

## การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดเชิงออกแบบร่วมกับกระบวนการละคร ประยุกต์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

### DEVELOPMENT OF A LEARNING-MANAGEMENT MODEL IN COLLABORATION WITH DESIGN THINKING AND APPLIED DRAMA TO ENHANCE INNOVATIVE CREATION COMPETENCY

ภัทรนันท์ ไททยะสิน\*, นัทธีรัตน์ พีระพันธ์, รัฐพล ประดับเวทย์

*Pattaranun Waitayasin\*, Nutteerat Pheeraphan, Rathapol Pradubwate*

สาขาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

*Educational Technology Department, Faculty of Education, Srinakharinwirot University.*

\*Corresponding author, e-mail: pattaranun@g.swu.ac.th

**Received:** 10 June 2021; **Revised:** 14 March 2022; **Accepted:** 31 March 2022

#### บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดเชิงออกแบบร่วมกับกระบวนการละครประยุกต์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ 1. เพื่อพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดเชิงออกแบบร่วมกับกระบวนการละครประยุกต์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม และ 2. เพื่อศึกษาความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดเชิงออกแบบร่วมกับกระบวนการละครประยุกต์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม โดยที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด หลักการ กระบวนการและวิธีการของการคิดเชิงออกแบบและละครประยุกต์ รวมทั้งองค์ประกอบและคุณลักษณะของความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม ตลอดจนการนำข้อมูลมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ กำหนดเป็นร่างต้นแบบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดเชิงออกแบบร่วมกับกระบวนการละครประยุกต์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม ผลการวิจัยจากผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญในด้านการศึกษา การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ เทคโนโลยีการศึกษา การคิดเชิงออกแบบ ละครประยุกต์ และความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม จำนวน 7 คน พบว่าความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดเชิงออกแบบร่วมกับกระบวนการละครประยุกต์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมแบบองค์รวม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.61 และมีข้อเสนอแนะ ความคิดเห็น จากผู้ทรงคุณวุฒิในเชิงคุณภาพโดยสรุป คือ 1. แนวคิดทั้ง 2 ประการ คือ การคิดเชิงออกแบบ และละครประยุกต์ มีกระบวนการและวิธีการที่ทั้งสองสอดคล้องนำไปสู่การจัดการเรียนรู้ในลำดับต่อเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนการสอน 2. กระบวนการของละครประยุกต์สามารถช่วยทำให้เกิดสถานการณ์จำลอง หรือสถานการณ์สมมติ ตลอดจนการเลียนแบบพฤติกรรมซึ่งสามารถช่วยให้ผู้เรียนทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายได้มากขึ้น และ 3. ผู้วิจัยสามารถศึกษาเรื่องสถานการณ์

ปัจจุบันทางด้านสังคมศาสตร์เพิ่มเติม เพื่อนำเข้าไปใช้ในการจัดกิจกรรม หรือแผนการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนต่อไป

**คำสำคัญ:** การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ การคิดเชิงออกแบบ ละครประยุกต์ ความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

### Abstract

The research, Development of a Learning Management Model in collaboration with Design Thinking and Applied Drama to enhance Innovative Creation Competency, aims to 1) develop a learning management model with design thinking in combination with applied drama process to promote innovation ability and 2) study the results of a learning management model with design thinking and applied drama process to promote innovation ability. The researcher studies documents related to the concepts, principles, processes, and methods of design thinking and applied drama, as well as the components and characteristics of innovative ability, and uses data to analyze and define a prototype of a design-thinking learning-management model. The research results gathered from seven experts in the fields of education, the development of learning management models, education technology, design thinking, applied drama, and creative innovation show that the suitability of a learning-management model with design thinking and applied drama promoting holistic innovation has the most suitable level at 4.30, and the standard deviation is 0.61. The experts have made these crucial recommendations: 1) Both design thinking and applied drama have consistent and different processes and methods, but they can be integrated to create to a learning-management method that focuses on promoting innovation. 2) The key concept of design thinking is to enable the target audiences to understand the various elements in which the process of applied drama can help to simulate scenarios and to imitate behavior to foster an exchange of ideas and experiences, to listen to others' problems and needs, and to understand the feelings of the target audience. These things are essential to developing innovation. 3) To develop an effective learning-management model, the process or method of presentation related to design thinking and applied drama can make the learning-management plan much clearer, and 4) The researcher can further study the current situation in the social sciences and then use that information to formulate the next step of activities or learning-management plans. This will enable the students to better understand themselves and others, and thus lead to a combination of both designs thinking and an applied drama process.

**Keywords:** Development of a Learning Management Model, Design Thinking, Applied Drama, Innovative Creation Competency

### บทนำ

จากแนวโน้มของการเรียนรู้ที่กำลังจะเกิดขึ้นในปี ค.ศ. 2025 โดย World Economic Forum ได้นำเสนอว่า ทักษะการคิดวิเคราะห์และนวัตกรรม ทักษะความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่สำคัญ รวมทั้งกำลังเพิ่มขึ้นในการ

