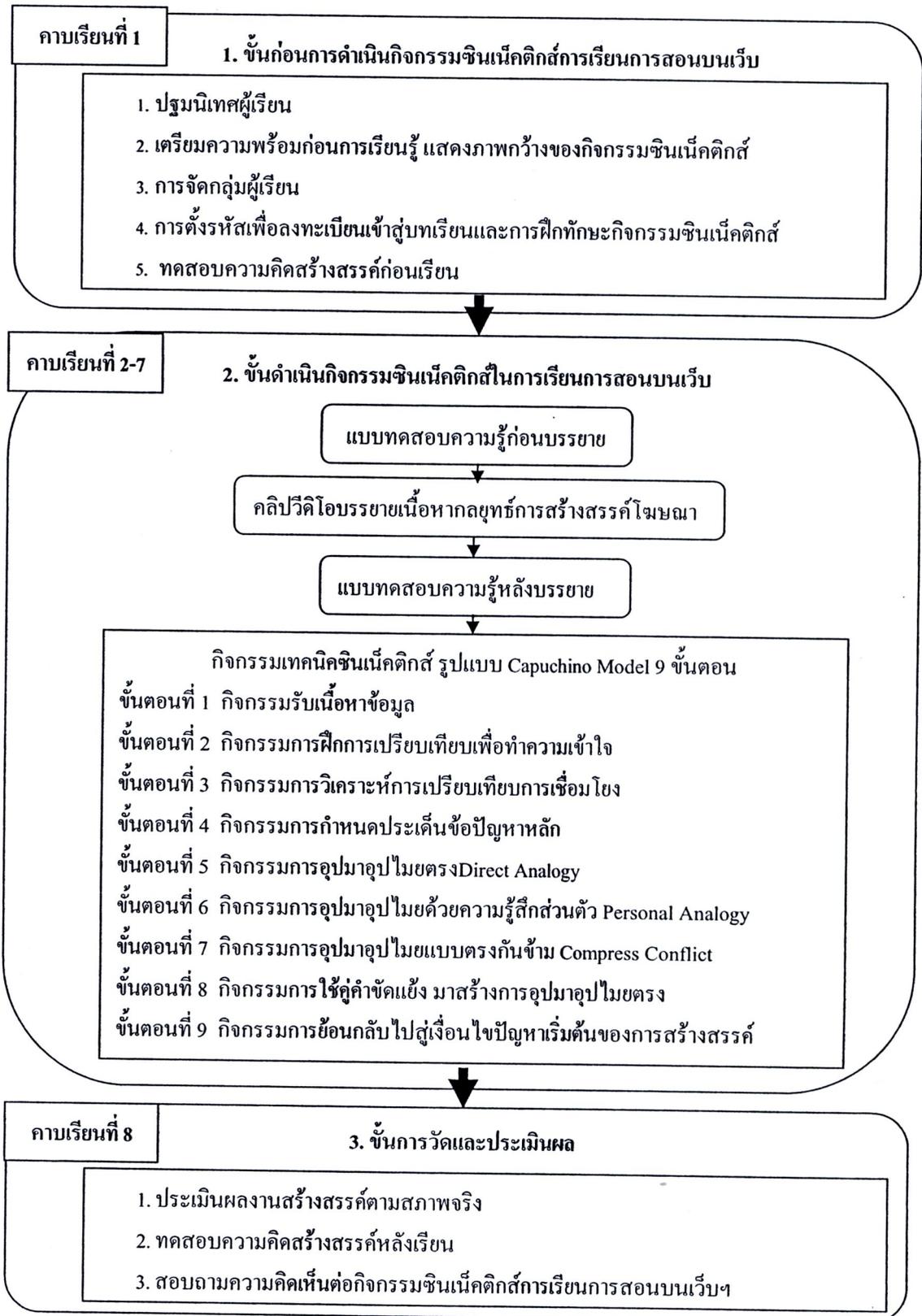
ขั้นที่ 8 เปรียบเทียบแนวใหม่ (New analogy) กิจกรรมการใช้คู่คำขัดแย้งมาสร้างการอุปมาอุปไมยตรงอีกครั้ง

ขั้นที่ 9 กลับสู่ต้นเหตุ (Original reverse) กิจกรรมการย้อนกลับไปสู่เงื่อนไขปัญหา เริ่มต้นของการสร้างสรรค์ที่ได้ระบุดอนเริ่มเรียน นำคำตอบที่ได้จากการกระบวนการเปรียบเทียบ ประกอบเป็นโครงร่างโฆษณาหรือการแก้ปัญหาแบบใหม่เพื่อนำไปปฏิบัติและสร้างสรรค์โฆษณาต่อไป

ขั้นตอนที่ 3 การวัดและประเมินผล เป็นการวัดและประเมินผลการเรียนตามสภาพจริง การวัดความคิดเห็นของผู้เรียนต่อกิจกรรม และการวัดความคิดสร้างสรรค์หลังจากกิจกรรมชินเน็คติคส์ ในการเรียนการสอนบนเว็บ

ผลการพัฒนารูปแบบกิจกรรมชินเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ วิชากลยุทธ์การสร้างสรรค์โฆษณา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิต แสดงเป็นแผนภาพ ได้ดังภาพที่ 9





ภาพที่ 9 สรุปขั้นตอนกิจกรรมจีนเน็คติคส์ในการเรียนการสอน วิชาทฤษฎีการสร้างสรรค์โฆษณา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต

รายละเอียดของกระบวนการเรียนการสอน มีดังนี้

1. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมชินเน็คติกส์การเรียนการสอนบนเว็บ

เป็นขั้นตอนที่เตรียมความพร้อมของผู้เรียนทั้งด้านวิธีการเรียนการสอน และการเตรียมเนื้อหาในการรับรู้เนื้อหาใหม่ ประกอบด้วย

ปฐมนิเทศผู้เรียน เป็นอธิบายให้ผู้เรียนทราบรายละเอียดของการเรียนการสอน สังเกตเนื้อหาวิชา ระยะเวลาการเรียน การประเมินผล และวิธีการทำกิจกรรมบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์

เตรียมความพร้อมก่อนการเรียนรู้กิจกรรมชินเน็คติกส์ ให้คำแนะนำ แสดงภาพกว้างของกิจกรรมชินเน็คติกส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ CAPUCHINO MODEL วัตถุประสงค์ของกิจกรรม หลักการของกิจกรรม ขั้นตอนของกิจกรรม และการทำกิจกรรมให้บรรลุผลสำเร็จ การฝึกและทำความเข้าใจการเปรียบเทียบ โดยตรง การเปรียบเทียบโดยความรู้สึก การเปรียบเทียบคู่คำขัดแย้ง

การจัดกลุ่มผู้เรียน เป็นการแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 7 คน ทั้งหมด 4 กลุ่ม ตามความสมัครใจของผู้เรียน

การทดลองเข้าใช้เว็บกิจกรรมชินเน็คติกส์ และการตั้งรหัสสำหรับการลงทะเบียนเรียนและทำกิจกรรม การทดลองฝึกทำกิจกรรมชินเน็คติกส์เพื่อสร้างความเข้าใจ

การทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียน เป็นการวัดระดับความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนก่อนการทำกิจกรรมชินเน็คติกส์ โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TTCT from A (Torrance test of creative thinking)

ตารางที่ 9 แผนการจัดกิจกรรมในขั้นก่อนการดำเนินกิจกรรมซึ่เน้นคิดส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ

ขั้นตอน	บทบาทผู้เรียน	บทบาทผู้สอน	วิธีการ/เครื่องมือ	เป้าหมาย
1.1 ปฐมนิเทศผู้เรียน	1. รับฟังการชี้แจง 2. ซักถามข้อสงสัยเกี่ยวกับวิธีการเรียนการสอน การทำกิจกรรม	1. แนะนำรายละเอียดเกี่ยวกับขั้นตอน วิธีการเรียนการสอน และการประเมินผล 2. สร้างทัศนคติที่ดีระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และงานที่จะมอบหมาย	1. เอกสารแนะนำวิธีการปฏิบัติกิจกรรมซึ่เน้นคิดส์ในเรียน การสอนบนเว็บ 2. แผนภาพแสดงภาพรวมบทเรียน	ผู้เรียนเข้าใจวิธีการและขั้นตอน การปฏิบัติ
1.2 เตรียมความพร้อมก่อนการเรียนรู้	1. รับฟังการชี้แจง 2. ทำความคุ้นเคยกับกิจกรรมซึ่เน้นคิดส์ทำ ความเข้าใจการเปรียบเทียบ โดยตรง การเปรียบเทียบ โดยความรู้สึ่ก การเปรียบเทียบคู่คำขัดแย้ง	1. คำแนะนำ แสดงภาพกว้างของกิจกรรมซึ่เน้นคิดส์ใน การเรียนบนเว็บ CAPUCHINO MODEL 2. วัตถุประสงค์/หลักการของกิจกรรมซึ่เน้นคิดส์ 3. การทำกิจกรรมให้บรรลุผล ดำรง ทำความเข้าใจการ เปรียบเทียบ โดยตรง การ เปรียบเทียบ โดยความรู้สึ่ก การ เปรียบเทียบคู่คำขัดแย้ง	1. เอกสารประกอบกิจกรรม ซึ่เน้นคิดส์ ซึ่ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ หลักการขั้นตอน กิจกรรม 2. ป้ายคำ รูปภาพ เพื่อฝึกหัด การเปรียบเทียบโดยตรง การ เปรียบเทียบ โดยความรู้สึ่ก การ เปรียบเทียบคู่คำขัดแย้ง	ผู้เรียนมีความเข้าใจวัตถุประสงค์ หลักการขั้นตอนของกิจกรรม ซึ่เน้นคิดส์ในการเรียน การ สอนบนเว็บ capuchino model

2. ขั้นตอนกิจกรรมซึนเน็คตึคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ

เป็นขั้นตอนการเรียนการสอน โดยใช้เนื้อหาวิชาการสร้างสรรค์โฆษณาเป็นฐานความรู้ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยกิจกรรมซึนเน็คตึคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ CAPUCHINO MODEL มีลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ทำการเรียนการสอนวิชากลยุทธ์การสร้างสรรค์โฆษณา เพื่อสร้างองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์โฆษณา ประกอบด้วย 1) การทดสอบความรู้ก่อนบรรยาย 2) การบรรยายเนื้อหากลยุทธ์การสร้างสรรค์โฆษณาในรูปแบบคลิปวิดีโอ 3) การทดสอบความรู้หลังการบรรยาย

2. ทำการปฏิบัติกิจกรรมซึนเน็คตึคส์CAPUCHINO MODEL เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 9 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 Content กิจกรรมรับเนื้อหาข้อมูลสินค้าผลิตภัณฑ์และแนวทางเปรียบเทียบ

ขั้นที่ 2 Analogy กิจกรรมการฝึกการเปรียบเทียบเพื่อทำความเข้าใจสินค้า

ขั้นที่ 3 Prove กิจกรรมการวิเคราะห์การเปรียบเทียบเส้นทางการเชื่อมโยง

ขั้นที่ 4 Unfamiliar task กิจกรรมการกำหนดประเด็นข้อปัญหาหลัก

ขั้นที่ 5 Coincident กิจกรรมการอุปมาอุปไมยตรง สร้างสิ่งเปรียบเทียบที่พ้องต้องกัน

ขั้นที่ 6 His/her feeling กิจกรรมการอุปมาอุปไมยด้วยความรู้สึก

ขั้นที่ 7 Indirect กิจกรรมการอุปมาอุปไมยแบบตรงข้ามหาคู่คำขัดแย้ง

ขั้นที่ 8 New analogy กิจกรรมการใช้คู่คำขัดแย้งเพื่ออุปมาอุปไมยตรงอีกครั้ง

ขั้นที่ 9 Original reverse กิจกรรมการย้อนกลับไปสู่เงื่อนไขปัญหาเริ่มต้นงานสร้างสรรค์

เพื่อนำคำตอบสุดท้ายที่ได้จากกระบวนการเปรียบเทียบอย่างเป็นระบบมาแก้ปัญหาการสร้างสรรค์และนำไปปฏิบัติสร้างสรรค์โฆษณาต่อไป

ตารางที่ 10 แผนการจัดกิจกรรมในชั้นการดำเนินกิจกรรมซึ่งเน้นคิดค้นในการเรียนการสอนบนเว็บ (ต่อ)

