

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและที่มาของปัญหาการวิจัย

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 มีแนวคิดที่กล่าวถึงการเสริมสร้างวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนาคน เนื่องจากการพัฒนาคนจะนำไปสู่การพัฒนาที่สมดุลและยั่งยืน “การพัฒนาคน” หมายถึงการพัฒนาคุณภาพและสมรรถนะของคนให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ที่จะเพิ่มขีดความสามารถของชุมชน สังคม และของชาติ ยุทธศาสตร์ของการพัฒนาคนจึงเน้นการพัฒนาแบบบูรณาการในทุกมิติอย่างเป็นองค์รวม และให้ความสำคัญกับการพัฒนาที่สมดุลทั้งด้านตัวคน สังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างระบบบริหารจัดการที่ดี ให้เกิดขึ้นในทุกระดับ อันจะทำให้เกิดการพัฒนายั่งยืน ที่มี “คน” เป็นศูนย์กลางได้อย่างแท้จริง โดยมุ่งพัฒนาสู่ “สังคมที่เข้มแข็งและมีคุณภาพ” ใน 3 ด้าน คือ (1) สังคมคุณภาพ ที่ยึดหลักความสมดุล ความพอดี สามารถสร้างคนทุกคนให้เป็นคนดี คนเก่ง พร้อมด้วยคุณธรรม จริยธรรม มีวินัย มีความรับผิดชอบ มีจิตสำนึกสาธารณะ พึ่งตนเองได้ คนมีคุณภาพชีวิตที่ดี มีความสุข อยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดี มีเมืองและชุมชนน่าอยู่ มีระบบดี มีประสิทธิภาพ ระบบเศรษฐกิจมีเสถียรภาพ มีความเข้มแข็งและแข่งขันได้ ได้รับการพัฒนาอย่างยั่งยืนและสมดุลกับทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมระบบการเมือง การปกครอง โปร่งใส เป็นประชาธิปไตย ตรวจสอบได้ และมีความเป็นธรรมในสังคมไทย (2) สังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ ที่เปิดโอกาสให้คนไทยทุกคนสามารถคิดเป็น ทำเป็น มีเหตุผล มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต รู้เท่าทันโลก เพื่อพร้อมรับกับการเปลี่ยนแปลง สามารถสั่งสมทุนทางปัญญา รักษาและต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่นได้อย่างเหมาะสม (3) สังคมสมานฉันท์และเอื้ออาทรต่อกัน ที่ดำรงไว้ซึ่งคุณธรรม และคุณค่าของเอกลักษณ์สังคมไทยที่พึงพาเกื้อกูลกัน รู้ รัก สามัคคี มีจารีตประเพณีดีงาม มีความเอื้ออาทร รัก ภูมิใจในชาติและท้องถิ่น มีสถาบันครอบครัวที่เข้มแข็ง ตลอดจนเครือข่ายชุมชนทั่วประเทศ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, มปป.) ในระยะ 10 ปีที่ผ่านมาได้มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านการศึกษามากในหลายประเทศทั่วโลกเรียกว่าเป็นระยะของการปฏิรูปการศึกษา (Education Reform) ในประเทศไทยมีการนำแนวความคิดของการจัดการศึกษาแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง หรือผู้เรียนเป็นสำคัญมาใช้และที่สำคัญมากสำหรับนักเทคโนโลยีการศึกษา คือการให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาด้วยการตราไว้ในหมวด 9 ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ตามที่ทราบกันโดยทั่วไปแล้วนั้น การศึกษาวิจัยทางเทคโนโลยีการศึกษา ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพเทคโนโลยี และความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ของมนุษย์มาโดยตลอด การวิจัยจึงเป็นการตอบปัญหาของสภาพปัจจุบัน สร้างองค์ความรู้ใหม่และการพัฒนาเพื่อหาวิธีการที่ดีที่สุดในการเรียนรู้หรือการจัดการเรียนการสอน (กฤษมณฑ์ วัฒนาณรงค์. 2548 : 32) ซึ่งแสดงให้เห็นได้ว่าประเทศไทยมีนโยบายในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และส่งเสริมการจัดการศึกษาให้กับผู้เรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

สังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ (Knowledge – based Society) เป็นผลจากการที่ประเทศ และองค์กรระหว่างประเทศต่างๆ ยอมรับและตระหนักว่า ความรู้ (Knowledge) มีบทบาทสำคัญในการ พัฒนาทั้งด้านการเมือง เศรษฐกิจและสังคม ในการพัฒนาภายในประเทศและมิติการพัฒนาระหว่าง ประเทศ รวมทั้งความรู้กลายเป็นปัจจัยสำคัญในการก่อให้เกิดความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจในกระแส การพัฒนาของโลกยุคสารสนเทศและยุคปฏิวัติข้อมูลข่าวสาร หรืออาจกล่าวได้ว่า “ความรู้” ซึ่งได้แก่ ความรู้ในตัวมนุษย์ ความรู้ทาง

เทคโนโลยีและความรู้ในวิทยาการต่างๆ เป็นปัจจัยหลักของการพัฒนา เศรษฐกิจและสังคม การจัดการความรู้มีความหมายรวมถึง การรวบรวม การจัดระบบ การจัดเก็บ และการเข้าถึง ข้อมูลเพื่อสร้างเป็นความรู้ เทคโนโลยีด้านข้อมูลและด้านคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือช่วยเพิ่มพลังในการ จัดการความรู้ แต่เทคโนโลยีด้านข้อมูลและคอมพิวเตอร์โดยตัวของมันเองกลับไม่ใช่ว่าการจัดการความรู้ การจัดการความรู้เกี่ยวข้องกับการแบ่งปันความรู้ (Knowledge Sharing) ถ้าไม่มีการแบ่งปัน ความรู้ ความพยายามในการจัดการความรู้จะไม่ประสบความสำเร็จ พฤติกรรมภายในองค์กรเกี่ยวกับวัฒนธรรม พลวัต และวิถีปฏิบัติ มีผลต่อการแบ่งปันความรู้ ประเด็นด้านวัฒนธรรมและสังคม มีความสำคัญยิ่งต่อการจัดการความรู้ การจัดการความรู้ต้องการผู้ทรงความรู้ความสามารถในการตีความและประยุกต์ใช้ความรู้ในการสร้างนวัตกรรมและเป็นผู้นำในองค์กร รวมทั้งต้องการผู้เชี่ยวชาญในสาขาใดสาขาหนึ่งสำหรับช่วยแนะนำวิธีประยุกต์ใช้การจัดการความรู้ ดังนั้น กิจกรรมเกี่ยวกับคน ได้แก่ การดึงดูดคนเก่งและดี การพัฒนาคน การติดตามความก้าวหน้าของคน และการดึงคนมีความรู้ความสามารถไว้ในองค์กร ถือเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการความรู้ การจัดการความรู้เป็นเรื่องการเพิ่มประสิทธิผลขององค์กร การจัดการความรู้เกิดขึ้นเพราะมีความเชื่อว่า จะช่วยสร้างความมีชีวิตชีวาและความสำเร็จให้แก่องค์กร การประเมิน “ต้นทุนทางปัญญา” (Intellectual Capital) และผลสำเร็จของการประยุกต์ใช้การจัดการความรู้เป็นดัชนีบอกว่าองค์กรมีการจัดการความรู้ได้อย่างได้ผล (มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ, 2548)