เรียนรู้ นำไปสู่การปรับตัวของแวดวงการศึกษา ตลอดจนการสร้างสรรค์นวัตกรรม [1] ซึ่งสอดคล้องกับแนวโน้มการศึกษาตามกรอบแนวคิดของการเรียนรู้และการศึกษาในปี ค.ศ. 2030 ของหน่วยงาน The Organization for Economic Co-operation and Development หรือ OECD โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วนใหญ่ ๆ คือ ด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านทัศนคติและคุณค่า ซึ่งด้านทักษะที่จำเป็น คือ ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการเรียนรู้ ทักษะการบังคับตนเอง ทักษะการเข้าสังคม ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ตลอดจนทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ [2] เช่นเดียวกับ วิจารณ์ พานิช [3] และโทนี วากเนอร์ [4] ได้อธิบายถึงทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กล่าวคือ ทักษะที่จำเป็นและมีความสำคัญในปัจจุบันนี้ คือ ความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม ซึ่งมีแนวทางมาจากทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 คือ ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity & Innovation) สิ่งที่ต้องการอย่างเร่งด่วนในตอนนี้เป็น เครื่องยนต์ใหม่ที่จะขับเคลื่อนการเติบโตทางเศรษฐกิจในศตวรรษที่ 21 โดยแนวทางในการแก้ปัญหาเศรษฐกิจและสังคมนั้นเหมือนกัน นั่นคือ การสร้างเศรษฐกิจที่ทำกำไรและยั่งยืน ซึ่งสร้างงานที่ดีให้ประชาชนได้โดยไม่เบียดเบียนสิ่งแวดล้อม และสิ่งที่ทุกฝ่ายเห็นพ้องกันว่าต้องเป็นรากฐานของเศรษฐกิจใหม่ก็คือ นวัตกรรม ค่าเดียวเท่านั้น เราต้องเป็นประเทศที่สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ กระบวนการ และบริการที่ใหม่และดีกว่าเดิม นอกจากนี้ความคิดสร้างสรรค์มีความสัมพันธ์กับนวัตกรรม คือ ความคิดสร้างสรรค์เป็นรากฐานที่สำคัญประการหนึ่งของขบวนการจัดการนวัตกรรม ตลอดจนถึงการพัฒนาขีดความสามารถของทรัพยากรมนุษย์และความสามารถในการแข่งขันของประเทศในยุคโลกาภิวัตน์ [5]

ความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม คือ การแสดงออกทางความคิดและการสื่อสาร สามารถนำเสนอผ่านกระบวนการ โดยใช้วิธีการผลิตงานใหม่ ๆ หรือการปรับปรุงและพัฒนาสิ่งที่มีอยู่เดิมให้แตกต่างออกไปเพื่อประสิทธิภาพของการใช้ประโยชน์ที่มากขึ้น และตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งาน โดยสามารถวัดประเมินผลได้จากกระบวนการทำงาน อัตลักษณ์ของผลงานและการนำผลงานไปใช้ประโยชน์ ซึ่งเป็นเป้าหมายปลายทางที่ผู้สอนจะต้องดำเนินการจัดการเรียนการสอน หรือการเรียนรู้ ส่งผลไปสู่ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิจารณ์ พานิช [3] สำหรับแนวทางบทบาทของผู้สอน หรือครู สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งผู้วิจัยมองว่าสามารถนำมาเป็นแนวทางของการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม หรือการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผู้วิจัยมองเห็นว่า บทบาท หน้าที่ของ ครู อาจารย์ มีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

การคิดเชิงออกแบบ หรือ Design Thinking คือ การเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ ซึ่งเป็นการสร้างความคิดใหม่อย่างก้าวกระโดด สามารถนำมาใช้ในการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ คิดนอกกรอบเดิม โดยเฉพาะสำหรับโครงการและการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน รวมทั้งการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์โดยมีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง เน้นการลงมือปฏิบัติและการเรียนรู้จากการทดลอง กระบวนการทำงานซ้ำจากการเข้าใจมนุษย์ และการทดสอบผู้ใช้เพื่อเรียนรู้และลดข้อผิดพลาดหลาย ๆ ครั้ง นำไปสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรม [6] โดยที่กระบวนการคิดเชิงออกแบบของมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด (Stanford d.school) ประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1. การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง (Empathize) 2. การตั้งกรอบโจทย์ (Define) 3. การสร้างความคิด (Ideate) 4. การสร้างต้นแบบ (Prototype) 5. การทดสอบ (Test) ทั้งนี้จากการศึกษาเกี่ยวกับขั้นตอนของกระบวนการคิดเชิงออกแบบสามารถแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนใหญ่ ๆ ซึ่งครอบคลุมทั้ง 5 ขั้นตอนที่ได้กล่าวไว้ในข้างต้น โดยสรุป กล่าวคือ

1. การสำรวจ เก็บข้อมูล สืบเสาะ เข้าใจถึงปัญหาอย่างลึกซึ้ง
2. การสร้างแนวความคิด หรือการสร้างสรรค์
3. การนำแนวความคิดไปทดลองและปฏิบัติจริง [7]