กิจกรรม	บทบาทผู้เรียน	บทบาทผู้สอน	วิธีการ/เครื่องมือ	เป้าหมาย
ขั้นที่ 3 ตรวจสอบ (Prove)	ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์ข้อดีที่มาจาก การเปรียบเทียบของแต่ละคนว่า เป็นจริงได้หรือไม่จริงตามนั้นหรือไม่อย่างไร	ตรวจสอบการตอบ โจทย์ในประเด็นต่างๆ ให้กำลังใจ และแนะแนวทางในการเปรียบเทียบ	เว็บไซต์สำหรับกิจกรรมบนเว็บ	ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ได้เปรียบเทียบได้ โดยบอกความแตกต่างระหว่างคู่เปรียบเทียบนั้น เป็นการวัดความเข้าใจของผู้เรียนสามารถบรรยายความสัมพันธ์ในส่วนที่เป็นไปได้ และเป็นไปได้
ขั้นที่ 4 ระบุปัญหา (Unfamiliar task)	ผู้เรียนร่วมกันกำหนดปัญหา ระบุประเด็นปัญหา และวัตถุประสงค์ของปัญหา โดยตัวแทนกลุ่มทำการบันทึกไว้	กระตุ้นผู้เรียนในการกำหนดแนวทางแก้ไขปัญหา วัตถุประสงค์ของการทำงาน	เว็บไซต์สำหรับกิจกรรมบนเว็บ	ผู้เรียนเริ่มการแก้ปัญหาจริง จากโจทย์เงื่อนไขการออกแบบทำการกำหนดปัญหา ระบุประเด็นปัญหา และวัตถุประสงค์ปัญหา
ขั้นที่ 5 เปรียบเทียบ เห็นพ้องตรงกัน (Coincident)	ผู้เรียนร่วมกันเปรียบเทียบตรง แล้วลงมติออกมาหนึ่งคำตอบ พร้อมบอกเหตุผล	กระตุ้นผู้เรียนแสดงความคิดเห็น ให้คำชมเพื่อสร้างกำลังใจ และแนะนำในกรณีเกิดข้อสงสัย	เว็บไซต์สำหรับกิจกรรมบนเว็บ	สามารถสร้างสิ่งเปรียบเทียบที่ตรงกัน เทียบเคียงของสองสิ่งให้คล้ายเคียงกัน

ตารางที่ 10 แผนการจัดกิจกรรมในชั้นการดำเนินงานกิจกรรมซึ่งเน้นคติทัศน์ในการเรียนการสอนบนเว็บ (ต่อ)

กิจกรรม	บทบาทผู้เรียน	บทบาทผู้สอน	วิธีการ/เครื่องมือ	เป้าหมาย
ขั้นที่ 6 เปรียบเทียบตามความรู้สึก (His/Her feeling)	ผู้เรียนเปรียบเทียบ เทียบด้วยความรู้สึกจากคำตอบที่ได้หลังการเปรียบเทียบตรง พร้อมบอกเหตุผล	กระตุ้นการเสนอความคิดเห็นในการเปรียบเทียบ ขยายความหมายการเปรียบเทียบด้วยความรู้สึก	เว็บไซต์สำหรับกิจกรรม ชินเน็ตส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ	ผู้เรียนสามารถเปรียบเทียบด้วยความรู้สึกส่วนตัว โดยใช้ความรู้สึกส่วนตัวเข้ามาช่วยในการแก้ปัญหา
ขั้นที่ 7 เปรียบเทียบตรงกันข้าม (Indirect)	ผู้เรียนร่วมกันเปรียบเทียบสิ่งที่ตรงกันข้ามกับคำตอบที่ได้มาจากการเปรียบเทียบด้วยความรู้สึก	แนะนำวิธีการเปรียบเทียบคู่คำชัดเจน	เว็บไซต์สำหรับกิจกรรม ชินเน็ตส์ติ๊กในการเรียนการสอนบนเว็บ	ผู้เรียนสามารถเปรียบเทียบแบบคู่คำชัดเจน เกิดความเข้าใจปัญหาที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นจากการใช้คู่คำชัดเจน
ขั้นที่ 8 เปรียบเทียบแนวใหม่ (New analogy)	ให้ผู้คำจัดแย้งมาทำการเปรียบเทียบตรงอีกครั้ง ออกความคิดเห็นพร้อมบอกเหตุผล	แนะนำและให้แนวทางการเปรียบเทียบตรง โดยใช้คู่คำชัดเจนเป็นตัวตั้ง	เว็บไซต์สำหรับกิจกรรม ชินเน็ตส์ติ๊กในการเรียนการสอนบนเว็บ	ผู้เรียนเข้าสู่มิติการเปรียบเทียบนอกกรอบและหลุดพ้นจากความคิดเดิมๆ ซ้ำๆ
ขั้นที่ 9 กลับสู่ต้นเหตุ (Original reverse)	ผู้เรียนนำคำตอบที่ได้จากกิจกรรมCapuchino ไปเป็นแนวคิดการสร้างสรรค์โฆษณา	ตรวจสอบการตอบโจทย์และเสนอแนวทางการนำผลลัพธ์ไปใช้ในการสร้างสรรค์โฆษณา	เว็บไซต์สำหรับกิจกรรม ชินเน็ตส์ติ๊กในการเรียนการสอนบนเว็บ	ผู้เรียนใช้คำตอบจากการเปรียบเทียบกลับไปเป็นแนวทางใหม่ในการแก้ปัญหาเริ่มต้น

3. ขั้นการวัดและประเมินผลกิจกรรมชิ้นเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ

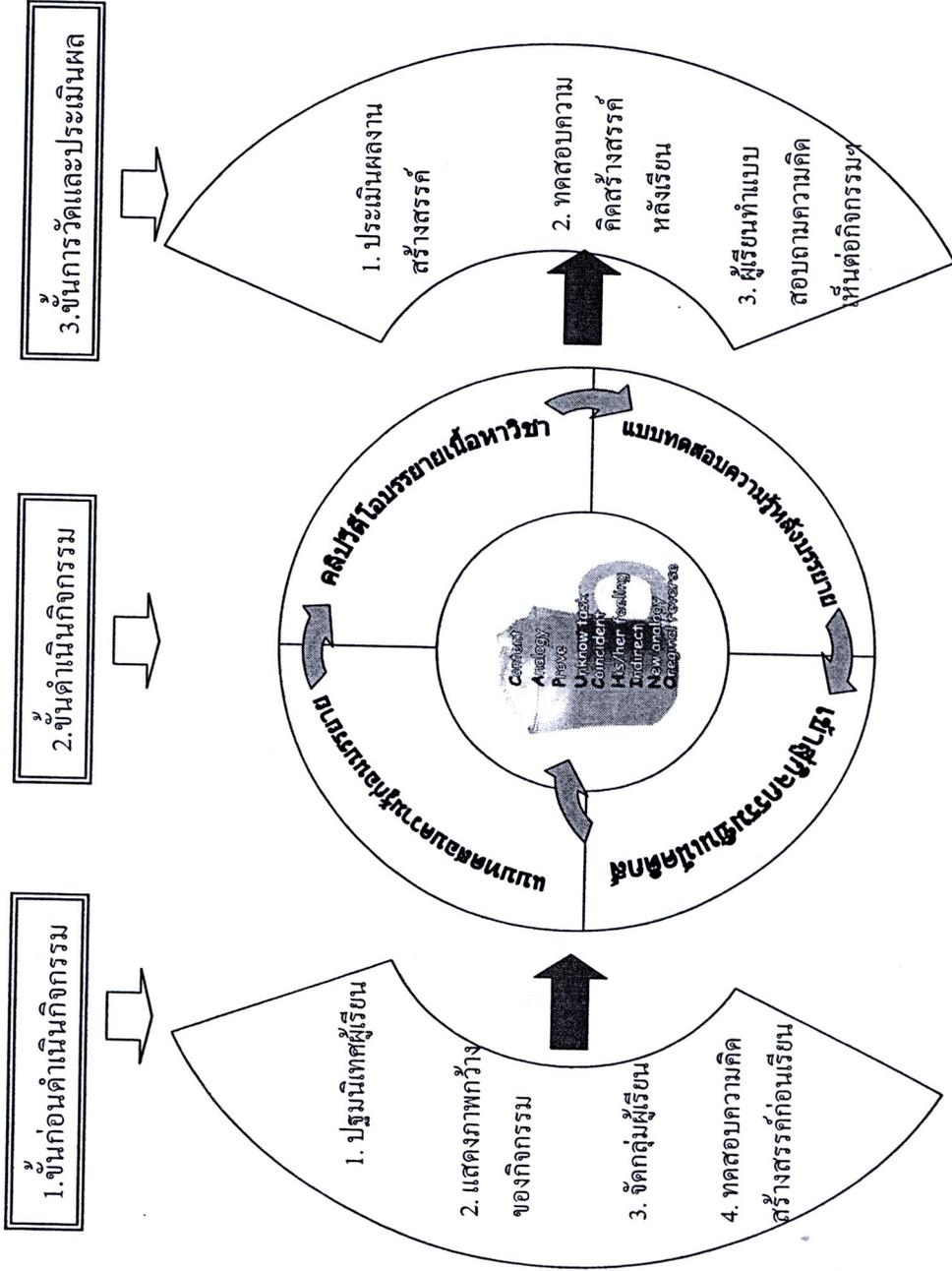
เป็นขั้นตอนที่จะใช้วัดและประเมินผลการทำกิจกรรมของผู้เรียนว่าบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่ นั่นคือการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน พร้อมทำการประเมินผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ของผู้เรียนรวมไปถึงการวัดความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมชิ้นเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ โดยทำการวัดและประเมินผลดังนี้

1. ประเมินผลตามสภาพจริง
2. การทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังเรียน
3. สอบถามความคิดเห็นต่อกิจกรรมชิ้นเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ

ตารางที่ 11 แผนการจัดกิจกรรมในขั้นการวัดและประเมินผลของกิจกรรมชิ้นเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ

การวัดและประเมิน	บทบาทผู้เรียน	บทบาทผู้สอน	วิธีการ/เครื่องมือ	เป้าหมาย
1. ประเมินผลตามสภาพจริง	นำเสนอผลงานสร้างสรรค์โฆษณาตามแนวทางการแก้ปัญหาด้วยกิจกรรมชิ้นเน็คติคส์ที่ตนและกลุ่มร่วมกันปฏิบัติ	ให้ข้อเสนอแนะและคำแนะนำในการสร้างสรรค์ชิ้นงานโฆษณาพร้อมตรวจรับผลงานการสร้างสรรค์โฆษณา	ส่งงาน/web board	ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์งานโฆษณาที่มีลักษณะตอบโจทย์ปัญหาที่ต้องการและเป็นผลงานที่มีความสร้างสรรค์
2. การทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังเรียน	ทำแบบทดสอบ TTCT เพื่อวัดระดับความคิดสร้างสรรค์หลังเรียน	ควบคุมดูแลการทำแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์	แบบทดสอบ TTCT	ผู้เรียนมีระดับคะแนนความคิดสร้างสรรค์ที่สูงขึ้น
3. ศึกษาความคิดเห็นต่อกิจกรรมชิ้นเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ	ทำแบบสอบถามเพื่อวัดความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมชิ้นเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บที่ได้ปฏิบัติไป	ควบคุมดูแลการทำแบบทดสอบวัดความคิดเห็น	แบบสอบถามความคิดเห็นต่อกิจกรรมชิ้นเน็คติคส์	ผู้เรียนมีความคิดเห็นในระดับดีต่อการปฏิบัติกิจกรรมชิ้นเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ

สรุปรูปแบบกิจกรรมจีนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ วิชากลยุทธ์การสร้างสรรค์
โฆษณา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิต ที่ได้จากขั้นการ
พัฒนารูปแบบ(Model Development) ได้คงภาพที่ 10 ดังนี้



ภาพที่ 10 สรุปรูปแบบกิจกรรมซึ่งเน้นคิดทึ่ในการเรียนการสอนบนเว็บไซต์ วิชาการชุดการเรียนรู้การสร้างสรรค์ปัญญา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิต

2. ตอนที่ 2 ผลการตรวจสอบความตรงของรูปแบบกิจกรรมซึนเน็ตติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ วิชากลยุทธ์การสร้างสรรค์โฆษณา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับปริญญา บัณฑิต

วัตถุประสงค์การตรวจสอบความตรงของรูปแบบกิจกรรมซึนเน็ตติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ วิชากลยุทธ์การสร้างสรรค์โฆษณา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิต ก็เพื่อทดสอบการเลือกใช้สื่อต่อกระบวนการว่ามีความสมเหตุสมผลเพียงใด เป็นการพิจารณาความสัมพันธ์การทดลองใช้รูปแบบ ไปสู่ผลที่ต้องการ นั่นคือการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้ รวมถึงเพื่อพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างการทดลองกับผลที่เกิดขึ้น

ผลการตรวจสอบความตรงของรูปแบบกิจกรรมซึนเน็ตติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ วิชากลยุทธ์การสร้างสรรค์โฆษณา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิต โดยผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งเป็นการตรวจสอบความเที่ยงตรงภายใน (Internal Validity)