ระบบการจัดการความรู้เป็นกระบวนการที่สำคัญในการจัดการความรู้โดยมีองค์ประกอบต่าง ๆ ที่จะผลักดันให้การจัดการความรู้มีประสิทธิภาพ วิจารณ์ พานิช, 2547 ได้กล่าวถึงระบบจัดการความรู้สามารถสรุปได้ดังนี้ ระบบการจัดการความรู้ (Knowledge Management System) เป็นกระบวนการที่จะช่วยให้มีการสร้าง รวบรวม จัดระบบความรู้ เพื่อเป็นประโยชน์ ต่อการพัฒนาหน่วยงานและบุคคลที่เกี่ยวข้องทำให้ได้องค์กรหรือสังคมฐานแห่งความรู้และสามารถพึ่งพาตนเองได้อย่างยั่งยืนซึ่งสอดคล้องกับ วรวรรณ วาณิชยเจริญชัย, มปป. ได้กล่าวถึง การพัฒนาระบบการจัดการความรู้มีรูปแบบและวิธีการที่ใช้ได้ในหลายแนวทาง ซึ่งแต่ละองค์กรจะมีวิธีการจัดการกับความรู้ที่มีอยู่ภายในองค์กรที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งในการพัฒนาระบบการจัดการความรู้ที่มีประสิทธิภาพนั้น จำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนและการพัฒนาในเรื่องต่างๆ ได้แก่ ผู้นำวัฒนธรรมองค์กร เทคโนโลยีสารสนเทศ สมาชิกในองค์กร การประเมินผล ซึ่งการพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศจะช่วยในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ได้อย่างสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนในระดับปริญญาบัณฑิต โดยต้องมีการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศให้ทั่วถึงและเท่าเทียมกันทั่วทั้งองค์กร เช่น การพัฒนาระบบ Intranet เพื่อให้สมาชิกในองค์กรทุกคนสามารถเข้าถึงข้อมูล มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศนี้เป็นกลไกหลักในการเผยแพร่ความรู้ทั่วทั้งองค์กร และมีการใช้เครื่องมือสื่อสารที่ช่วยทำให้การติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลเป็นไปได้อย่างทั่วถึง และรวดเร็ว เช่น การใช้ Email, Webboard และ Chat เป็นต้น ตลอดจนการ พัฒนาระบบฐานข้อมูลที่สามารถเก็บรวบรวมความรู้ต่างๆ ขององค์กรไว้อย่างเป็นระบบ ทำให้ง่ายต่อการนำไปใช้ นอกจากนี้สมชาย นำประเสริฐชัย (2549) ได้จำแนกเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่เกี่ยวข้องและมีบทบาทในการจัดการความรู้ออกเป็น 3 รูปแบบ คือ 1) เทคโนโลยีการสื่อสาร (Communication Technology) ช่วยให้บุคลากรสามารถเข้าถึงความรู้ต่างๆ ได้ง่ายขึ้น สะดวกขึ้น รวมทั้งสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้เชี่ยวชาญในสาขาต่างๆ ค้นหาข้อมูล สารสนเทศและความรู้ที่ต้องการได้ผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เอ็กซ์ตราเน็ต หรืออินเทอร์เน็ต 2) เทคโนโลยีสนับสนุนการทำงานร่วมกัน (Collaboration Technology) ช่วยให้สามารถประสานการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ลดอุปสรรคในเรื่อง

ของระยะทาง ตัวอย่างเช่น โปรแกรมกลุ่ม groupware ต่างๆ หรือระบบ Screen Sharing เป็นต้น 3) เทคโนโลยีในการจัดเก็บ (Storage technology) ช่วยในการจัดเก็บและจัดการความรู้ต่างๆ