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้มองเห็นว่า สามารถนำแนวคิด ของกระบวนการละครประยุกต์มาผสมผสานกับการคิดเชิงออกแบบเพื่อสร้างความเข้าใจถึงปัญหาและมนุษย์ได้มากยิ่งขึ้น ส่งเสริมและฝึกฝนความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ตามที่ ชลลดา ทองทวี [8] ได้กล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านละคร : การเรียนรู้แนวคิดปัญญาศึกษา ซึ่งสามารถกระทำผ่านเครื่องมือหลากหลายรูปแบบ เป็นการฝึกความสงบนิ่งหรือการเคลื่อนไหว การฝึกปฏิบัติผ่านกระบวนการเชิงสร้างสรรค์ (งานศิลปะ) การฝึกปฏิบัติผ่านการทำกิจกรรมเพื่อสร้างการเรียนรู้ ซึ่ง Anthony Jackson and Chris Vine [9] และพรรัตน์ ดำรุง [10] ได้อธิบายถึงแนวคิดของกระบวนการละครประยุกต์ ซึ่งสามารถเชื่อมโยงจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคม การเมือง โดยการใช้ละครเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ผ่านตัวละคร การสวมบทบาท ตลอดจนการเรียนรู้ผ่านกระบวนการละคร ซึ่งแนวคิดของกระบวนการละครประยุกต์จะช่วยเปิดและสร้างประสบการณ์ของผู้เรียนโดยไม่ได้ตีกรอบทางความคิด ไม่มีแบบแผนที่ตายตัว ทำให้ผู้เรียนเข้าใจตนเองและผู้อื่น ตลอดจนการมีส่วนร่วมภายในและภายนอกห้องเรียน นำไปสู่การใช้และเชื่อมโยงความคิดสร้างสรรค์ที่สามารถตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมายทั้งในกลุ่มเล็กและกลุ่มใหญ่ รวมทั้งกระบวนการละครประยุกต์สามารถเชื่อมโยงกับแนวคิด ทฤษฎี การแบ่งประเภทสื่อการสอน ซึ่งแบ่งระดับประสบการณ์ของผู้เรียน โดยที่ เอกการ์ เดล (Edgar Dale) ได้เรียงลำดับประสบการณ์จากรูปธรรมมากที่สุด ไปจนถึงประสบการณ์ที่เป็นนามธรรมที่สุด เรียกว่า “กรวยประสบการณ์” หรือ “Core of Experience” ซึ่งแนวคิดของกระบวนการละครประยุกต์สัมพันธ์กับขั้นที่ 3 คือ ประสบการณ์นาฏกรรมหรือการแสดง (Dramatized Experience) โดยที่ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้และจดจำได้ถึง ร้อยละ 90 [11] นอกจากนี้ผู้วิจัยมองว่า การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผนวกรวมทั้งแนวคิดการคิดเชิงออกแบบและกระบวนการละครประยุกต์จะสามารถกระตุ้นและส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมอย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากมีขั้นตอนของการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่ชัดเจนแล้วนั้น กิจกรรมในแต่ละขั้นตอนสามารถทำให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งซึ่งจากการทำกิจกรรมตามแนวคิดของกระบวนการละครประยุกต์

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาและมีประเด็นคำถามในการวิจัย คือ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดเชิงออกแบบร่วมกับกระบวนการละครประยุกต์ช่วยส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมควรเป็นอย่างไร ประกอบด้วยขั้นตอนอะไรบ้าง เพื่อนำข้อค้นพบของการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ นำไปใช้ในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ และนำไปทดลองใช้กับผู้เรียนในลำดับต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดเชิงออกแบบร่วมกับกระบวนการละครประยุกต์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม
2. เพื่อศึกษาความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดเชิงออกแบบร่วมกับกระบวนการละครประยุกต์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

### วิธีดำเนินการวิจัย

สำหรับการวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดเชิงออกแบบร่วมกับกระบวนการละครประยุกต์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษา และการวิจัยตามกรอบแนวคิด และมีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ที่มา: ผู้วิจัย

1. ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ ทฤษฎี เอกสารงานวิจัย หนังสือ เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ กระบวนการละครประยุกต์ และความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม หรือ Document Research

2. สังเคราะห์ร่างรูปแบบ (Prototype) การจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดเชิงออกแบบร่วมกับกระบวนการละครประยุกต์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

3. ดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) เพื่อหาคุณภาพและประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้และให้ข้อเสนอแนะ (เชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ) โดยใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึกแบบมีโครงสร้าง และการทำแบบประเมินความเหมาะสมของร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดเชิงออกแบบร่วมกับกระบวนการละครประยุกต์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

4. บันทึกและเก็บรวบรวมข้อมูล จากการสนทนากลุ่มและแบบประเมินความเหมาะสมของร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดเชิงออกแบบร่วมกับกระบวนการละครประยุกต์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม เพื่อนำข้อมูลไปวิเคราะห์ผลการวิจัยและสรุปผลการวิจัย

5. ปรับปรุง แก้ไข และพัฒนา ร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดเชิงออกแบบร่วมกับกระบวนการละครประยุกต์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

การวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดประชากร กลุ่มเป้าหมายหรือกลุ่มตัวอย่าง และตัวแปรที่ศึกษาตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. สังเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดเชิงออกแบบร่วมกับกระบวนการละครประยุกต์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

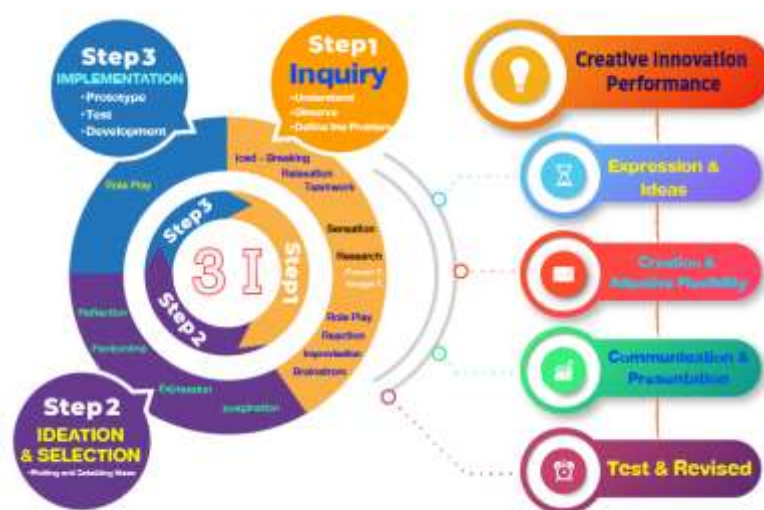
1.1 แหล่งข้อมูล ได้แก่ เอกสารและแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องของการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แนวคิด หลักการ กระบวนการและวิธีการของการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และละครประยุกต์ (Applied Drama) รวมทั้งองค์ประกอบและคุณลักษณะของความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของผู้เรียน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกข้อมูลในช่วงปี พ.ศ. 2555 – 2564 ซึ่งเป็นช่วงที่มีการนำแนวคิดการคิดเชิงออกแบบและกระบวนการละครประยุกต์มาใช้อย่างแพร่หลายทั้งในระดับระดับชาติและนานาชาติ