ผู้วิจัย ได้ดำเนินการสร้างแบบประเมินคุณภาพเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check list) และแบบคำถามปลายเปิด แบ่งออกเป็น โครงสร้างองค์ประกอบของรูปแบบ ขั้นตอนของรูปแบบ และแผนกำกับกิจกรรม ทำการตรวจสอบคุณภาพความตรงตาม โครงสร้างรวมทั้งข้อเสนอแนะ และข้อควรปรับปรุงอื่นๆ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 10 ท่าน สรุปผลการประเมินมีดังนี้

ตารางที่ 12 การตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรมซึนเน็ตติคส์ในการเรียนการสอน บนเว็บค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ

ข้อ	ประเด็นพิจารณา	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความเหมาะสม
1.	หลักการและแนวคิดที่เป็นพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมซึนเน็ตติคส์บนเว็บ	4.40	0.52	มาก
2.	วัตถุประสงค์ของกิจกรรมการเรียนการสอนบนเว็บสอดคล้องกับหลักการ ทฤษฎี	4.60	0.70	มากที่สุด
3.	กระบวนการรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนบนเว็บ ซึ่งประกอบด้วย 1. ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนการสอนบนเว็บ 2. ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนการสอนบนเว็บ 3. การวัดและประเมินผลของรูปแบบการเรียนการสอนมีรูปแบบที่เหมาะสม	4.30	0.67	มาก

ตารางที่ 12 การตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรมจีนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ (ต่อ)

ข้อ	ประเด็นพิจารณา	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความเหมาะสม
4.	กิจกรรมที่ใช้ในขั้นก่อนดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนบนเว็บ มีความเหมาะสม 4.1 การปฐมนิเทศ 4.2 การจัดกลุ่มผู้เรียน 4.3 การทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียน	4.70	0.67	มากที่สุด
5.	กิจกรรมที่ใช้ในขั้นดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนบนเว็บ มีความเหมาะสม 5.1 การทดสอบความรู้ก่อนเรียน 5.2 ทำการเรียน 5.3 การทดสอบความรู้หลังเรียน 5.4 การปฏิบัติกิจกรรมกรรมจีนเน็คติคส์	4.10	0.74	มาก
6.	กิจกรรมที่ใช้ในขั้นหลังดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนบนเว็บ มีความเหมาะสม 6.1 ประเมินผลงานสร้างสรรค์ตามสภาพจริง 6.2 การทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังเรียน 6.3 สอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมจีนเน็คติคส์การเรียนการสอนบนเว็บฯ	4.30	0.67	มาก
7.	กิจกรรมจีนเน็คติคส์ รูปแบบ CAPUCHINO MODEL มีองค์ประกอบครบตามแนวคิดพื้นฐานกิจกรรมจีนเน็คติคส์ทั้งในส่วนของ การสำรวจสิ่งที่ไม่คุ้นเคย (Exploring the Unfamiliar) วัตถุประสงค์คือ ช่วยให้นักเรียนเข้าใจได้ดีขึ้น เข้าถึงข้อมูลใหม่จากการเทียบเคียงความเหมือน ความแตกต่างด้วยการหัดเปรียบเทียบ และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ (Creating something new)	4.10	0.74	มาก

ตารางที่ 12 การตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรมชินเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บคำเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ (ต่อ)

ข้อ	ประเด็นพิจารณา	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความเหมาะสม
	<p>วัตถุประสงค์ คือ การสร้างสิ่งใหม่ในทัศนคติที่สร้างสรรค์ เพื่อค้นหามุมมองใหม่ในการแก้ปัญหา คือ</p> <p>7.1 กิจกรรมรับเนื้อหาข้อมูล(Content)</p> <p>7.2 กิจกรรมการฝึกการเปรียบเทียบเพื่อทำความเข้าใจเนื้อหา(Analogy)</p> <p>7.3 กิจกรรมวิเคราะห์ตรวจตราการเปรียบเทียบ (Prove)</p> <p>7.4 กิจกรรมการกำหนดข้อปัญหาหลัก (Unfamiliar task)</p> <p>7.5 กิจกรรมการอุปมาอุปไมยตรง Direct Analogy (Coincident)</p> <p>7.6 กิจกรรมการอุปมาอุปไมยด้วยความรู้สึกส่วนตัว Personal Analogy (His/Her feeling)</p> <p>7.7 กิจกรรมการอุปมาอุปไมยแบบตรงกันข้าม Compress Conflict (Indirect)</p> <p>7.8 กิจกรรมการใช้คู่คำขัดแย้งมาสร้างการอุปมาอุปไมยตรงอีกครั้ง(New analogy)</p> <p>7.9 กิจกรรมการย้อนกลับไปสู่เงื่อนไขปัญหาเริ่มต้น โฆษณา(Original reverse)</p>			
8.	<p>กิจกรรมชินเน็คติคส์รูปแบบ CAPUCHINO MODEL สามารถบรรลุจุดมุ่งหมายเพื่อแก้ปัญหาโดยใช้วิธีการคิดอย่างต่อเนื่องและเชื่อมโยงกับประเด็นอื่นๆ ที่ดูเหมือนไม่มีความเกี่ยวข้องกัน ช่วยให้ได้แนวความคิดใหม่ๆ ในการแก้ปัญหการสร้างสรรค์</p>	4.10	0.57	มาก

ตารางที่ 12 การตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ (ต่อ)

ข้อ	ประเด็นพิจารณา	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความเหมาะสม
9.	กิจกรรมซึนเน็คติคส์ รูปแบบ CAPUCHINO MODEL ในการเรียนการสอนบนเว็บ ประกอบด้วยเงื่อนไขการรวมกลุ่มในการทำงานมีความสัมพันธ์กลุ่มตามแนวคิดพื้นฐานของซึนเน็คติคส์	4.40	0.84	มาก
10.	กิจกรรมซึนเน็คติคส์ รูปแบบ CAPUCHINO MODEL ในการเรียนการสอนบนเว็บ ประกอบด้วยเงื่อนไขการเตรียมแบบฟอร์มสำหรับการเสนอแนวความคิดตามขั้นตอนต่างๆ ไว้ล่วงหน้าตามแนวคิดพื้นฐานของกิจกรรมซึนเน็คติคส์	4.00	0.47	มาก
11.	กิจกรรมซึนเน็คติคส์ รูปแบบ CAPUCHINO MODEL ในการเรียนการสอนบนเว็บ ประกอบด้วยเงื่อนไขการฝึกฝนวิธีการคิดอุปมา (analogy) ตามแนวคิดพื้นฐานของกิจกรรมซึนเน็คติคส์	4.30	0.48	มาก
12.	กิจกรรมซึนเน็คติคส์ รูปแบบ CAPUCHINO MODEL ในการเรียนการสอนบนเว็บ จัดให้ผู้เรียนสามารถร่วมกันออกความคิดเห็นได้ ตามแนวคิดพื้นฐานของกิจกรรมซึนเน็คติคส์	4.10	0.87	มาก
13.	กิจกรรมซึนเน็คติคส์ รูปแบบ CAPUCHINO MODEL ในการเรียนการสอนบนเว็บ ผู้สอนสามารถสังเกตการณ์ทำงาน การออกความคิดเห็นของผู้เรียนได้ ตามแนวคิดพื้นฐานของกิจกรรมซึนเน็คติคส์	4.30	0.48	มาก

ตารางที่ 12 การตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรมชินเน็คติกส์ในการเรียนการสอนบนเว็บค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ (ต่อ)

ข้อ	ประเด็นพิจารณา	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความเหมาะสม
14.	กิจกรรมชินเน็คติกส์ รูปแบบ CAPUCHINO MODEL ในการเรียนการสอนบนเว็บ ผู้สอนมีบทบาทเป็นเพียงริเริ่มและคอยดำเนินการเรียนการสอนตามบทเรียน และขั้นตอนที่จัดเตรียมไว้	4.30	0.67	มาก
15.	กิจกรรมชินเน็คติกส์ รูปแบบ CAPUCHINO MODEL ในการเรียนการสอนบนเว็บ ผู้สอนไม่ชักนำความคิดของผู้เรียนให้เป็นไปในทิศทางใด ทิศทางหนึ่งแต่จะต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดของตัวเองออกมาให้มากที่สุด	4.30	0.67	มาก
16.	กิจกรรมชินเน็คติกส์ รูปแบบ CAPUCHINO MODEL ในการเรียนการสอนบนเว็บ ผู้เรียนมีอิสระในการคิด แสดงความเห็น อภิปรายถกเถียงตามบทเรียน ไม่จำกัดหรือลดความสำคัญในการเสนอความคิด ยิ่งผู้เรียนแสดงความคิดมากเท่าใด การมองเห็นสิ่งใหม่ๆ ก็จะมีมากขึ้นเท่านั้น	4.20	0.92	มาก
17.	เนื้อหาวิชากลยุทธ์การสร้างสรรค์โฆษณาขั้นสูง มีความเหมาะสมกับการจัดกิจกรรมชินเน็คติกส์ตามแนวคิดของการนำรูปแบบการสอนชินเน็คติกส์ไปใช้ที่สะดวกเหมาะสมและประสพผลสำเร็จคือ เนื้อหา วิชา หัวข้อ หรือบทเรียนใดๆ ก็ได้ที่ที่ต้องการให้ผู้เรียนคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ออกมาที่แตกต่างไปจากสภาพที่เป็นอยู่ตัวอย่างเนื้อหาดังกล่าว เช่น การแก้ปัญหา การคิดออกแบบ เป็นต้น	4.50	0.53	มาก

ตารางที่ 12 การตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ (ต่อ)

ข้อ	ประเด็นพิจารณา	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความเหมาะสม
18.	กิจกรรมซึนเน็คติคส์ รูปแบบ CAPUCHINO MODEL ในการเรียนการสอนบนเว็บ มีการนำแนวคิดทฤษฎีพื้นฐานซึนเน็คติคส์มาพัฒนา รูปแบบเพื่อสนับสนุนนักเรียนให้สามารถมีอิสระและพัฒนาจินตนาการ ทำการเปรียบเทียบอย่างเป็นระบบ จน ได้ความคิดสร้างสรรค์ที่แปลกใหม่	4.10	0.57	มาก
19.	กิจกรรมซึนเน็คติคส์ รูปแบบ CAPUCHINO MODEL บนเว็บสามารถรวบรวมและบรรจุกระบวนการทั้ง 9 ขั้นตอนของ CAPUCHINO MODEL ที่พัฒนาและออกแบบไว้ได้ครบถ้วน	4.10	0.86	มาก
20.	กิจกรรมซึนเน็คติคส์ รูปแบบ CAPUCHINO MODEL ในการเรียนการสอนบนเว็บ มีการกำหนดโจทย์ปัญหาและวิเคราะห์ปัญหาการสร้างสรรค์โฆษณา	4.50	0.70	มาก
21.	กิจกรรมซึนเน็คติคส์ รูปแบบ CAPUCHINO MODEL ในการเรียนการสอนบนเว็บ มีการสร้างแนวคิดหลักและกำหนดแนวทางในการสร้างสรรค์โฆษณา	4.40	0.52	มาก
22.	วัตถุประสงค์การวิจัย และ วัตถุประสงค์ของกิจกรรมซึนเน็คติคส์ รูปแบบ CAPUCHINO MODEL ต่างมีแนวทางที่ชัดเจน ที่มีความสอดคล้องกัน	4.10	0.73	มาก
23.	โดยภาพรวม รูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บที่พัฒนาขึ้น มีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จริง	4.40	0.52	มาก

จากตารางที่ 12 แสดงให้เห็นว่าผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นสอดคล้องกันว่า องค์ประกอบของรูปแบบกิจกรรมชิ้นเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ วิชากลยุทธ์การสร้างสรรค์โฆษณา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตมีความเหมาะสมในระดับมากถึงมากที่สุด และโดยภาพรวมของรูปแบบกิจกรรมชิ้นเน็คติคส์ที่พัฒนาขึ้นมีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จริงในระดับมาก

ตารางที่ 13 ผลการตรวจสอบเครื่องมือ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อรูปแบบกิจกรรมชิ้นเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ

ข้อ	ประเด็นพิจารณา	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความเหมาะสม
1.	วัตถุประสงค์ของกิจกรรม 1.1 มีการกำหนดวัตถุประสงค์ทั่วไป 1.2 มีการกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม 1.3 วัตถุประสงค์ที่กำหนด มีความชัดเจนสอดคล้องกับสังเขปรายวิชา	4.50	0.70	มาก
2.	เนื้อหาของกิจกรรม 2.1 เนื้อหาครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด 2.2 ความถูกต้องของเนื้อหาที่ปรากฏบนเพจ 2.3 ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน 2.4 มีการแบ่งเนื้อหาออกแบบหน่วยย่อยๆ (Modules) 2.5 มีการจัดลำดับการนำเสนอเนื้อหา	4.60	0.70	มากที่สุด
3.	การออกแบบหน้าจอ 3.1 ความชัดเจนและสะอาดตา (Clear and Clear) 3.2 ความสม่ำเสมอ (Consistency) 3.3 การใช้เฟรม (ไม่ควรใช้ หากเป็นเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนทำ Favorites) 3.4 ขนาดและชนิดของฟอนต์มีความเหมาะสม 3.5 ความยาวของแต่ละหน้ามีความเหมาะสม	4.40	0.52	มาก