ระบบการจัดการความรู้อยังมีความสอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการความรู้ที่สามารถสรุปได้เป็นประเด็นต่างๆ ดังนี้ 1) การกำหนดสิ่งที่ต้องเรียนรู้ (Knowledge Identification) คือ การกำหนดนิยามของสิ่งที่องค์กรต้องการให้บุคลากรเรียนรู้ เพื่อให้บรรลุผลตามวิสัยทัศน์ นโยบาย ภารกิจ ค่านิยมและเป้าหมายต่างๆ ขององค์กร เช่น การระบุขอบข่ายงาน การนิยามขีดความสามารถและคุณลักษณะของแต่ละตำแหน่งงาน เป็นต้น 2) การแสวงหาความรู้ (Knowledge Acquisition) คือ การนำเอาข้อมูล สารสนเทศและความรู้ที่มีอยู่ภายในและภายนอกองค์กร มาถนอมและนำมาสร้างคุณค่า เช่น การสอนงาน การฝึกอบรม การสัมมนา การประชุม การแสดงผลงาน ระบบพี่เลี้ยง การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงและการลงมือปฏิบัติ การดำเนินการเปลี่ยนแปลงในกระบวนการปฏิบัติงานต่างๆ ขององค์กร 3) การสร้างความรู้ (Knowledge Creation) คือ การสร้างสรรค์ความรู้ให้เกิดขึ้นในแต่ละบุคคล โดยผ่านการผลักดัน การหยั่งรู้และเข้าใจเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างลึกซึ้ง ซึ่งทุกคนสามารถเป็นผู้สร้างความรู้ใหม่ๆ เช่น การคิดค้นผลิตภัณฑ์ชนิดใหม่หรือนวัตกรรมใหม่ๆ ให้กับองค์กรได้ โดยแบ่งความรู้เป็น 3 ประการ ดังนี้ 3.1) ความรู้โดยนัย (Tacit Knowledge) คือ ความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์การทำงานและอยู่ในตัวคน เป็นความรู้ที่จับต้องไม่ได้หรือทุนทางปัญญา (Intellectual Capital) เช่น ภาวะผู้นำของผู้บริหารองค์กร ความรู้ที่เป็นนวัตกรรมใหม่ๆ ขององค์กร ความสัมพันธ์ของลูกค้า เป็นต้น ซึ่งความรู้โดยนัยนี้เป็นความรู้ที่สำคัญที่สุดที่ควรดำเนินการให้เกิดการแพร่กระจายในองค์กร เพื่อสร้างความรู้ใหม่อันจะเพิ่มมูลค่าและคุณค่าแก่ประเทศได้ 3.2) ความรู้ชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) คือ ความรู้ที่เปลี่ยนแปลงจากความรู้โดยนัยและความรู้ที่อยู่โดยรอบมาเป็น สื่อ ตำรา หรือเอกสารอื่นๆ ที่สามารถจับต้องได้ 3.3) ความรู้ที่ฝังตัวอยู่ในองค์กร (Embedded Knowledge) คือ ความรู้ที่อยู่ในองค์กร เป็นความรู้ ความเข้าใจที่ชัดเจนในกระบวนการผลิตและ/หรือการบริการ ซึ่งรวมถึงวัฒนธรรมองค์กรด้วย 4) การจัดเก็บและสืบค้นความรู้ (Knowledge Storage & Retrieval) คือ การจัดเก็บความรู้ไว้เพื่อให้บุคลากรในองค์กรเข้ามาสืบค้นได้ตามความต้องการ โดยต้องคำนึงถึงวิธีการเก็บรักษา ซึ่งแต่ละองค์กรจะต้องเก็บรักษาข้อมูล สารสนเทศและความรู้ไว้อย่างดีที่สุด ในการจัดเก็บนั้นสามารถบันทึกเป็นฐานข้อมูลหรือบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรที่ชัดเจนได้ 5) การถ่ายโอนความรู้และใช้ประโยชน์ (Knowledge Transfer & Utilization) คือ การกระจายความรู้และถ่ายทอดไปอย่างรวดเร็วและเหมาะสมทั่วทั้งองค์กร เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ (คณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, มปป.)

ความคิดสร้างสรรค์ เป็นความคิดที่เกิดขึ้นต่อเนื่องจากจินตนาการโดยมีลักษณะที่แตกต่างไปจากความคิดของบุคคลอื่น ความคิดสร้างสรรค์อาศัยพื้นฐานจากประสบการณ์เดิม คือ ความรู้ ข้อมูลข่าวสาร การศึกษาเหตุผล และการใช้ปัญญาในการจัดสร้างรูปแบบของความคิดในรูปแบบใหม่ อาจแสดงออกมาเป็นรูปธรรมอย่างประจักษ์ชัดหรือมีลักษณะเป็นนามธรรม ซึ่งจะเป็นพื้นฐานให้มีความคิดเชื่อมโยงจนเกิดความคิดประจักษ์ชัดและก่อให้เกิดการค้นพบสิ่งใหม่ๆ ทำให้เกิดเป็นผลงานทางศิลปะและวิทยาการสาขาต่างๆ รวมทั้งผลงานทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี อันเป็นประโยชน์แก่สังคมประเทศชาติและมนุษยชาติ (วนิช สุธาร์ตน์ , 2547: 164) ซึ่งสอดคล้องกับ สุวิทย์ มูลคำ, 2547: 9 ที่กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นกระบวนการทางปัญญาที่สามารถขยายขอบเขตความคิดที่มีอยู่เดิมสู่ความคิดที่แปลกใหม่ แตกต่างไปจากความคิดเดิมและเป็น