1.2 กลุ่มเป้าหมาย หรือกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดเชิงออกแบบร่วมกับกระบวนการละครประยุกต์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม คือ ผู้ทรงคุณวุฒิมีความเชี่ยวชาญในด้านการศึกษา การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ เทคโนโลยีการศึกษา การคิดเชิงออกแบบ ละครประยุกต์ และความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่มีตำแหน่งทางวิชาการระดับผู้ช่วยศาสตราจารย์ รองศาสตราจารย์ ศาสตราจารย์ ผู้สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาเอก หรือระดับปริญญาโท และมีความรู้ความเชี่ยวชาญ ประสบการณ์ในศาสตร์มากกว่า 5 ปี จำนวน 7 คน จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) และการทำแบบประเมินแบบร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้

## ผลการวิจัย

จากการดำเนินการวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดเชิงออกแบบร่วมกับกระบวนการละครประยุกต์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม ผลการวิจัยมีดังนี้

1. การพัฒนารูปแบบ (Prototype) การจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดเชิงออกแบบร่วมกับกระบวนการละครประยุกต์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม จากการวิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ได้จากการศึกษา ซึ่งสรุปผลได้ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 2 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดเชิงออกแบบร่วมกับกระบวนการละครประยุกต์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

ที่มา: ผู้วิจัย

**องค์ประกอบในส่วนของปัจจัยนำเข้า (Input)** คือ การนำแนวคิดการคิดเชิงออกแบบผสมผสานกับกระบวนการละครประยุกต์ โดยที่ขั้นตอนที่ 1 ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่

**ขั้นตอนที่ 1 Inquiry** คือ การสืบเสาะ การค้นหาปัญหา การเข้าใจถึงปัญหา สาเหตุของการเกิดขึ้นของปัญหา เข้าใจกลุ่มเป้าหมาย เข้าใจและคิดในมุมมองของกลุ่มเป้าหมาย เก็บข้อมูลจากการสังเกตการณ์ เพื่อเก็บข้อมูลรายละเอียดต่าง ๆ จนนำไปสู่การกำหนดมุมมอง หรืออธิบายถึงรายละเอียดข้อมูลต่าง ๆ ตั้งแต่การเล่าเรื่องราวที่ประสบมา แสดงภาพประกอบ และบรรยายปฏิบัติการและความรู้สึกของผู้คน โดยที่ผู้วิจัยได้นำกระบวนการของละครประยุกต์มาส่งเสริม จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ขยายขั้นตอนที่ 1 ให้ผู้เรียนสามารถเกิดการศึกษาค้นคว้าและเก็บข้อมูล ตลอดจนแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับชุมชนในห้องเรียนสร้างเสริมประสบการณ์ผ่านกิจกรรมละครประยุกต์ โดยเริ่มตั้งแต่

1. การละลายพฤติกรรม (Iced-Breaking) เพื่อสร้างความเชื่อใจ ความเป็นกันเองระหว่างผู้เรียนเพื่อสร้างความคุ้นเคยในการทำกิจกรรมในลำดับต่อไป
2. การผ่อนคลาย (Relaxation) สร้างบรรยากาศในห้องเรียนที่ไม่ให้ผู้เรียนเคร่งเครียดจนเกินไป สามารถกล้าคิด กล้าทำ กล้าแสดงออกได้
3. ความสามัคคีหรือการทำงานเป็นทีม (Teamwork) เพื่อสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของผู้เรียนภายในห้องเรียน นำไปสู่การสร้างสรรคงานกลุ่มในลำดับต่อไป หรือการร่วมทำกิจกรรมในห้องเรียนและในลำดับต่อไป ผู้วิจัยวางทักษะพื้นฐานของการแสดงเพื่อนำไปสู่การสังเกตการณ์
4. การฝึกทักษะประสาทสัมผัสทั้ง 5 (Sensation) ซึ่งผู้วิจัยวางทักษะพื้นฐานของการแสดงเพื่อนำไปสู่การสังเกตการณ์
5. กิจกรรมของละครประยุกต์ด้วยแนวคิดละครชุมชน (Forum Theatre) หรือละครภาพนิ่ง (Image Theatre) เพื่อให้ผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นจากเหตุการณ์
6. สถานการณ์สมมติ (Role play) รวมทั้งการเก็บข้อมูลจากการแสดงออกโต้กลับ (Reaction) จากผู้เข้าร่วมกิจกรรมสถานการณ์สมมติ ผ่านการแสดงแบบต้นสด (Improvisation)
7. การสรุปรายละเอียดข้อมูลต่าง ๆ ผ่านการระดมความคิด (Brainstorm)