ตารางที่ 13 ผลการตรวจสอบเครื่องมือ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อรูปแบบกิจกรรมชี้นี้คติกส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ (ต่อ)

ข้อ	ประเด็นพิจารณา	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความเหมาะสม
4.	<p>มีการใช้มัลติมีเดีย</p> <p>4.1 มีการใช้สื่อภาพ กราฟิก เสียง วิดีโอ ในการนำเสนอ</p> <p>4.2 ขนาดและชนิดของภาพ/ กราฟิก มีความเหมาะสม</p> <p>4.3 การใช้ประยุกต์มัลติมีเดียในการนำเสนอ เนื้อหาอย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>4.4 การใช้ประโยชน์จากมัลติมีเดียในการสร้างแรงจูงใจ</p> <p>4.5 การใช้ลูกเล่นใหม่ๆ มีความเหมาะสม (ไม่มากเกินไป และ ไม่มีการใช้ตัวกระพริบที่หั่นเห ความสนใจของผู้เรียนอยู่ตลอดเวลา)</p>	4.80	0.42	มากที่สุด
5.	<p>การให้ผลป้อนกลับ</p> <p>5.1 ผลป้อนกลับมีความเหมาะสมกับผู้เรียน (เชิงบวก)</p> <p>5.2 ผลป้อนกลับมีความหลากหลายเฝ้าสังเกตได้</p> <p>5.3 มีการให้ผลป้อนกลับลักษณะการอธิบายเพิ่มเติม</p>	4.60	0.52	มากที่สุด
6.	<p>การโต้ตอบกับบทเรียน</p> <p>6.1 มีการออกแบบให้มีกิจกรรมโต้ตอบกับบทเรียนอย่างสม่ำเสมอ</p> <p>6.2 มีกิจกรรมที่สามารถตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน (ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยความหมาย)</p>	4.70	0.67	มากที่สุด

ตารางที่ 13 ผลการตรวจสอบเครื่องมือ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อรูปแบบกิจกรรมซินเน็คติกส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ (ต่อ)

ข้อ	ประเด็นพิจารณา	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความเหมาะสม
	<p>6.3 วิธีการโต้ตอบ มีความหลากหลายมีการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรบนเว็บอย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>6.4 มีการเชื่อมโยงไปยังลิงค์อื่นๆ ข้างนอกที่ทันสมัย มีเนื้อหาที่ถูกต้องเชื่อถือได้ และลิงค์มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียน</p>			
7.	<p>โอกาสผู้ใช้ในการติดต่อกับผู้สอนหรือผู้เรียนด้วยกันแบบSynchronous และAsynchronous</p> <p>7.1 ผู้เรียนมีโอกาสในการติดต่อกับผู้สอนในลักษณะเวลาเดียวกัน</p> <p>7.2 ผู้เรียนมีโอกาสในการติดต่อกับผู้สอนลักษณะต่างเวลากัน</p>	4.10	0.73	มาก
8.	<p>โครงสร้างและ การสืบไปในบทเรียน</p> <p>8.1 มีการออกแบบโครงสร้างบทเรียนที่ชัดเจน</p> <p>8.2 การออกแบบโครงสร้างมีความเหมาะสม (ไม่ลึก หรือ ตื้น จนเกินไป)</p> <p>8.3 การจัดการนำทางมีความชัดเจน ไม่สับสน</p> <p>8.4 วิธีการสืบไปในบทเรียนของผู้เรียน (Human Computer Interaction)มีความคงที่ เช่น การเมาส์โอเวอร์ การคลิกเมนู หรือ การใช้ปุ่ม</p> <p>8.5 มีการจัดหาปุ่มหน้าถัดไป และ หน้าถอยหลัง การเข้าทำกิจกรรม</p> <p>8.6 ผู้เรียนเข้าถึงเนื้อหาที่ต้องการ ไม่มีหน้าที่เป็นทางตันหรือ ไม่มีทางไป (Orphant Pages)</p>	4.40	0.52	มาก

จากตารางที่ 13 แสดงให้เห็นว่าผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นสอดคล้องกันว่า เว็บเครื่องมือของรูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ วิชากลยุทธ์การสร้างสรรค์โฆษณา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตมีความเหมาะสมในระดับมากถึงมากที่สุด และโดยเนื้อหากิจกรรม การใช้มัลติมีเดีย การตอบโต้ กับบทเรียน และการป้อนผลกลับของรูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติคส์ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

ผลการตรวจสอบความตรงของรูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ วิชากลยุทธ์การสร้างสรรค์โฆษณา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิต โดยการทดลองใช้ (Try out) ซึ่งเป็นการตรวจสอบความเที่ยงตรงภายนอก (External Validity)

ผู้วิจัยได้นำรูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาเอกโฆษณา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 28 คน ได้มาโดยความสมัครใจ เพื่อทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ วิชากลยุทธ์การสร้างสรรค์โฆษณา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการดำเนินกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ ดังแสดงในตารางที่ 14

ตารางที่ 14 แสดงผลการเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการดำเนินกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บของกลุ่มตัวอย่าง

คะแนนกลุ่มตัวอย่าง (N=28)	ความคิดสร้างสรรค์				
	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	t-test	p	
ความคิดคล่อง	ก่อนการเรียน	11.24	5.11	4.23	.000
	หลังการเรียน	16.23	6.74		
ความคิดยืดหยุ่น	ก่อนการเรียน	10.22	4.16	6.47	.000
	หลังการเรียน	16.38	6.50		

ตารางที่ 14 แสดงผลการเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการดำเนินกิจกรรมซินเน็คติกส์ ในการเรียนการสอนบนเว็บของกลุ่มตัวอย่าง (ต่อ)

คะแนนกลุ่มตัวอย่าง (N=28)	ความคิดสร้างสรรค์				
	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	t-test	p	
ความคิดริเริ่ม	ก่อนการเรียน	12.23	8.12	7.82	.000
	หลังการเรียน	30.45	24.32		
ความคิดละเอียดลออ	ก่อนการเรียน	54.98	22.31	5.32	.000
	หลังการเรียน	83.76	38.24		

* $p < .05$

จากตาราง ค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นภาษาภาพ แสดงว่า กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาเอกโฆษณา คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ยหลังการเรียนรู้ด้านความคิดต้องมึคะแนนเฉลี่ย 16.23 ความคิดยืดหยุ่นมีคะแนนเฉลี่ย 16.38 ความคิดริเริ่มมีคะแนนเฉลี่ย 30.45 และความคิดละเอียดลออมีคะแนนเฉลี่ย 83.76 และก่อนการเรียนรู้ ความคิดต้องมึคะแนนเฉลี่ย 11.24 ความยืดหยุ่นมีคะแนนเฉลี่ย 10.22 ความคิดริเริ่มมีคะแนนเฉลี่ย 12.23 และความคิดละเอียดลออมีคะแนนเฉลี่ย 54.98 สรุปได้คือ ความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างสูงขึ้นทุกกลุ่ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทำให้ทราบว่า การทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมซินเน็คติกส์ในการเรียนการสอนบนเว็บได้ผลตามที่ตนเองการ คือ สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้จริง สร้างความตรงของเครื่องมือก่อนนำไปใช้เก็บข้อมูลจริงในขั้นการใช้รูปแบบ(Model Use) และเป็นการยืนยันผลการออกแบบกิจกรรมซินเน็คติกส์ในการเรียนการสอนเว็บว่าถูกต้องตามองค์ประกอบและหลักการทฤษฎีจนทำให้บรรลุผลคือสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้

จากขั้นตอน การตรวจสอบความตรงของรูปแบบกิจกรรมซินเน็คติกส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ วิชากลยุทธ์การสร้างสรรค์โฆษณา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิต นี้ ซึ่งมีทั้งการตรวจสอบความเที่ยงตรงภายนอกและความเที่ยงตรงภายใน ทำให้สามารถสรุปรูปแบบกิจกรรมซินเน็คติกส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ วิชากลยุทธ์การสร้างสรรค์โฆษณา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต ดังแผนภาพที่ 11

ผลการพัฒนารูปแบบกิจกรรมชินเน็คติกส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ วิชากลยุทธศาสตร์สร้างสรรค์โฆษณา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิต

รูปแบบกิจกรรมชินเน็คติกส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ วิชากลยุทธศาสตร์สร้างสรรค์โฆษณา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิตที่พัฒนาขึ้น มีกระบวนการสร้างตามกรอบแนวคิด โดยสังเคราะห์แนวคิดของหลักการเรียนการสอนบนเว็บ หลักการกิจกรรมชินเน็คติกส์ เพื่อมุ่งพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์โฆษณา มากำหนดเป็นองค์ประกอบต่างๆ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ โดยมีการสร้างกรอบแนวคิดที่มีองค์ประกอบหลัก 4 องค์ประกอบ ได้แก่

1. หลักการของรูปแบบกิจกรรมชินเน็คติกส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ
2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบกิจกรรมชินเน็คติกส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ
3. กระบวนการของรูปแบบกิจกรรมชินเน็คติกส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ

1. หลักการของรูปแบบกิจกรรมชินเน็คติกส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ รูปแบบกิจกรรมชินเน็คติกส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ วิชากลยุทธศาสตร์สร้างสรรค์โฆษณา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิตที่พัฒนาขึ้นมีหลักการดังนี้

1. สนับสนุนสภาพแวดล้อมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้การอุปมาอุปไมย (Metaphorical Form and Analogy) หรือการเปรียบเทียบ รวมถึงกำหนดและออกแบบกิจกรรมให้สะดวกต่อการทำงาน และใช้กระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม

2. รูปแบบกิจกรรมชินเน็คติกส์ เป็น รูปแบบการสอนที่มุ่งเน้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยนำเนื้อหาที่เรียนไปเปรียบเทียบกับสิ่งที่คุ้นเคยตามประสบการณ์ โครงสร้างผู้สอนเป็นผู้ริเริ่มกระบวนการเรียนการสอนส่วนนักเรียนมีบทบาทอย่างกระตือรือร้น และเป็นอิสระ ผู้สอนจำเป็นต้องเป็นผู้ที่เปิดกว้างต่อความคิดสร้างสรรค์และยอมรับแนวคิดของผู้เรียนจุดเด่นก็คือนำเอาการเปรียบเทียบมาให้ผู้เรียนได้คิดพิจารณา และเปรียบเทียบกันอย่างละเอียดและเป็นระบบ เมื่อการเปรียบเทียบมาถึงจุดหนึ่งผู้เรียนก็จะสามารถเสนองานในมิติที่แตกต่างไปจากกรอบแนวคิดเดิม ๆ จุดมุ่งหมายเพื่อแก้ปัญหาโดยใช้วิธีการคิดอย่างต่อเนื่องและเชื่อมโยงกับประเด็นอื่นๆ ที่ดูเหมือนไม่มีความเกี่ยวข้องกันช่วยให้ได้แนวคิดใหม่ๆ ในการออกแบบกลไกทางความคิด “การอุปมาอุปไมย” (analogy) จอยส์และวิลส์(1996) กำหนดการอุปมาอุปไมยไว้ 3 แนวทางคือ การอุปมาอุปไมยตรง การอุปมาอุปไมยตามความรู้สึกส่วนตัว และการอุปมาอุปไมยแบบคู่คำขัดแย้ง

3. การแก้ปัญหาการออกแบบสร้างสรรค์งานโฆษณา เป็นกิจกรรมทางด้านความคิด เป็นการรวบรวมประสบการณ์ผ่านการเปรียบเทียบอุปมาอุปไมยกับสภาพปัญหาไว้ด้วยกัน โดยไม่ปิดกั้นทางความคิดและเลือกความคิดที่ดีที่สุดที่กลุ่มค้นพบมาเชื่อมโยงกับปัญหาเพื่อหาทางออกของการสร้างสรรค์งานโฆษณา เพื่อจุดมุ่งหมายที่ต้องการทำให้ผู้เรียนเกิดการคิดอย่างเป็นระบบ

4. งานที่มอบหมายมีความท้าทาย ผู้เรียนมีโอกาสดำหนดเป้าหมายการแก้ปัญหา ร่วมกัน และมีวิธีการบรรลุเป้าหมายได้อย่างประสบผลสำเร็จ

2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ รูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บที่พัฒนาขึ้นมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิต

3. กระบวนการของรูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ โดยนำเนื้อหาวิชากลยุทธ์การออกแบบ โฆษณามาประกอบเพื่อองค์ความรู้พื้นฐาน หลักการ ทฤษฎีการออกแบบงานโฆษณา และใช้กิจกรรมซึนเน็คติคส์รูปแบบ CAPUCHINO MODEL 9 ขั้นตอน เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบงานโฆษณา โดยผ่านกิจกรรมในการเรียนการสอนบนเว็บ 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ก่อนการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนบนเว็บ คือ ปฐมนิเทศผู้เรียนเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนการเรียนรู้ ให้คำแนะนำ แสดงภาพกว้างของการจัดกิจกรรมบนเว็บ แสดงภาพกว้างโดยรวมของเนื้อหา กิจกรรมที่ผู้เรียนต้องปฏิบัติ การแบ่งกลุ่ม รวมทั้งความรู้และทักษะการใช้คอมพิวเตอร์เครือข่าย การตั้งรหัสผ่านเพื่อลงทะเบียนเข้าสู่บทเรียนบนเว็บ การทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียน

ขั้นตอนที่ 2 ดำเนินกิจกรรมในการเรียนการสอนบนเว็บ เริ่มจากการทดสอบความรู้ก่อนบรรยาย ต่อด้วยการบรรยายเนื้อหากลยุทธ์การสร้างสรรค์โฆษณาในรูปแบบคลิปวิดีโอ ปิดท้ายด้วยการทดสอบความรู้หลังการบรรยาย และเข้าสู่กิจกรรมซึนเน็คติคส์ CAPUCHINO MODEL โดยใช้เว็บเบราว์เซอร์และเครื่องมือที่มีอยู่บนระบบเครือข่าย ได้แก่ ห้องสนทนา (Chatroom) รวมทั้งการป้อนกลับข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน โดยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันบนเว็บที่สร้างขึ้น

กิจกรรมการแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์โฆษณา ด้วยเทคนิคซึนเน็คติคส์ รูปแบบ CAPUCHINO MODEL มี 9 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 กิจกรรมรับเนื้อหาข้อมูลสินค้าผลิตภัณฑ์และแนวทางเปรียบเทียบ

ขั้นตอนที่ 2 กิจกรรมการฝึกการเปรียบเทียบเพื่อทำความเข้าใจสินค้าในลักษณะและมุมมองต่างๆ

ขั้นตอนที่ 3 กิจกรรมการวิเคราะห์การเปรียบเทียบเส้นทางการเชื่อมโยง ความเป็นไปได้ และเป็นไปไม่ได้

ขั้นตอนที่ 4 กิจกรรมการกำหนดประเด็นข้อปัญหาหลัก ความต้องการลูกค้า สิ่งที่จะนำมาคิดสร้างสรรค์

ขั้นตอนที่ 5 กิจกรรมการอุปมาอุปไมยตรง Direct Analogy สร้างสิ่งเปรียบเทียบที่พ้องต้องกัน เทียบเคียงกับปัญหา บันทึกทุกความคิดที่สมาชิกกลุ่มแสดงออกมา

ขั้นตอนที่ 6 กิจกรรมการอุปมาอุปไมยด้วยความรู้สึกส่วนตัว Personal Analogy โดยใช้ความรู้สึกส่วนตัวกับข้อเปรียบเทียบจากการการอุปมาอุปไมยตรง บันทึกทุกความคิดของสมาชิก

ขั้นตอนที่ 7 กิจกรรมการอุปมาอุปไมยแบบคู่คำขัดแย้ง Compress Conflict โดยการนำผลการเปรียบเทียบที่ได้จากกิจกรรมที่ 6 มาหาคำคู่ที่ขัดแย้งกันจับกันเป็นคู่ ลงมติเลือกมา 1 คู่

ขั้นตอนที่ 8 กิจกรรมการใช้คู่คำขัดแย้งมาสร้างการอุปมาอุปไมยตรงอีกครั้ง

ขั้นตอนที่ 9 กิจกรรมการย้อนกลับไปสู่เงื่อนไขปัญหาเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ที่ได้ระบุดอนเริ่มเรียน นำข้อความคิดใหม่ที่ได้จากการกระบวนการเปรียบเทียบประกอบเป็นโครงร่างใหม่ หรือการแก้ปัญหาแบบใหม่ขึ้นมาเพื่อนำไปปฏิบัติและสร้างสรรค์โฆษณาต่อไป ในระหว่างดำเนินกิจกรรมตามรูปแบบฯ นั้น ในทุกๆสัปดาห์หลังจากดำเนินกิจกรรม CAPUCHINO MODEL ครบทั้ง 9 ขั้นตอน ผู้สอนจะทบทวนการดำเนินกิจกรรมกลุ่มที่ผ่านมา ปัญหา อุปสรรคต่างๆ ที่พบในขณะเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างในแต่ละกลุ่มได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการดำเนินกิจกรรมของกลุ่มตนเองกับกลุ่มอื่นๆทั้งในเว็บไซต์และในชั้นเรียน

ขั้นตอนที่ 3 การวัดและประเมินผล เป็นการวัดและประเมินผลการเรียนตามสภาพจริง และการวัดความคิดสร้างสรรค์หลังจากกิจกรรมชินเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ

จากรูปแบบกิจกรรมชินเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ วิชากลยุทธ์การสร้างสรรค์ โฆษณา สามารถสรุปบทบาทผู้สอนและบทบาทผู้เรียนในการดำเนินกิจกรรมได้ตามแผนภาพที่ 12 ดังนี้

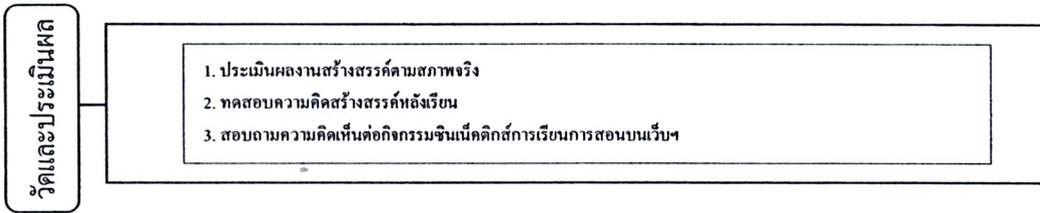


กิจกรรมการเรียนการสอน	บทบาทผู้สอน	บทบาทผู้เรียน
<p>ขั้นตอนกิจกรรม</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ประมุขนิเทศผู้เรียน 2. เตรียมความพร้อมก่อนการเรียนรู้ แสดงภาพกว้างของกิจกรรมชิ้นนี้คือคิกส์ 3. การจัดกลุ่มผู้เรียน 4. การตั้งรหัสเพื่อลงทะเบียนเข้าสู่บทเรียนและการฝึกทักษะกิจกรรมชิ้นนี้คือคิกส์ 5. ทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียน 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การสร้างทัศนคติที่ดีระหว่างผู้สอนและผู้เรียน 2. แนะนำวิธีการเรียนรู้ 3. แนะนำเครื่องมือ/วิธีการเรียนบนเว็บ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. จัดถามข้อสงสัยในการเรียน 2. เข้ากลุ่มที่ได้ตามความสมัครใจ 3. ตั้งรหัสเพื่อลงทะเบียนเรียน 4. ทดลองเข้าบทเรียนบนเว็บไซต์
<p>ส่วนหลักการเนื้อหาทฤษฎีการออกแบบโฆษณา เพื่อสร้างองค์ความรู้พื้นฐานในการออกแบบ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ทดสอบความรู้ก่อนเรียน ด้านเนื้อหาประจำหัวข้อบรรยาย 2. นำเสนอหัวข้อบรรยายในรูปแบบวิดีโอคลิป เพื่อสร้างความเข้าใจ 3. แบบทดสอบความรู้หลังเรียน ด้านเนื้อหาประจำหัวข้อบรรยาย 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ควบคุมดูแลและอำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียน 2. คอยแก้ปัญหาความผิดพลาดอันอาจเกิดจากการใช้งานเว็บและอื่นๆ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ทำแบบทดสอบวัดความรู้ก่อนเรียน 2. เรียนรู้หลักการเนื้อหาประจำหน่วยบรรยายจากวิดีโอคลิป 3. ทำแบบทดสอบวัดความรู้หลังเรียน
<p>ส่วนกิจกรรมชิ้นนี้คือคิกส์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบโฆษณา</p> <p>ขั้นที่ 1 หลักการเนื้อหา (Content) กิจกรรมรับเนื้อหาข้อมูลสินค้าหลักกับงานและแนวทางเปรียบเทียบ</p> <p>ขั้นที่ 2 เปรียบเทียบ (Analogy) กิจกรรมการฝึกการเปรียบเทียบเพื่อทำความเข้าใจสินค้าในลักษณะและมุมมองต่างๆ</p> <p>ขั้นที่ 3 ตรวจสอบ (Prove) กิจกรรมการวิเคราะห์การเปรียบเทียบเส้นทางการเชื่อมโยง ความเป็นไปได้และเป็นไปได้ไม่ได้</p> <p>ขั้นที่ 4 ปัญหา (Unfamiliar task) กิจกรรมการกำหนดประเด็นข้อปัญหาหลัก ความต้องการลูกค้า สิ่งที่จะนำมาคิดสร้างสรรค์</p> <p>ขั้นที่ 5 เปรียบเทียบเห็นพ้องตรงกัน (Coincident) กิจกรรมการอุปมาอุปไมยตรง Direct Analogy สร้างสิ่งเปรียบเทียบที่พ้องตรงกัน เทียบเคียงกับปัญหา บันทึกทุกความคิดที่สมาชิกกลุ่มแสดงออกมา</p> <p>ขั้นที่ 6 เปรียบเทียบตามความรู้สึก (His/Her feeling) กิจกรรมการอุปมาอุปไมยด้วยความรู้สึกส่วนตัว Personal Analogy โดยใช้ความรู้สึกส่วนตัวกับข้อเปรียบเทียบจากการอุปมาอุปไมยตรง บันทึกทุกความคิดของสมาชิก</p> <p>ขั้นที่ 7 การเปรียบเทียบตรงกันข้าม (Indirect) กิจกรรมการอุปมาอุปไมยแบบคู่คำขัดแย้ง Compress Conflict โดยการนำผลการเปรียบเทียบที่ได้จากกิจกรรมที่ 6 มาหาคำคู่ที่ขัดแย้งกันจับกันเป็นคู่ ลงมติเลือกมา 1 คู่</p> <p>ขั้นที่ 8 เปรียบเทียบแนวใหม่ (New analogy) เป็นขั้นตอนการใช้คู่คำขัดแย้งที่เลือกกันไว้เพื่อสร้างการเปรียบเทียบตรงอีกครั้ง</p> <p>ขั้นที่ 9 กลับคู่ต้นเหตุ (Original reverse) กิจกรรมการย้อนกลับไปสู่เงื่อนไขปัญหาเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ที่ได้รับอนุญาต เริ่มเรียน นำข้อคิดใหม่ที่ได้จากการกระบวนการเปรียบเทียบประกอบเป็นโครงร่างใหม่ หรือการแก้ปัญหาแบบใหม่ขึ้นมาเพื่อนำไปปฏิบัติและสร้างสรรค์โฆษณาต่อไป</p>	<p>แนะนำวัตถุประสงค์ประกอบกิจกรรม</p> <p>ขั้นที่ 1 ให้อธิบายเนื้อหาสำคัญให้นักเรียนเข้าใจในรูปแบบคำถามเพื่อเป็นแนวทางในการเปรียบเทียบ</p> <p>ขั้นที่ 2 อำนวยความสะดวก ดูแลตรวจสอบและนำการทำงานของนักเรียนไปให้ผู้เรียนใช้ความคิดในการเปรียบเทียบอย่างเต็มที่</p> <p>ขั้นที่ 3 ตรวจสอบการตอบใจขบในประเด็นต่างๆ ให้อ้างอิง และแนะนำแนวทางในการเปรียบเทียบ</p> <p>ขั้นที่ 4 กระตุ้นผู้เรียนในการกำหนดแนวทางแก้ไขปัญหาหาวัตถุประสงค์ของการทำงาน</p> <p>ขั้นที่ 5 กระตุ้นผู้เรียนแสดงความคิดเห็น ให้อธิบายเพื่อสร้างกำลังใจ</p> <p>ขั้นที่ 6 กระตุ้นการเสนอความคิดในการเปรียบเทียบ ขยายความหมายการเปรียบเทียบด้วยความรู้สึ</p> <p>ขั้นที่ 7 แนะนำวิธีการเปรียบเทียบคำขัดแย้ง</p> <p>ขั้นที่ 8 แนะนำและให้แนวทางเปรียบเทียบ</p> <p>ขั้นที่ 9 ตรวจสอบการตอบใจขบและเสนอแนวทางการนำผลกลับไปใช้ในการสร้างสรรค์โฆษณา</p>	<p>ทำความเข้าใจวัตถุประสงค์ประกอบกิจกรรม</p> <p>ขั้นที่ 1 ผู้เรียนถูกแบ่งเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 7 คน ร่วมกันวิเคราะห์ ผู้คัดลอกของคำถาม โดยมีกรรมการที่คัดลอกข้อเสนอนั้นไว้</p> <p>ขั้นที่ 2 ผู้เรียนร่วมกันเปรียบเทียบ</p> <p>ขั้นที่ 3 ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์ข้อดี ที่มาจากการเปรียบเทียบ ของแต่ละคนว่า เป็นจริงหรือไม่จริง คำนั่นหรือไม่ อย่างไร</p> <p>ขั้นที่ 4 ผู้เรียนร่วมกันกำหนดปัญหา ระบุประเด็นปัญหา และวัตถุประสงค์ของปัญหา โดยตัวแทนกลุ่มทำการบันทึกไว้</p> <p>ขั้นที่ 5 ผู้เรียนร่วมกันเปรียบเทียบตรง แล้วลงมติออกความเห็นคัดลอกหรือบอกเหตุผล</p> <p>ขั้นที่ 6 ผู้เรียนเปรียบเทียบด้วยความรู้สึกกับคัดลอกที่ได้มา จากขั้นที่ 5 และลงมติออกความเห็นคัดลอกหรือบอกเหตุผล</p> <p>ขั้นที่ 7 ผู้เรียนเปรียบเทียบสิ่งที่ตรงกันข้ามกับคัดลอกที่ได้มา จากขั้นที่ 6 และลงมติออกความเห็นคัดลอกหรือบอกเหตุผล</p> <p>ขั้นที่ 8 ร่วมกันเสนอความคิดในกลุ่ม หรือบอกเหตุผล ทำการบันทึกไว้</p> <p>ขั้นที่ 9 ผู้เรียนนำคัดลอกที่ได้ จากกิจกรรม Capuchino ไปเป็นแนวความคิดสร้างสรรค์โฆษณา</p>