ความคิดที่ใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสมความคิดสร้างสรรค์มีองค์ประกอบคือ ความคิดคล่องแคล่ว หมายถึง ความคิดที่มีความรวดเร็วและสามารถให้คำตอบได้มากหรือสามารถคิดแก้ปัญหาได้หลายวิธี หรือมีความคล่องในการคิดคำได้มาก เชื่อมโยงสัมพันธ์ได้เร็ว เป็นต้น ในด้านความคิดยืดหยุ่น เป็นความคิดที่สามารถกระจายกว้างออกไปได้ ความคิดริเริ่มเป็นความคิดใหม่ๆ ที่แตกต่างจากความคิดทั่วไป ไม่เหมือนใครและความคิดละเอียดลออคือความคิดที่มีความพิถีพิถันประณีต เป็นการมองเห็นรายละเอียดปลีกย่อยต่างๆ ซึ่งก่อนจะเกิดเป็นความคิดสร้างสรรค์นั้นก็มีกระบวนการเกิดเป็นลำดับขั้นตอน โดยมีขั้นตอนดังนี้ ขั้นการเตรียมตัว เป็นการเตรียมข้อมูลที่เกี่ยวข้องและใช้ความพยายามเบื้องต้นในการแก้ปัญหา ขั้นการฟักตัวเป็นขั้นที่มีการคิดในระดับลึกถึงข้อมูลเก่าและใหม่ แต่อาจแสดงออกเหมือนไม่สนใจเรื่องนั้นต่อไป ขั้นการรู้แจ้ง เป็นขั้นที่สามารถคิดคำตอบได้ออกหรือเป็นการหยั่งเห็น (Insight) และขั้นการตรวจสอบ เป็นขั้นที่จะทบทวนตรวจสอบผลงานทั้งหมด การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์เป็นเรื่องสำคัญที่ครูได้พยายามปลูกฝังคุณลักษณะนี้แก่ผู้เรียนโดยอาศัยการฝึกให้มีความคิดแบบอเนกนัยที่จำแนกเป็น ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออ (เดนิส คูณ, 1986 อ้างใน วณิช สุธารัตน์, 2547: 165)

การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มีความสำคัญต่อบุคคลและสังคมเนื่องจากการนำศักยภาพของบุคคลออกมาใช้ให้เป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและสังคม การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์นั้นสามารถใช้กิจกรรมการเรียนการสอนเป็นเครื่องมือดำเนินการได้ 2 ลักษณะคือ การส่งเสริมด้วยการจัดบรรยากาศชั้นเรียนที่กระตุ้นและส่งเสริมโดยองค์ประกอบด้านกายภาพ(Physical Climate) ได้แก่ การจัดห้องเรียนโต๊ะเก้าอี้ให้เหมาะสมกับกิจกรรม จัดมุมความรู้และผลงานของผู้เรียน บรรยากาศด้านสมอง (Mental Climate) ได้แก่ การเสริมให้ผู้เรียนกล้าคิดกล้าแสดงออกอย่างอิสระ ยอมรับความคิดเห็นและหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่สกัดกั้นความคิดเห็นของผู้เรียน และการใช้เทคนิคการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ (กัลยา ไตรศรีศิลป์, 2542: 21)

จากความสำคัญของปัญหาดังกล่าวจะพบว่า การจัดการความรู้เป็นกระบวนการที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้กับผู้เรียนทุกระดับโดยสถาบันการศึกษาได้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์โดยมีการจัดการความรู้ให้มีประสิทธิภาพสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและผู้สอนอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจึงมุ่งหวังจะพัฒนาระบบการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต ในสถาบันอุดมศึกษาเพื่อเป็นประโยชน์ในการจัดการศึกษาในระดับอุดมศึกษาต่อไป

1. วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนาระบบการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต ในสถาบันอุดมศึกษา

2. เพื่อพัฒนาระบบการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต ในสถาบันอุดมศึกษา

3. เพื่อศึกษาผลการใช้งานระบบการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต ในสถาบันอุดมศึกษา

2. คำถามการวิจัย

1. ความคิดเห็นที่มีต่อการพัฒนาระบบการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต ในสถาบันอุดมศึกษา เป็นอย่างไร

2. ระบบการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต ในสถาบันอุดมศึกษา มีองค์ประกอบอะไร

3. กิจกรรมการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต ในสถาบันอุดมศึกษา มีองค์ประกอบและขั้นตอนอะไรบ้าง

4. การประเมินผลการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต ในสถาบันอุดมศึกษา ควรเป็นอย่างไร

5. ผลการทดลองใช้ระบบจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต ในสถาบันอุดมศึกษา เป็นอย่างไร

6. วิธีการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ มีวิธีอะไรบ้าง

7. พฤติกรรมการจัดการความรู้ของผู้สอนและผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาเป็นอย่างไร

3. ขอบเขตการวิจัย

3.1 การวิจัยครั้งนี้ศึกษาเพื่อวิจัยและพัฒนาระบบการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาสาขาวิชาครุศาสตร์ / ศึกษาศาสตร์ และสาขาอื่นที่เกี่ยวข้องระดับปริญญาบัณฑิตในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ

3.2 ประชากรที่ใช้ศึกษาในการวิจัยครั้งนี้ คือ อาจารย์และนักศึกษาคณะครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์จาก จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยศิลปากร

3.3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ศึกษาในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

3.3.1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาความคิดเห็นและทดลองใช้ระบบในการจัดการเรียนการสอนที่สนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ ได้แก่อาจารย์อาจารย์คณะครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์จาก จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 20 ท่าน

3.3.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองใช้ระบบในการจัดการเรียนการสอนที่สนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ ได้แก่ นักศึกษาคณะครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์จาก จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 120 คน

3.4 ตัวแปรการวิจัย ได้แก่

3.4.1 ตัวแปรอิสระ คือ ระบบการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิง

สร้างสรรค์

3.4.2 ตัวแปรตาม คือ ผลการใช้งานระบบการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต ในสถาบันอุดมศึกษา

3.5 การประเมินความคิดสร้างสรรค์ คือ การประเมินผลการปฏิบัติงานจากการผลิตสื่อการเรียนการสอนโดยใช้การประเมินเชิงคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการเรียนการสอน และผู้เชี่ยวชาญด้านความคิดสร้างสรรค์

3.6 คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

3.6.1 ระบบการจัดการความรู้ หมายถึง ระบบสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์

3.6.2 การเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง การนำเสนอแนวคิด เทคนิค วิธีการ การแก้ปัญหา เพื่อสร้างองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อ ซึ่งประกอบด้วย การผลิตสื่อภาพถ่าย วิดิทัศน์ และคอมพิวเตอร์กราฟิก

3.6.3 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง การนำเสนอ โครงการ แนวคิดและผลงานที่เกิดขึ้นจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนในกิจกรรมเรียนรู้ในระบบการจัดการความรู้

3.6.4 การสนับสนุนการจัดการเรียนการสอน หมายถึง การนำเสนอกิจกรรมผ่านระบบบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยมีผู้เรียน ผู้สอน และผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือสื่อสารที่เกี่ยวข้อง

3.6.5 ความคิดเห็น หมายถึง ข้อเสนอแนะ การอภิปรายกับผู้ที่เกี่ยวข้องผ่านกิจกรรมในระบบการจัดการความรู้

3.6.6 อาจารย์ หมายถึง ผู้สอนในสถาบันอุดมศึกษาเป็นผู้ที่ให้ความรู้ นำเสนอกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อการถ่ายภาพ วิดิทัศน์ และคอมพิวเตอร์กราฟิก

3.6.7 นิสิตนักศึกษาระดับอุดมศึกษา หมายถึง ผู้เรียนในระดับปริญญาตรีในสถาบันการศึกษาที่มีการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการถ่ายภาพ วิดิทัศน์ และคอมพิวเตอร์กราฟิก

3.6.8 ผลการใช้งานระบบการจัดการความรู้ หมายถึง พฤติกรรมการใช้ระบบการจัดการความรู้ การนำเสนอแนวคิด โครงการ ผลงานที่มีความสร้างสรรค์ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการถ่ายภาพ วิดิทัศน์ และคอมพิวเตอร์กราฟิก

4. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย

4.1 ได้ระบบการจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ นักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตในสถาบันอุดมศึกษา

4.2 ได้ทราบแนวทางเพื่อเป็นแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนที่สร้างสรรค์

4.3 อาจารย์และนักศึกษาสามารถนำความรู้ในการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับการเรียนการสอนได้

5. กรอบแนวคิดในการวิจัย