**องค์ประกอบในส่วนของ กระบวนการ (Process)** เมื่อผู้เรียนได้เข้าใจถึงปัญหาอย่างแท้จริง ปัญหา นั้น ๆ จะกลายเป็นโจทย์ของผู้เรียนสำหรับการนำความคิดสร้างสรรค์มาใช้เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรม โดยที่จะอยู่ในขั้นตอนที่ 2 และขั้นตอนที่ 3 ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ตามรายละเอียด ดังนี้

**ขั้นตอนที่ 2 Ideation and Selection** คือ การสร้างสรรค์ หรือสร้างแนวความคิด โดยเริ่มจากการนำข้อมูลที่ได้จากการระดมความคิด (Brainstorm) ซึ่งอาจจะมีแนวความคิด หรือไอเดียจำนวนมาก ซึ่งผู้เรียนจะต้องค้นหาและเลือกแนวคิดที่ดีที่สุด หรือน่าสนใจที่สุด สามารถทำได้จริง รวมทั้งสอดคล้องกับปัญหาที่ได้รับไว้ในขั้นตอนที่ 1 โดยที่กิจกรรมหรือกระบวนการของละครประยุกต์จะเข้ามาส่งเสริมในการค้นหาและเลือกแนวความคิดที่ดี นำไปสู่การสร้างสรรค์ได้จริง ซึ่งเริ่มจาก

1. การใช้จินตนาการ (Imagination)
2. การแสดงออก (Expression)
3. การใช้ท่าทางในการแสดง (Pantomime)
4. การสะท้อนกลับ (Reflection) ของการทำกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ในห้องเรียน

**ขั้นตอนที่ 3 Implementation** คือ การนำแนวคิดไปทดสอบและนำไปใช้จริง โดยเริ่มจากการสร้างแบบจำลองหรือต้นแบบ (Prototype) นำไปสู่การทดลองหรือทดสอบ เพื่อนำเก็บข้อมูลผลตอบรับมาปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาให้ผลงานมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งในขั้นตอนนี้กระบวนการของกิจกรรมตามแนวคิดของกระบวนการละครประยุกต์ ผู้วิจัยมองว่าสามารถสร้างสถานการณ์หรือเหตุการณ์สมมติ (Role play) ภายในห้องเรียนหรือภายในสถานที่ที่เหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการทดสอบผลงานเพื่อนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนา ที่เกิดจากการสร้างชุมชนของการเรียนรู้ภายในห้องเรียน

องค์ประกอบในส่วนของ ผลผลิต (Output) คือ ทักษะของผู้เรียนในด้านความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมและผลงานที่ผู้เรียนได้สร้างสรรค์ขึ้น โดยที่ทักษะและคุณลักษณะของผู้เรียนที่ส่งเสริมให้เกิดความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม สามารถแบ่งออกเป็น 4 องค์ประกอบ ซึ่งสามารถวัดประเมินผลได้จากกระบวนการ ขั้นตอน วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน (Process) และผลงาน (Product) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

**1. Expression and Idea** คือ ผู้เรียนสามารถแสดงออกทางความคิด อธิบายถึงรายละเอียดของแนวความคิด ผ่านกระบวนการต่าง ๆ ระหว่างการเรียนรู้ผ่านรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดเชิงออกแบบร่วมกับกระบวนการละครประยุกต์

**2. Creation and Adaptive Flexibility** คือ ผู้เรียนสามารถในการสร้างสรรค์ และปรับประยุกต์ความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสมกับปัญหา หรือสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างสมเหตุสมผล และสามารถนำไปใช้ได้จริง นำไปสู่การสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงาน

**3. Communication and Presentation** คือ ผู้เรียนจะต้องสามารถสื่อสารและนำเสนอ ความคิดแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานสู่วงกว้างได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถแสดงออกทางความคิดเห็นเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายหลัก-รอง เข้าใจแนวคิดของตนเองได้อย่างถูกต้อง

**4. Test and Revised** คือ ผู้เรียนสามารถนำผลงานมาทดสอบ ประเมินผลการดำเนินงาน นำข้อมูลตอบกลับ หรือข้อคิดเห็น-เสนอแนะ มาปรับปรุงและพัฒนาผลงาน หรือกระบวนการให้มีประสิทธิภาพสูงสุด

หลังจากที่ได้ดำเนินการวิจัย เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 7 คน เป็นที่เรียบร้อยแล้วนั้น สามารถสรุปผลการวิจัย จากการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้ทรงคุณวุฒิ (เชิงคุณภาพ) โดยสรุป คือ

1. แนวคิดทั้ง 2 ประการ คือ การคิดเชิงออกแบบ และละครประยุกต์ มีกระบวนการและวิธีการที่ทั้งสองคล้ายและแตกต่างกันแต่สามารถสร้างความสัมพันธ์ได้ นำไปสู่วิธีการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมได้ เป็นการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับแนวความคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

2. แนวคิดสำคัญของการคิดเชิงออกแบบ คือ การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายในองค์ประกอบต่าง ๆ อย่างลึกซึ้ง โดยที่กระบวนการของละครประยุกต์สามารถช่วยให้เกิดสถานการณ์จำลองหรือสถานการณ์สมมติตลอดจนการเลียนแบบพฤติกรรม เพื่อเปิดพื้นที่แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประสบการณ์ เปิดรับฟังปัญหา ความต้องการ และการสื่อสารความรู้สึกของกลุ่มเป้าหมายด้วยความเข้าใจจึงเป็นประโยชน์ของการพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์นวัตกรรมเป็นอย่างมาก

3. สำหรับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ในลำดับต่อไป สามารถนำเสนอกระบวนการหรือวิธีการที่เกี่ยวข้องกับการคิดเชิงออกแบบและละครประยุกต์ที่ชัดเจน ซึ่งจะทำให้แผนการจัดการเรียนรู้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น



รวมทั้งผู้วิจัยอธิบายให้ชัดเจนว่า แนวคิดของละครประยุกต์ที่นำมาใช้เป็นกระบวนการหรือวิธีการ ตลอดจนการนำมาใช้อย่างไร

4. ผู้วิจัยสามารถศึกษาเรื่องสถานการณ์ปัจจุบันทางด้านสังคมศาสตร์เพิ่มเติม เพื่อนำเข้าไปใช้ในการจัดกิจกรรมหรือแผนการจัดการเรียนรู้ในขั้นตอนต่อไป ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจตนเองและผู้อื่นมากยิ่งขึ้น นำไปสู่การผสมผสานทั้ง 2 แนวคิดทั้งการคิดเชิงออกแบบและกระบวนการละครประยุกต์เข้าด้วยกันอย่างลึกซึ้ง

5. การกำหนดความหมายองค์ประกอบในแต่ละขั้นตอนของร่างต้นแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยควรกำหนด อธิบาย และพิจารณา เพื่อนำไปใช้ได้อย่างชัดเจน กล่าวคือ ในข้อที่ 1 ของผลผลิต (Output) Expression and Idea ผู้วิจัยควรอธิบายให้สอดคล้องกับหัวข้อและชัดเจนมากกว่านี้ และข้อที่ 3 Communication and Presentation ผู้วิจัยควรอธิบายให้ชัดเจนว่าทั้ง 2 คำนี้ มีความสอดคล้องกันหรือเป็นอิสระต่อกัน อย่างไร

ผลการวิจัยเชิงปริมาณ จากแบบประเมินความเหมาะสมของร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดเชิงออกแบบร่วมกับกระบวนการละครประยุกต์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม จากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 คน มีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

**ตารางที่ 1** สรุปผลการประเมินความเหมาะสมของร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดเชิงออกแบบร่วมกับกระบวนการละครประยุกต์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

N = 7 คน			
รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
<b>1. องค์ประกอบพื้นฐานของรูปแบบ</b>			
1.1 องค์ประกอบของรูปแบบของการจัดการเรียนรู้ มีความสอดคล้องสัมพันธ์กันตามหลักการแนวคิดพื้นฐานของการคิดเชิงออกแบบ	4.00	0.58	เหมาะสมมาก
1.2 องค์ประกอบของรูปแบบของการจัดการเรียนรู้ มีความสอดคล้องสัมพันธ์กันตามหลักการแนวคิดพื้นฐานของกระบวนการละครประยุกต์	4.00	0.58	เหมาะสมมาก
1.3 องค์ประกอบของรูปแบบของการจัดการเรียนรู้ มีความสอดคล้องสัมพันธ์กันตามหลักการแนวคิดพื้นฐานของความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม	4.29	0.49	เหมาะสมมากที่สุด
1.4 องค์ประกอบของรูปแบบของการจัดการเรียนรู้ มีความสอดคล้องสัมพันธ์กันตามหลักการแนวคิดพื้นฐานของการคิดเชิงออกแบบ กระบวนการละครประยุกต์ และความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม	4.00	0.58	เหมาะสมมาก
<b>2. ขั้นตอนการดำเนินการจัดการเรียนรู้ของรูปแบบ</b>			
2.1 ขั้นตอนที่ 1 Inquiry	4.29	0.49	เหมาะสมมากที่สุด
2.2 ขั้นตอนที่ 2 Ideation and Selection	4.71	0.49	เหมาะสมมากที่สุด
2.3 ขั้นตอนที่ 3 Implementation	4.43	0.79	เหมาะสมมากที่สุด
<b>3. ทักษะและคุณลักษณะของผู้เรียนที่ส่งเสริมให้เกิดความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม</b>			
3.1 Expression and Idea คือ ผู้เรียนสามารถแสดงออกทางความคิด อธิบายถึงรายละเอียดของแนวความคิด พิจารณาจากกระบวนการทำงานและผลงาน	3.86	0.90	เหมาะสมมาก

### ตารางที่ 1 (ต่อ)

3.2 <b>Creation and Adaptive Flexibility</b> คือ ผู้เรียนสามารถในการสร้างสรรค์ และ ปรับประยุกต์ความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสมกับปัญหา พิจารณาจาก กระบวนการทำงานและผลงาน	4.57	0.53	เหมาะสมมากที่สุด
3.3 <b>Communication and Presentation</b> คือ ผู้เรียนจะต้องสามารถสื่อสารและ นำเสนอ ความคิด แนวทางการสร้างสรรค์ผลงานสู่วงกว้างได้อย่างมีประสิทธิภาพ พิจารณาจากกระบวนการทำงาน	4.47	0.79	เหมาะสมมากที่สุด
3.4 <b>Test and Revised</b> คือ ผู้เรียนสามารถนำผลงานมาทดสอบ ประเมินผลการ ดำเนินงาน นำข้อมูลตอบกลับ หรือข้อคิดเห็น-เสนอแนะ มาปรับปรุงและพัฒนา ผลงาน พิจารณาจากผลงานและคุณค่าของผลงาน	4.57	0.53	เหมาะสมมากที่สุด
<b>สรุป ภาพรวมต้นแบบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดเชิงออกแบบ ร่วมกับกระบวนการละครประยุกต์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการ สร้างสรรค์นวัตกรรม</b>	<b>4.30</b>	<b>0.61</b>	<b>เหมาะสมมากที่สุด</b>

