

การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษา

นุจรี บุรีรัตน์*, สวนันท์ แดงประเสริฐ**, อีรพงษ์ วิริยานนท์***

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษา 2) เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ก่อนเรียนและหลังเรียน 3) ศึกษาความพึงพอใจของการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษา โดยนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาเทคโนโลยีการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย เพื่อ งานโฆษณาและประชาสัมพันธ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 54 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) กรอบแนวคิดในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษา ประกอบด้วย 3 ส่วน ดังนี้ (1) ส่วนการนำเข้าข้อมูล ประกอบด้วย การวิเคราะห์รายวิชา วิเคราะห์เนื้อหา และวิเคราะห์ผู้เรียนให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษา (2) ส่วนการประมวลผล ขั้นตอนกระบวนการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษา ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำ ขั้นสอน ขั้นสรุป ขั้นประเมินผล (3) ส่วนการแสดงผลลัพธ์ ประกอบด้วย ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อและการนำเสนอ อยู่ในระดับดีมาก ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา อยู่ในระดับดีมาก และผลการประเมินด้านประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษา อยู่ในระดับดีมาก 2) ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาก่อนและหลังเรียน พบว่าค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษาปรากฏว่า ความพึงพอใจของผู้เรียน อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : การเรียนการสอนแบบผสมผสาน, ความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์, อุดมศึกษา

* นักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

** อาจารย์ประจำ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

*** อาจารย์ประจำ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

Corresponding author, email: nuchjaree.b@rmutp.ac.th, Tel. 087-054-0044

Received : May 10, 2019; Revised : July 13, 2019; Accepted : July 19, 2019

The Development of Blended Learning Supporting to Creativity According Creative Economy in Higher Education

Nuchjaree Bureerat*, Suwanun Dangprasert**, Teerapong Viriyant***

Abstract

The objectives of this research were: 1) To develop and study performance for the development of blended learning supporting to creativity according creative economy in higher education 2) To compare before and after student's creativity 3) To study satisfaction of using system of blended learning supporting to creativity according creative economy in higher education. By using for sampling of sophomore in Department of Advertising and Public Relations Technology, Faculty of Mass Communication Technology, Rajamangkala University of Technology Phra Nakhon who had registered course of Computer Graphics and Multimedia for Advertising and Public Relations in Semester 2 Academic Year 2018 total 54 persons. From the results of the research, it was found that 1) Thinking concept in The development of blended learning supporting to creativity according creative economy in higher education That had consisted of 3 Parts : (1) Part of Input had been analyzing course, analyzing contents and analyzing student that according with system of blended learning supporting to creativity according creative economy in higher education (2) Part of Process had been making step of processing with system of blended learning supporting to creativity according creative economy in higher education that consist of Learning Process 4 Steps such as Introduction, Body, Conclusion and Assessment (3) Part of Output consists of assessment result of media quality and presenting factor is highest, assessment result of content factor is highest and assessment result of competent factor and effective of system of blended learning supporting to creativity according creative economy in higher education that is highest. 2) Result of comparing before and after student's creativity that found academic achievement of student's post learning is higher than student's pre learning in statistic significant 0.05 and 3) Result of satisfaction of blended learning supporting to creativity according creative economy in higher education that found student's satisfaction is high.

Keywords : Blended Learning, Creativity According Creative Economy, Higher Education

* Student, Faculty of Industry Education, KMUTNB

** Instructor, Faculty of Industry Education, KMUTNB

*** Instructor, Faculty of Industry Education, KMUTNB

Corresponding author, email: nuchjaree.b@rmutp.ac.th, Tel. 087-054-0044

Received : May 10, 2019; **Revised** : July 13, 2019; **Accepted** : July 19, 2019