การเตรียมองค์ความรู้

เว็บไซต์ ห้องสนทนา(Chatroom) จัดหมายอีเมลกิจกรรมที่ครูช่วย

ภาพที่ 12 สรุปบทบาทผู้สอนและผู้เรียนในการดำเนินชิ้นนี้คือคิกส์ในการเรียนการสอนบนเว็บไซต์ วิชากลยุทธ์การสร้างสรรค์โฆษณาฯ



ภาพที่ 12 สรุปบทบาทผู้สอนและผู้เรียนในการดำเนินชินเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บไซต์
วิชากลยุทธ์การสร้างสรรค์โฆษณาฯ (ต่อ)

3. ตอนที่ 3 ผลการใช้รูปแบบกิจกรรมชินเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บไซต์ วิชากลยุทธ์การสร้างสรรค์โฆษณา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิต

ผู้วิจัยได้นำรูปแบบกิจกรรมชินเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บไซต์ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาเอกโฆษณา ภาควิชาเทคโนโลยีการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ภาควิชาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 28 คนที่กำลังเรียนวิชากลยุทธ์การสร้างสรรค์โฆษณา เพื่อประเมินรูปแบบกิจกรรมชินเน็คติคส์ CAPUCHINO MODEL ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิต รวมทั้งสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบกิจกรรมชินเน็คติคส์ CAPUCHINO MODEL ที่สร้างขึ้น ซึ่งนำเสนอผลวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับจากการทดลอง ดังนี้

1. ความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการดำเนินกิจกรรมในการเรียนการสอน
2. ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างในแบบประเมิน

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการดำเนินกิจกรรมชินเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บไซต์พบว่า

ตารางที่ 15 ผลการเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการดำเนินกิจกรรมซินเน็คติกส์ ในการเรียนการสอนบนเว็บของกลุ่มตัวอย่าง

คะแนนกลุ่มตัวอย่าง (N=28)	ความคิดสร้างสรรค์			
	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	t-test	p
ความคิดคล่อง				
ก่อนการเรียน	14.14	5.41		
หลังการเรียน	19.21	6.26	4.33	.000
ความคิดยืดหยุ่น				
ก่อนการเรียน	11.03	4.16		
หลังการเรียน	17.68	6.50	6.71	.000
ความคิดริเริ่ม				
ก่อนการเรียน	20.11	8.12	8.42	.000
หลังการเรียน	53.14	24.32		
ความคิดละเอียดลออ				
ก่อนการเรียน	76.93	22.31	6.27	.000
หลังการเรียน	111.28	38.24		

* $p < .05$

จากตารางที่ 15 ค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นภาษาภาพ แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาเอกโฆษณา ภาควิชาเทคโนโลยีการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ยหลังการเรียนรู้ด้านความคิดคล่องมีคะแนนเฉลี่ย 19.21 ความคิดยืดหยุ่นมีคะแนนเฉลี่ย 17.68 ความคิดริเริ่มมีคะแนนเฉลี่ย 53.14 และความคิดละเอียดลออมีคะแนนเฉลี่ย 111.28 และก่อนการเรียนรู้ ความคิดคล่องมีคะแนนเฉลี่ย 14.14 ความยืดหยุ่นมีคะแนนเฉลี่ย 11.03 ความคิดริเริ่มมีคะแนนเฉลี่ย 20.11 และความคิดละเอียดลออมีคะแนนเฉลี่ย 76.93 สรุปได้คือความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างสูงขึ้นทุกกลุ่ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ในด้านความสัมพันธ์ของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการเรียนรู้อารมณ์ กิจกรรมซินเน็คติกส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ สามารถแสดงได้ตามตารางที่ 16 ดังนี้

ตารางที่ 16 ค่าความสัมพันธ์ของคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการดำเนินกิจกรรมซินเน็คติกส์ในการเรียนการสอนบนเว็บของกลุ่มตัวอย่าง

คู่คะแนนก่อนและหลังเรียน	กลุ่มตัวอย่าง (N)	Correlation	p
คู่ที่ 1 ความคิดคล่อง ก่อนและหลังเรียน	28	.444	.018
คู่ที่ 2 ความยืดหยุ่น ก่อนและหลังเรียน	28	.594	.001
คู่ที่ 3 ความริเริ่ม ก่อนและหลังเรียน	28	.574	.000
คู่ที่ 4 ความละเอียด ลออก่อนและหลังเรียน	28	.655	.001

* $p < .05$

จากตารางที่ 16 ค่าความสัมพันธ์ของคะแนนองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้านก่อนและหลังการเรียนแสดงว่า กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาเอกโฆษณา ภาควิชาเทคโนโลยีการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร มีค่าความสัมพันธ์ของความคิดคล่องก่อนและหลังการเรียนเป็น .018 ค่าความสัมพันธ์ของความยืดหยุ่นก่อนและหลังการเรียนเป็น .001 ค่าความสัมพันธ์ของความคิดริเริ่มก่อนและหลังการเรียนเป็น .000 ค่าความสัมพันธ์ของความคิดละเอียดลออก่อนและหลังการเรียนเป็น .001 สรุปได้คือ รูปแบบกิจกรรมซินเน็คติกส์ในการเรียนการสอนบนเว็บมีความสัมพันธ์กับผลคะแนนที่สูงขึ้นในทุกกลุ่มความคิดหลังทำกิจกรรมการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ส่วนค่าPercentileของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการเรียนรู้รูปแบบกิจกรรมซินเน็คติกส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ สามารถแสดงได้ตามตารางที่ 17 ดังนี้

ตารางที่ 17 แสดงผลการเปรียบเทียบค่า Percentile จากการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการดำเนินกิจกรรมชิ้นนี้คิดส์ ในการเรียนการสอนบนเว็บของกลุ่มตัวอย่าง

คะแนนกลุ่มตัวอย่าง (N=28)	Percentile		
	25	50	75
ความคิดคล่อง			
ก่อนการเรียน	10.00	13.00	17.75
หลังการเรียน	15.00	18.00	24.00
ความคิดยืดหยุ่น			
ก่อนการเรียน	8.00	10.00	13.00
หลังการเรียน	13.00	16.50	20.00
ความคิดริเริ่ม			
ก่อนการเรียน	14.25	20.50	24.75
หลังการเรียน	32.50	52.00	67.25
ความคิดละเอียดลออ			
ก่อนการเรียน	63.25	73.50	92.25
หลังการเรียน	85.00	101.50	144.25

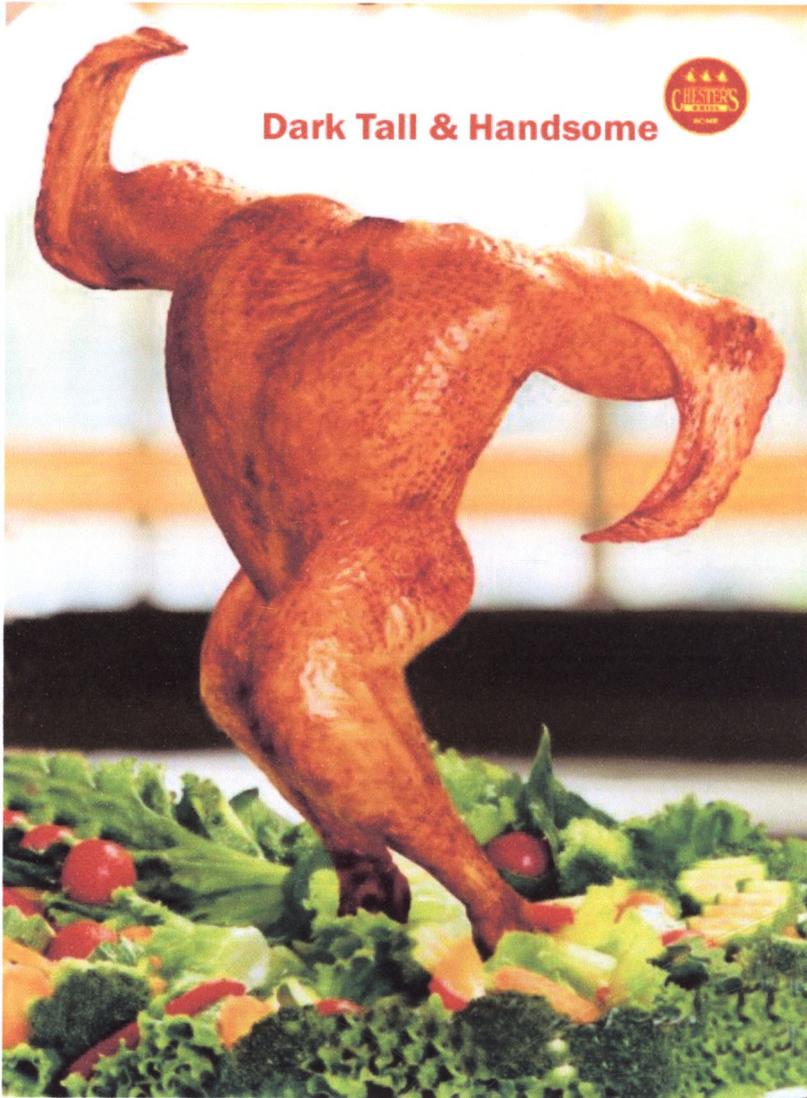
จากตารางที่ 17 ค่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นภาษาภาพ แสดงว่ากลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาเอกโฆษณา ภาควิชาเทคโนโลยีการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร มีค่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 75 ของคะแนนด้านความคิดคล่องหลังการเรียนรู้ 24.00 และความคิดคล่องก่อนการเรียนรู้ 17.75 สรุปได้ว่า ก่อนการเรียนรู้มีผู้เรียน 21 คน จาก 28 คนทำคะแนนได้เท่ากับหรือต่ำกว่า 17.75 คะแนน ส่วนหลังการเรียนรู้ทำคะแนนได้สูงขึ้นเป็นเท่ากับหรือต่ำกว่า 24.00 คะแนน ค่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 50 ของคะแนนด้านความคิดคล่องหลังการเรียนรู้ 18.00 และความคิดคล่องก่อนการเรียนรู้ 13.00 สรุปได้ว่า ก่อนการเรียนรู้มีผู้เรียนครึ่งหนึ่งหรือ 14 คนทำคะแนนได้เท่ากับหรือต่ำกว่า 13.00 คะแนน ส่วนหลังการเรียนรู้ทำคะแนนได้สูงขึ้น เป็นเท่ากับหรือต่ำกว่า 18.00 คะแนน ค่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 25 ของคะแนนด้านความคิดคล่องหลังการเรียนรู้ 15.00 และความคิดคล่องก่อนการเรียนรู้ 10.00 สรุปได้ว่า ก่อนการเรียนรู้มีผู้เรียน 7 คน จาก 28 คนทำคะแนนได้เท่ากับหรือต่ำกว่า 10.00 คะแนน ส่วนหลังการเรียนรู้ทำคะแนนได้สูงขึ้นเป็นเท่ากับหรือต่ำกว่า 15.00 คะแนน และมีทิศทางเพิ่มขึ้นของคะแนนหลังการเรียนรู้ในเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 25 50 เช่นเดียวกันในทุก