จากตารางการสรุปผลการประเมินความเหมาะสมของร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดเชิงออกแบบร่วมกับกระบวนการละครประยุกต์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม สามารถแสดงให้เห็นว่า องค์ประกอบพื้นฐานของรูปแบบของการจัดการเรียนรู้ มีความสอดคล้องสัมพันธ์กันตามหลักแนวคิดพื้นฐานของความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม ในระดับความเหมาะสมมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.29 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.49 รวมทั้งความเหมาะสมของขั้นตอนการดำเนินการจัดการเรียนรู้ของรูปแบบ ทั้ง 3 ขั้นตอนอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด คือ 1) ขั้นตอนที่ 1 Inquiry มีระดับความเหมาะสมมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.29 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.49 2) ขั้นตอนที่ 2 Ideation and Selection มีระดับความเหมาะสมมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.71 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.49 และ 3) ขั้นตอนที่ 3 Implementation มีระดับความเหมาะสมมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.43 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.79

นอกจากนี้ ทักษะและคุณลักษณะของผู้เรียนที่ส่งเสริมให้เกิดความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด คือ 1) Creation and Adaptive Flexibility มีระดับความเหมาะสมมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.57 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.53 2) Communication and Presentation มีระดับความเหมาะสมมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.47 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.79 และ 3) Test and Revised มีระดับความเหมาะสมมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.57 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.53 โดยที่สรุปภาพรวมต้นแบบของรูปแบบ การจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดเชิงออกแบบร่วมกับกระบวนการละครประยุกต์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการ สร้างสรรค์นวัตกรรม มีระดับความเหมาะสมมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.30 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.61

### สรุปและอภิปรายผล

จากการดำเนินการวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดเชิงออกแบบร่วมกับ กระบวนการละครประยุกต์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม ผู้วิจัยสามารถ สรุปและอภิปราย ผล ได้ดังนี้

ความสอดคล้องระหว่างความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม การคิดเชิงออกแบบ และกระบวนการ ละครประยุกต์ มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน การคิดเชิงออกแบบมุ่งพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยที่ความคิด

สร้างสรรค์นั้น ตามที่ ดนชนก เบื่อน้อย [5] ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) เป็นเรื่องที่มีความสำคัญต่อทั้งสังคม เศรษฐกิจและระดับบุคคล ปัจจุบันความคิดสร้างสรรค์เป็นรากฐานที่สำคัญประการหนึ่งของกระบวนการจัดการนวัตกรรม ตลอดจนถึงการพัฒนาขีดความสามารถของทรัพยากรมนุษย์และความสามารถในการแข่งขันของประเทศในยุคโลกาภิวัตน์ โดยที่การคิดเชิงออกแบบได้นำไปใช้ในกระบวนการ หรือขั้นตอนของการคิดสร้างสรรค์ โดยเฉพาะผลงานที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมหรือเทคโนโลยี เช่นเดียวกับผลงานวิจัยของรัชนิวรรณ ตั้งภักดี [12] ได้กล่าวถึงการคิดเชิงออกแบบว่า เป็นกระบวนการที่ช่วยส่งเสริมและพัฒนาสมรรถนะด้านการคิดวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การนำไปใช้ และการประเมินที่ดี รวมทั้งกระบวนการคิดเชิงออกแบบเป็นเครื่องมือกระตุ้นทำให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ หรือการสร้างผลงานออกมาได้อย่างเป็นรูปธรรมและผู้เรียนได้ฝึก-พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การคิดเชิงออกแบบ คือ วิธีการทำงานที่มีมนุษย์เป็นศูนย์กลางเน้นการลงมือปฏิบัติและความร่วมมือเพื่อสร้างความเข้าใจเปลี่ยนแปลงกรอบความคิดและแก้ปัญหา การคิดเชิงออกแบบให้ความสำคัญกับการทำให้ผลิตภัณฑ์และบริการตอบสนองความต้องการของลูกค้ามากกว่ารูปร่างหน้าตา [13] ซึ่งสอดคล้องกับกระบวนการของละครประยุกต์ที่เป็นเครื่องมือในการสร้างประสบการณ์ จนนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ละครประยุกต์สามารถนำไปใช้ในการเปิดประเด็นนิพากษ์ เพื่อเข้าถึงปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างลึกซึ้ง [10] เช่นเดียวกับข้อคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่ได้นำเสนอ กล่าวคือ ละครประยุกต์สามารถเข้ามาช่วยให้ขั้นตอนของการคิดเชิงออกแบบ ขั้นตอนที่ 1 การเข้าใจปัญหา โดยที่แนวคิดของละครประยุกต์จะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจปัญหาอย่างลึกซึ้งจากประสบการณ์ สถานการณ์จำลองในห้องเรียนได้ นำไปสู่การปรับปรุง พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ และการกำหนดแผนการสอน ในขั้นตอนต่อไป รวมทั้งสอดคล้องกับผลงานวิจัย Giebert [14] เกี่ยวกับการใช้กระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้และแก้ไข้ปัญหา โดยสามารถสร้างประสบการณ์ตรงในการเผชิญสถานการณ์จำลองอย่างเป็นรูปธรรมใช้การตัดสินใจเพื่อเผชิญกับสถานการณ์ที่ไม่คาดคิด ฝึกปฏิภาณไหวพริบในบริบทที่แตกต่างได้ ซึ่งกระบวนการของละครประยุกต์จะช่วยให้ผู้เรียนได้เกิดการฝึกฝนและพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนการนำผลงานฉบับร่างไปใช้ในสถานการณ์จำลอง นับได้ว่าเป็นการพัฒนา ปรับปรุง ผลงานที่เกิดจากการคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ผลการวิจัยสำหรับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดเชิงออกแบบร่วมกับละครประยุกต์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมแล้ว ผู้วิจัยจะดำเนินการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ และนำไปทดลองใช้กับผู้เรียนในลำดับต่อไป