ความสำคัญของปัญหาการวิจัย

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560 – 2564 ได้กล่าวว่า การพัฒนา นวัตกรรมและการนำมาใช้ขับเคลื่อนการพัฒนาในทุกมิติ เพื่อยกระดับศักยภาพของประเทศโดยจะมุ่งเน้น การนำความคิดสร้างสรรค์และการพัฒนานวัตกรรม ทำให้เกิดสิ่งใหม่ที่มีมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ ทั้งในเรื่อง กระบวนการผลิต และรูปแบบผลิตภัณฑ์และบริการใหม่ๆ โดยการกำหนดวาระการวิจัยแห่งชาติ ให้มี จุดเน้นที่ชัดเจน เฉพาะเจาะจงและสอดคล้องกับสาขาเป้าหมายการพัฒนาประเทศ และใช้กลยุทธ์ด้าน นวัตกรรมบูรณาการวิจัยและพัฒนาไปใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์และการพัฒนานวัตกรรม (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561) ซึ่งเป็นการส่งเสริมและต่อยอด เพื่อให้เกิดนวัตกรรมและเทคโนโลยีใหม่ๆ ในการพัฒนาประเทศไปพร้อมๆ กัน สิ่งการศึกษาไทยใน ระดับอุดมศึกษาสามารถกระทำได้ คือ การกำหนดหลักสูตรที่เน้นการเรียนการสอนที่สามารถพัฒนาทักษะ ที่จำเป็น 5 ด้านตามที่สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาได้กำหนดเอาไว้ นั่น ได้แก่ ด้านคุณธรรม จริยธรรม ด้านความรู้ ด้านทักษะทางปัญญา ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ และด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นต้น เน้นการใช้ ทักษะทางปัญญาร่วมกับทักษะการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ขึ้นกับนักศึกษา โดยความคิดสร้างสรรค์จะเข้าไปต่อยอดความคิดเดิม กลายเป็นความคิดใหม่นั้นจะถูกทำ ทายจากอีกความคิดหนึ่งเสมอ ส่งผลให้เกิดการองค่างามทางความคิดและสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ในโลกที่พัฒนา ต่อไปอย่างไม่หยุดยั้ง โดยนักคิดเชิงสร้างสรรค์ถือกำเนิดจาก พรแสวง มากกว่า พรสวรรค์ ด้วยการเรียนรู้ และฝึกฝนสมองซีกสร้างสรรค์นำออกมาใช้อย่างเต็มศักยภาพ (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2549: 12) และ ผู้สอนต้องมุ่งมั่นในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ เพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดความคิด สร้างสรรค์ และนำไปต่อยอดในการทำงานได้ในอนาคต ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์เสมือนเป็นการ กำหนดกรอบแนวคิดและกระบวนการคิดให้เกิดขึ้น เพื่อแก้ไขปัญหาโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งการ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เป็นการสร้างกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นกับตัวบุคคลที่อยู่ใน องค์กร หรือหน่วยงานที่ต้องการสร้างมูลค่าเพิ่ม (Value Added) ให้กับนวัตกรรม หรือเทคโนโลยีใหม่ๆ ขึ้นมา และเปิดโอกาสให้คิดสร้างสรรค์องค์ความรู้ใหม่ เพื่อการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง ซึ่ง สอดคล้องกับแผนปฏิบัติการทางด้านการสื่อสารดิจิทัล สำนักงานคณะกรรมการนโยบายวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรมแห่งชาติ ประจำปีงบประมาณ 2560–2564 โดยมีวิสัยทัศน์ คือ ใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลในการพัฒนาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม เพื่อสร้างปัญญาในสังคม สนับสนุนการพัฒนา เศรษฐกิจ สังคม และความสามารถในการแข่งขันของประเทศอย่างยั่งยืน การพัฒนาการจัดการเรียนการ สอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ในสถาบันอุดมศึกษา อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาผลงานที่มี คุณค่า สามารถนำไปใช้ในการต่อยอดเพื่อการออกแบบผลงานที่หลากหลาย ตลอดจนการประยุกต์ใช้การ จัดการเรียนการสอน เพื่อการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ด้านต่างๆ ที่สะท้อนความคิดสร้างสรรค์ จึงเป็น วิธีการหนึ่งที่จะมุ่งให้นักศึกษาพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ และสร้างมูลค่าเพิ่มในผลงานสร้างสรรค์ไปสู่ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ภายใต้แนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ การศึกษา การสร้างสรรค์งาน และการใช้ทรัพยากรเชิงปัญญา ที่เชื่อมโยงกับพื้นฐานทางการสั่งสมความรู้ของสังคม และเทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่ ดังนั้น เมื่อแนวคิดการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบ ผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษา ถูกนำมาพัฒนา เข้ามาสู่การเรียนการสอนที่สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ ทุกเวลา เพื่อมุ่งหวังที่จะพัฒนาและบ่มเพาะ นักศึกษาที่ เป็นผู้ใช้ความคิดสร้างสรรค์มาขับเคลื่อนและพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในอนาคตต่อไป

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในระดับอุดมศึกษา โดยมุ่งเน้นความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สนับสนุนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ประเภทสื่อ การสร้างการจัดการเรียนการสอนที่ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ร่วมกับการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้า จึงเป็นวิธีหนึ่งที่จะมุ่งส่งเสริมให้นักศึกษาพัฒนาความคิด และผลงานออกแบบในเชิงสร้างสรรค์ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับตัวนักศึกษาองค์กร หรือหน่วยงานที่นักศึกษาจะต้องเข้าไปทำงานในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษา
2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาก่อนเรียนและหลังเรียน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษา

สมมติฐานการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษาอยู่ในระดับดี
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนภายหลังการเรียนผ่านการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษาสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน
3. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษาอยู่ในระดับมาก