กลุ่มความคิด สรุปได้ว่า ผู้เรียนมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังทำกิจกรรมสูงกว่าก่อนทำกิจกรรม
ทุกเปอร์เซ็นต์ไทล์ในทุกกลุ่มความคิด

ผลงานการสร้างสรรค์งานโฆษณาสิ่งพิมพ์ของนักศึกษา

ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์งานโฆษณาสิ่งพิมพ์ของผู้เรียนได้รับการตรวจให้
คะแนน โดยผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูงคือ ผู้เรียนทำคะแนนได้
มากกว่า ร้อยละ 90 ของคะแนนเต็ม โดยเฉพาะความคิดริเริ่มที่มีการออกแบบสร้างสรรค์ในรูปแบบ
สะดุดตาและสื่อความหมายในเชิงอารมณ์ความรู้สึก สร้างการติดตามด้วยองค์ประกอบภาพที่
น่าสนใจ ใช้คำ (Wording) ที่กะทัดรัดแต่สื่อความหมาย สามารถตอบโจทยปัญหาการสร้างสรรค์ได้
อย่างดี นอกจากนี้ยังมีความชัดเจน (Clearness) เข้าใจง่าย ไม่คลุมเครือ มีความเหมาะสม (Aptness)
ข้อความที่ใช้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย มีความกะทัดรัด (Brief) ได้ใจความ ไม่เยิ่นเย้อ อีกทั้งสร้างความ
เป็นส่วนตัว (Personal) ให้ผู้อ่านมีความรู้สึกว่ากำลังสื่อสารกับเขา เมื่อมองในลักษณะของการ
สร้างสรรค์โฆษณา พบว่าผลงานการออกแบบของผู้เรียนสามารถใช้เป็นกิจกรรมสื่อสารมวลชนเพื่อ
การจูงใจโดยใช้เหตุผลของความเป็นจริง (Real reason) และเหตุผลสมมุติ (Supposed reason)
ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์โฆษณาของผู้เรียนสามารถใช้เป็นเครื่องมือสร้างยอดขาย สร้างส่วน
แบ่งตลาด สร้างภาพลักษณ์ให้ตราสินค้าช่วยสร้างความรู้จักและช่วยสร้างคุณค่าตราสินค้า (Brand
Value) ตลอดจนการช่วยขยายฐานลูกค้าใหม่และรักษาฐานลูกค้าเก่าได้อย่างแน่นอน และจากการ
ตรวจประเมินพบว่า เป็นไปตามวัตถุประสงค์ในการโฆษณา คือ การสร้างความเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย
มวลชน (Can reach a mass audience) เผยแพร่สินค้าให้รู้จักโดยทั่วถึง (Product Interdiction) อธิบาย
เหตุผลจูงใจให้เห็นความสำคัญของการเปลี่ยนมาใช้สินค้าที่โฆษณา (Explains Important Change)
สร้างและย้ำเตือนความทรงจำ (Reminds and Reinforce) เพื่อบังคับให้ซื้อสินค้า (Persuades)

ตัวอย่างผลงานการออกแบบสร้างสรรค์งานโฆษณา ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ของนักศึกษา



ชื่อผลงาน: ยอดชาย

สินค้า : Chesters Grill

กลุ่มเป้าหมาย: วัยทำงาน

โจทย์การสร้างสรรค : วัตถุประสงค์คุณภาพดี การใส่ใจสุขภาพผู้บริโภค



ชื่อผลงาน: ยุ่งได้อีก

สินค้า : Chesters Grill

กลุ่มเป้าหมาย: แม่บ้าน

โจทย์การสร้างสรรค์ : สะดวก ง่าย ชีวิตคนเมือง



As natural production ... Do not worry on your bite

Chesters Grill ..Save The World.

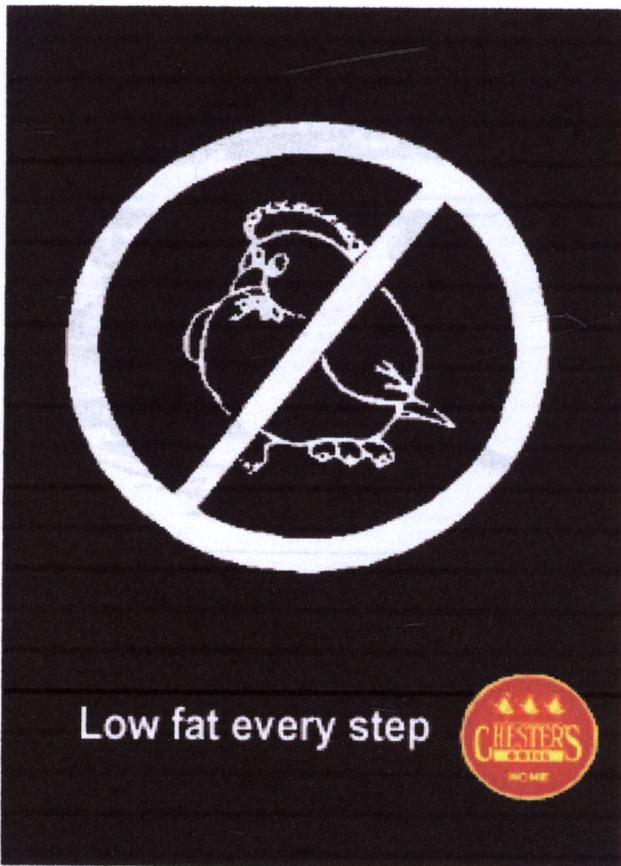


ชื่อผลงาน: save the world

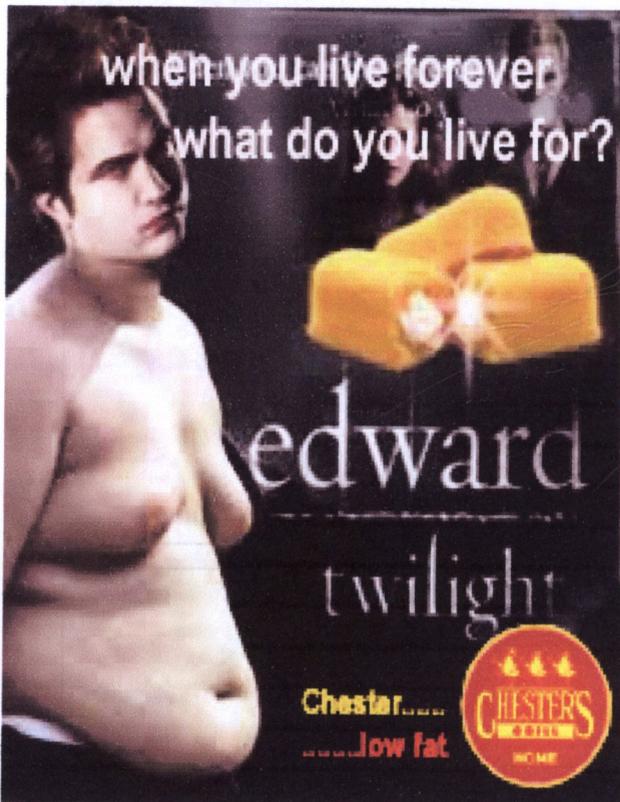
สินค้า : Chesters Grill

กลุ่มเป้าหมาย: วัยเกษียณ

โจทย์การสร้างสรรค์ : ภาวะโลกร้อน



ชื่อผลงาน: Stop!
 สินค้า : Chesters Grill
 กลุ่มเป้าหมาย:วัยรุ่น
 โจทย์การสร้างสรรค : วัตถุประสงค์
 คุณภาพดี การใส่ใจสุขภาพผู้บริโภค



ชื่อผลงาน: Twilight vampire
 สินค้า : Chesters Grill
 กลุ่มเป้าหมาย:วัยรุ่น
 โจทย์การสร้างสรรค : วัตถุประสงค์
 คุณภาพดี การใส่ใจสุขภาพผู้บริโภค



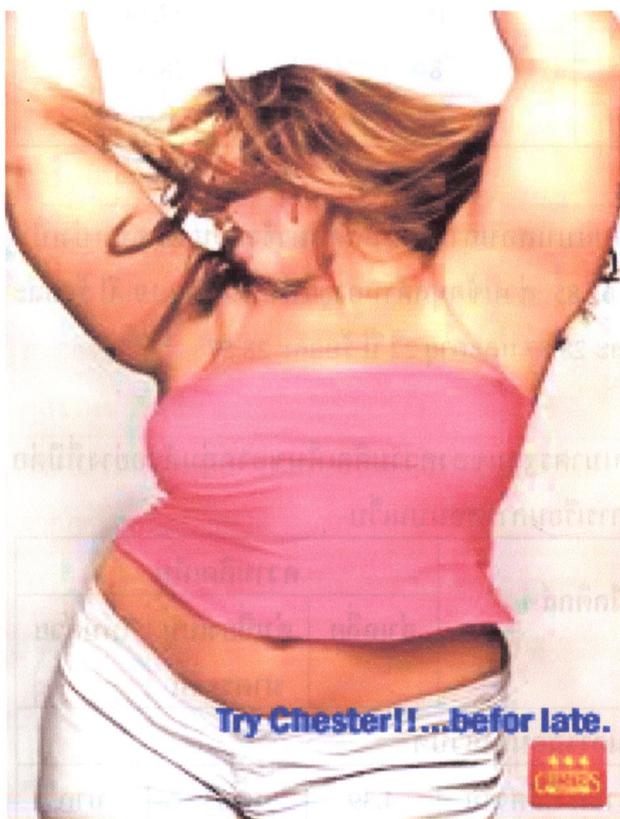
ชื่อผลงาน: Snow white

สินค้า : Chesters Grill

กลุ่มเป้าหมาย: แม่บ้าน

โจทย์การสร้างสรรค : สะดวก ง่าย

ชีวิตคนเมือง



ชื่อผลงาน: before late

สินค้า : Chesters Grill

กลุ่มเป้าหมาย: สาววัยรุ่น-วัยทำงาน

โจทย์การสร้างสรรค : วัตถุดิบ

คุณภาพดี การใส่ใจสุขภาพผู้บริโภค

2. ผลการศึกษาความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับรูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติกส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ วิชากลยุทธ์การสร้างสรรค์โฆษณา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิต

ภายหลังการดำเนินกิจกรรมซึนเน็คติกส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ ผู้วิจัยได้ประเมินรูปแบบกิจกรรม โดยศึกษาความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับรูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติกส์ในการเรียนการสอนบนเว็บในด้านข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการเรียนรู้ ความเหมาะสมของกิจกรรม กระบวนการเรียนรู้ การจัดดำเนินการเรียนการสอน สื่อเว็บ ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังแสดงในตารางที่ 18 และ 19

ตารางที่ 18 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

	ข้อมูลทั่วไป	จำนวน(คน)	ร้อยละ
เพศ	ชาย	9	32.15
	หญิง	19	67.85
อายุ (ปี)	19	3	10.71
	20	16	57.14
	21	8	28.57
	22	1	3.58

จากตารางที่ 18 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามเป็นนักศึกษาจำนวน 28 คนแบ่งเป็นเพศชาย ร้อยละ 32.15 และเพศหญิง ร้อยละ 67.85 ส่วนข้อมูลด้านอายุแบ่งเป็น อายุ 19 ปี ร้อยละ 10.71 อายุ 20 ปี ร้อยละ 57.14 อายุ 21 ปี ร้อยละ 28.57 และอายุ 22 ปี ร้อยละ 3.58

ตารางที่ 19 คะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อรูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติกส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ

ความคิดเห็นต่อรูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติกส์ (N=28)	ความคิดเห็น		
	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	เห็นด้วย
ด้านสภาพแวดล้อมของกิจกรรมในการเรียนการสอนบนเว็บ			
1. ข้าพเจ้าได้เข้าร่วมกลุ่มทำงานกับเพื่อนสมาชิก ที่มีความแตกต่างกันทั้งแนวคิดและการดำเนินชีวิต(life style)	4.39	0.63	มาก
4. ข้าพเจ้าเข้าร่วมกลุ่มด้วยความสมัครใจ	4.96	0.19	มากที่สุด

ตารางที่ 19 คะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อรูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ (ต่อ)