ข้อเสนอแนะในการดำเนินการวิจัย สำหรับการดำเนินการวิจัยในขั้นตอนต่อไป มีดังนี้

1. การนำผลวิจัยไปใช้ในการดำเนินการวิจัยในขั้นตอนต่อไป จำเป็นต้องพึงระวังในข้อจำกัดที่สามารถเกิดขึ้นกับผู้เรียน ยกตัวอย่างเช่น ระดับความกล้าแสดงออกของผู้เรียน ลักษณะของผู้เรียนในเชิงจิตวิทยา เช่น บุคลิกภาพแบบเปิดตัว บุคลิกภาพแบบปิดตัว

2. การวิจัยในครั้งต่อไปสามารถศึกษาถึงความหมาย หรือกำหนดคำนิยามศัพท์เฉพาะเชิงปฏิบัติการของขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยเฉพาะปัจจัยนำเข้า (Input) และกระบวนการ (Process) เพื่อให้การนำไปใช้งานเชิงปฏิบัติการมีความชัดเจนมากที่สุด ตลอดจนทำให้ผู้ที่สนใจสามารถนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. สำหรับการวิจัยในครั้งต่อไปสามารถดำเนินการวิจัยเกี่ยวกับทักษะอื่น ๆ ของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ในแง่มุมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เช่น ทักษะการคิดแก้ปัญหา

การทำงานร่วมกัน ทักษะการคิดวิเคราะห์ โดยการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานแนวคิดของกระบวนการละครประยุกต์ผสมผสานกับวิธีการสอนในรูปแบบอื่น ๆ เนื่องจากแนวทางการใช้กระบวนการละครประยุกต์มีความยืดหยุ่น เสริมหรือสร้างประสบการณ์ให้กับผู้เรียนได้

## เอกสารอ้างอิง

- [1] The Jobs Reset summit. (2020). *The Future Jobs Report 2020*. Retrieved December 20, 2020, from [http://www3.weforum.org/docs/WEF\\_Future\\_of\\_Jobs\\_2020.pdf](http://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_2020.pdf)
- [2] OECD. (2018). *The Future of Education and Skills Education 2030*. Retrieved November 10, 2019, from [https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20\(05.04.2018\).pdf](https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20(05.04.2018).pdf)
- [3] วิจารย์ พานิช. (2557). *การเรียนรู้เกิดขึ้นได้อย่างไร*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสยามกัมมาจล.
- [4] โทนี วากเนอร์. (2561). *Creating innovators: คู่มือสร้างนักนวัตกรรมเปลี่ยนโลก*. พิมพ์ครั้งที่ 1. (ดลพร รุจิรวงศ์, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: บุกส์เบ็ค.
- [5] ดนชนก เบื่อน้อย. (2559). นวัตกรรมกับความคิดสร้างสรรค์. *วารสารวิชาการตลาดและการจัดการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี*, 3(1), 1-12.
- [6] ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ. (2560). *การคิดเชิงออกแบบ: เรียนรู้ด้วยการลงมือทำ*. สืบค้นเมื่อ 15 พฤศจิกายน 2563, จาก <http://resource.tcdc.or.th/ebook/Design.Thinking.Learning.by.Doing.pdf>
- [7] พัชรนันท์ บุตรจุก. (2559). *การพัฒนา รูปแบบการแบ่งปันความรู้ออนไลน์โดยใช้แนวคิดเชิงออกแบบร่วมกับเทคนิคการวิเคราะห์อนาคตเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์เชิงธุรกิจของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตสาขาการจัดการ*. วิทยานิพนธ์ ค.ด. (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [8] ชลลดา ทองทวี. (2557). ละคร เครื่องมือเพื่อการเรียนรู้เปลี่ยนแปลงภายใน แนวจิตตปัญญาศึกษา. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 6(1), 112-129.
- [9] Anthony, J. C., Vine. (2013). *Learning Through Theatre The Changing Face of Theatre in Education*. New York Routledge.
- [10] พรรรัตน์ ดำรุ่ง. (2557). *ละครประยุกต์ : การใช้ละครเพื่อการพัฒนา*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [11] กิตานันท์ มลิทอง. (2540). *เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชวนชม.
- [12] รัชนิวรรณ ตั้งภักดี. (2562, มกราคม-เมษายน). *การพัฒนา รูปแบบการสอนที่ส่งเสริมสมรรถนะการออกแบบการเรียนการสอนเพื่อการผลิตสื่อของนิสิตระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 13(1), 107-125.
- [13] อุทยานการเรียนรู้. (2561). *กล่องโลกห้องสมุด โลกการเรียนรู้ โลกประสบการณ์*. กรุงเทพฯ: สำนักอุทยานการเรียนรู้ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน).
- [14] Giebert, S. (2014). Theatre et enseignement des langues de specialite. *Recherche et pedagogiques en langues de specialite*, 33(1), 138-150.