ความคิดเห็นต่อรูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติคส์ (N=28)	ความคิดเห็น		
	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	เห็นด้วย
6. ข้าพเจ้าและเพื่อนสมาชิกมีความท้าทายในการทำงานให้บรรลุผลตามเป้าหมายที่วางไว้	4.39	0.69	มาก
7. ข้าพเจ้ารู้สึกเป็นมิตรและปลอดภัยเมื่อทำงานร่วมกันในกลุ่ม	4.14	0.71	มาก
17. ข้าพเจ้าและเพื่อนสมาชิกในกลุ่มดำเนินกิจกรรมบนเว็บในบรรยากาศที่เป็นมิตร	4.57	0.74	มากที่สุด
18. ข้าพเจ้าไม่รู้สึกรีบเร่ง หรือกดดัน ระหว่างดำเนินกิจกรรม	4.14	1.04	มาก
รวม	4.43	0.66	มาก
การดำเนินกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ			
20. ข้าพเจ้ารู้สึกสนุกกับกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ	4.43	0.57	มาก
22. ข้าพเจ้าคิดว่าในกระบวนการทำงานมีกิจกรรมที่สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประเด็นคำถาม อภิปรายการทำงานร่วมกันตามที่ได้รับมอบหมายเพื่อสร้างเป็นผลงานของกลุ่ม	4.25	0.59	มาก
30. ในระหว่างร่วมกิจกรรมข้าพเจ้าสามารถใช้ความรู้ที่เกิดจากการแลกเปลี่ยนได้	4.36	0.56	มาก
31. ในระหว่างร่วมกิจกรรมข้าพเจ้าและสมาชิกกลุ่มสามารถความรู้ที่ได้จากการอภิปราย มาใช้เป็นแนวทางในการแก้ปัญหา	4.29	0.71	มาก
32. ในระหว่างร่วมกิจกรรมข้าพเจ้าสามารถทำงานได้รับมอบหมายเป็นรายบุคคลจนประสบผลสำเร็จ	4.11	0.69	มาก
33. ในระหว่างร่วมกิจกรรมข้าพเจ้าทำงานที่ได้รับมอบหมายเป็นรายกลุ่ม	4.29	0.53	มาก

ตารางที่ 19 คะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อรูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ (ต่อ)

ความคิดเห็นต่อรูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติคส์ (N=28)	ความคิดเห็น		
	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	เห็นด้วย
34. ในระหว่างร่วมกิจกรรมข้าพเจ้าสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อนสมาชิก	4.21	0.74	มาก
35. ในระหว่างร่วมกิจกรรมข้าพเจ้ามีความกระตือรือร้นในการทำงานและต้องการให้งานที่รับมอบหมายประสบผลสำเร็จตามที่ได้ตั้งไว้	4.36	0.68	มาก
37. ข้าพเจ้ารู้สึกภาคภูมิใจกับผลงานการสร้างสรรค์ที่กลุ่มคิดได้	4.36	0.62	มาก
38. ข้าพเจ้าคิดว่ากิจกรรมต่างๆ ที่ข้าพเจ้าได้เข้าร่วมสามารถนำมาไปใช้ในการสร้างสรรค์งานในชีวิตจริง	4.50	0.58	มาก
รวม	4.31	0.62	มาก
การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม			
5. ข้าพเจ้าและเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม มีโอกาสในการวางแนวคิดหลัก (big Idea) ของกลุ่มร่วมกัน	4.39	0.74	มาก
11. ข้าพเจ้าและเพื่อนสมาชิกมีผลงาน ที่แสดงถึงความสำเร็จของกลุ่มร่วมกัน	4.25	0.59	มาก
12. ข้าพเจ้าและเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม ได้เรียนรู้ และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกันอย่างต่อเนื่อง	3.69	0.84	มาก
13. ข้าพเจ้าและเพื่อนสมาชิกในกลุ่มมีการพัฒนาความสัมพันธ์ เข้าอกเข้าใจซึ่งกันและกัน ในระหว่างดำเนินกิจกรรมร่วมกัน	3.89	0.74	มาก
14. ข้าพเจ้าและเพื่อนสมาชิกในกลุ่มมีส่วนร่วมในการเสริมสร้างความรู้สึกรับรู้ความเป็นเจ้าของ และความมุ่งมั่นที่จะดำเนินกิจกรรมซึนเน็คติคส์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	4.18	0.55	มาก

ตารางที่ 19 คะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อรูปแบบกิจกรรมซึนเน่คติกส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ (ต่อ)

ความคิดเห็นต่อรูปแบบกิจกรรมซึนเน่คติกส์ (N=28)	ความคิดเห็น		
	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	เห็นด้วย
15. ข้าพเจ้าคิดว่าในการทำงานกลุ่ม สมาชิกควรจะยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นและสนใจที่จะรับความคิดเห็นใหม่ๆ	4.71	0.46	มากที่สุด
23. ข้าพเจ้าเห็นว่าการรวมกลุ่มของสมาชิกกลุ่ม มีการยอมรับซึ่งกันและกัน มีความเชื่อมั่น และยอมรับการตัดสินใจจากการลงมติร่วมกัน	4.29	0.66	มาก
24. ข้าพเจ้าเห็นว่าในการทำงานกลุ่ม สมาชิกในกลุ่มควรช่วยเหลือเพื่อนสมาชิก ในการเรียนรู้ และมีส่วนร่วมสร้างบรรยากาศเพื่อให้บรรลุผลสำเร็จที่ตั้งไว้	4.54	0.58	มากที่สุด
25. ข้าพเจ้าคิดว่าสมาชิกกลุ่มควรมีปฏิสัมพันธ์ในเชิงบวกระหว่างกัน โดยมีการช่วยเหลือ ให้คำแนะนำต่อกันเพื่อบรรลุเป้าหมาย	4.36	0.83	มาก
26. ข้าพเจ้าคิดว่าสมาชิกกลุ่มควรให้รางวัลสำหรับพฤติกรรมที่ดี เช่น การเข้าร่วมกิจกรรมตรงเวลานัดหมาย	4.07	0.81	มาก
28. ข้าพเจ้าสามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละกิจกรรมมาสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานได้	4.36	0.73	มาก
36. ข้าพเจ้ามีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมายการวางแผน และการมอบหมายงาน	4.39	0.57	มาก
รวม	4.28	0.67	มาก
การมีปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน			
3. ข้าพเจ้าเข้าร่วมกลุ่มเพื่อนแบบเสมือนจริง(virtually)	4.43	0.69	มาก
8. ข้าพเจ้าสามารถแสดงความคิดเห็นต่างๆกับเพื่อนสมาชิกในกลุ่มได้เต็มที่	4.29	0.76	มาก
9. ข้าพเจ้ายอมรับความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่ม	4.36	0.62	มาก
10. ข้าพเจ้ามีความพึงพอใจในการที่มีโอกาสได้แสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับสมาชิกในกลุ่ม	4.46	0.58	มาก

ตารางที่ 19 คะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อรูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติกส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ (ต่อ)

ความคิดเห็นต่อรูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติกส์ (N=28)	ความคิดเห็น		
	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	เห็นด้วย
29. ในการเข้าร่วมกิจกรรม ข้าพเจ้าสามารถอภิปรายแสดงความคิดเห็นต่อการแก้ปัญหาในกลุ่มได้อย่างเปิดเผย	4.32	0.67	มาก
39. ข้าพเจ้ายอมรับในข้อเสนอแนะ และคำติชมจากอาจารย์ และสามารถนำข้อเสนอแนะเหล่านั้นมาพัฒนาการสร้างสรรค์ได้	4.54	0.58	มากที่สุด
40. ข้าพเจ้ารู้สึกยินดีเมื่อมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ติชม จาก กลุ่มอื่นๆ และสามารถนำข้อเสนอแนะเหล่านั้นมาพัฒนาการสร้างสรรค์ได้	4.61	0.50	มากที่สุด
รวม	4.42	0.62	มาก
ประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนการสอน			
2. ข้าพเจ้าได้ประสบการณ์ที่มีประโยชน์ต่อการทำงานกลุ่ม	4.43	0.57	มาก
16. ข้าพเจ้าสนใจที่จะค้นหาวิธีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ด้วยเทคนิคซึนเน็คติกส์ CAPUCHINO MODEL	4.14	0.65	มาก
19. ข้าพเจ้าคิดว่าการทำงานกิจกรรมในการเรียนการสอนบนเว็บสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.32	0.72	มาก
21. ข้าพเจ้ามองเห็นประโยชน์ในการนำประสบการณ์การทำงานไปใช้ในการทำงานในอนาคต	4.39	0.50	มาก
27. ข้าพเจ้าเห็นประโยชน์จากการใช้เทคโนโลยีเพื่อสืบค้นหาความรู้และกรณีศึกษา และแบ่งปันระหว่างเพื่อนสมาชิก	4.32	0.55	มาก
รวม	4.32	0.59	มาก
ภาพรวม	4.36	0.64	มาก

จากตารางที่ 19 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นต่อรูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติกส์ในการเรียนการสอนบนเว็บในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.36) และเมื่อพิจารณาแยกตามประเด็น พบว่า

ความคิดเห็นด้านสภาพแวดล้อมของกิจกรรม ในการเรียนการสอนบนเว็บฯ มีระดับมาก โดยมีค่าสูงสุด (ค่าเฉลี่ย = 4.43) รองลงมาคือด้านการมีปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน (ค่าเฉลี่ย = 4.42)

ในการสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนต่อกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ วิชากลยุทธ์การสร้างสรรค้โฆษณา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญา บัณฑิต พบว่ามีความคิดเห็นจำแนกได้จำนวน 26 ข้อที่แตกต่างกันซึ่งสามารถแบ่งความคิดเห็นออก ได้เป็น 3 ประเด็นใหญ่เพื่อใช้ในการศึกษาและสรุปผล คือ 1. ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์จาก กิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บฯ 2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับอุปสรรค้ในการดำเนิน กิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บฯ 3. ความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อเสนอแนะสำหรับ กิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บฯ จากนั้นนำมาวิเคราะห์ความถี่ที่ผู้เรียนมีความ คิดเห็นตรงกันสรุปผลได้ดังนี้

ในส่วนความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์จากกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบน เว็บฯ พบว่า ผู้เรียนมีความคิดเห็นว่าการดำเนินกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในภาคได้มีความถี่สูงสุด(ความถี่ = 9) รองลงมาผู้เรียนมีความคิดเห็น ว่ารูปแบบกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (ความถี่= 8) ส่วนอันดับ3 ผู้เรียนมีความคิดเห็นเท่ากันสองข้อความ คิดเห็นคือการดำเนินกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียนการสอนบนเว็บสามารถช่วยให้รู้จักยอมรับ ความคิดเห็นของคนอื่นเพื่อการทำงานเอาใจเขามาใส่ใจเรา และการดำเนินกิจกรรมซึนเน็คติคส์ใน การเรียนการสอนบนเว็บทำให้เข้าใจเกี่ยวกับกลยุทธ์การสร้างสรรค้โฆษณามากขึ้น (ความถี่=6)

ในส่วนความคิดเห็นเกี่ยวกับอุปสรรค้ในการดำเนินกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการเรียน การสอนบนเว็บฯ พบว่า ผู้เรียนมีความคิดเห็นว่าการอุปสรรค้เกี่ยวกับการเชื่อมต่อระบบอินเตอร์เน็ตยากมี ความถี่สูงสุด(ความถี่=7) รองลงมาผู้เรียนมีความคิดเห็นว่างบางครั้งไม่สามารถใช้งานบนเว็บได้ (ความถี่=5) ส่วนอันดับ3 ผู้เรียนมีความคิดเห็นเท่ากันสามข้อความคิดเห็น คือ ผู้เรียนไม่ค่อยได้คุย กันในเว็บส่วนใหญ่จะคุยกันโดยตรง, ปัญหาเรื่องความคิดเห็นไม่ตรงกันในกลุ่ม และสมาชิกกลุ่ม ไม่แสดงความคิดเห็นทำให้งานล่าช้า

และสุดท้ายในส่วนความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อเสนอแนะสำหรับกิจกรรมซึนเน็คติคส์ในการ เรียนการสอนบนเว็บฯ พบว่า ผู้เรียนมีความคิดเห็นว่างหากพัฒนาการทำงานของระบบไม่ให้ติดขัด จะทำให้กิจกรรมสมบูรณ์ขึ้นและทำงานได้เร็วขึ้นมีความถี่มากที่สุด(ความถี่=2) ส่วนที่เหลืออีกห้า ข้อความคิดเห็นมีความถี่เท่ากัน (ความถี่=1) คือกล่องข้อคำถามทดสอบความรู้ก่อนและหลังเรียน อ่านยาก สึกลื่นกับพื้นหลัง, ระบบนี้ ดีแล้ว สนุก แปลกใหม่ดี, เพิ่มเวลาให้มากกว่านี้, อยากรให้เพิ่ม เสียงประกอบ (sound effect) จะได้น่าเบื่อ, น่าจะมีการทำโฆษณาจริง