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาเทคโนโลยีการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร กลุ่มตัวอย่างจำนวน 54 คน โดยการสุ่มแบบเจาะจง

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล แบ่งออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ 1) สื่อประกอบการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษา 2) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน 3) แบบประเมินประสิทธิภาพของสื่อประกอบการเรียนการสอน และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษา โดยมีขั้นตอนดำเนินการแบ่งเป็น 3 ระยะ คือ

ระยะที่ 1 สร้างกระบวนการเรียนการสอน ในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนฯ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามแบบมีโครงสร้าง เพื่อสร้างกระบวนการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนฯ และ แบบประเมินการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนฯ

ระยะที่ 2 การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนฯ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบประเมินคุณภาพด้านสื่อ และการนำเสนอ แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา และ แบบประเมินประสิทธิภาพ

ระยะที่ 3 ศึกษาผลของการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล

แหล่งข้อมูลปฐมภูมิ เก็บรวบรวมได้จากการใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 54 คน ข้อมูลทุติยภูมิ เก็บรวบรวมจากแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ หนังสือ ตำรา และจากอินเทอร์เน็ต

3. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

สถิติบรรยายพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อวิเคราะห์ผลการประเมินคุณภาพ และความพึงพอใจ

สถิติเชิงอนุมาน เพื่อทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ สถิติการทดสอบค่าทีชนิดกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent samples) ในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษามีผลการวิจัยตามลำดับของวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. ผลการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษา ประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่ 1) ส่วนการนำเข้าข้อมูล ประกอบด้วย การวิเคราะห์รายวิชา วิเคราะห์เนื้อหาให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอน และวิเคราะห์ผู้เรียน 2) ส่วนการประมวลผล ประกอบด้วย การจัดการเรียนการสอน 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำ ขั้นสอน ขั้นสรุป และประเมินผล 3) ส่วนการแสดงผลลัพธ์ คือ ผลงานสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ผ่านการประเมินด้วยเครื่องมือประเมินแบบรูบริค และนำผลงานไปเผยแพร่สู่สาธารณะเพื่อเพิ่มมูลค่าต่อไป และสามารถนำเสนอผลการประเมินคุณภาพ ดังนี้

1.1 ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อ และการนำเสนอการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในระดับอุดมศึกษาโดยมีส่วนร่วมของรายการประเมินทั้ง 3 ด้าน ได้แก่

ผลการประเมินด้านเนื้อหา ภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}=4.71$, S.D.=0.36)

ผลการประเมินด้านกราฟิกและการออกแบบ ภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}=4.89$, S.D.=0.22)

ผลการประเมินด้านเทคนิค ภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}=4.67$, S.D.=0.48)

1.2 ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในระดับอุดมศึกษา ภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}=4.60$, S.D.=0.49)

1.3 ผลการประเมินประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในระดับอุดมศึกษา 2 ด้าน ดังนี้ คือ

ผลการประเมินด้านความเหมาะสม ภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}=4.88$, S.D.=0.13)

ผลการประเมินด้านประสิทธิภาพ ภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}=4.97$, S.D.=0.21)

2. ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนก่อน และหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในระดับอุดมศึกษา

เก็บคะแนนทดสอบก่อนเรียนจากกลุ่มตัวอย่าง 54 คน ก่อนการเรียนด้วยการจัดการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษา โดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียน แบ่งออกเป็นแบบทดสอบภาคทฤษฎี จำนวน 30 คะแนน และแบบทดสอบภาคปฏิบัติ จำนวน 1 ข้อ 20 คะแนน รวมทั้งสิ้น 50 คะแนน และภายหลังจากการเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในระดับอุดมศึกษา โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษา จากคะแนนภาคปฏิบัติ

รายการประเมินแบบทดสอบ	n	df	\bar{x}	S.D.	t	p
คะแนนทดสอบก่อนเรียนภาคปฏิบัติ	54	53	7.75	0.77	-34.02	0.00*
คะแนนทดสอบหลังเรียนภาคปฏิบัติ			13.01	1.20		

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษา จากคะแนนภาคปฏิบัติ พบว่า นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษา จากคะแนนภาคทฤษฎี

รายการประเมินแบบทดสอบ	n	df	\bar{x}	S.D.	t	p
คะแนนทดสอบก่อนเรียนภาคทฤษฎี	54	53	15.88	2.83	-10.19	0.00*
คะแนนทดสอบหลังเรียนภาคทฤษฎี			20.07	3.60		

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษา จากคะแนนภาคทฤษฎี พบว่า นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จึงสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติ หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในระดับอุดมศึกษา สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3. ผลความพึงพอใจของผู้เรียนผ่านการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษา มี 2 ด้าน ดังนี้

3.1 ด้านขั้นตอนกระบวนการเรียนการสอน พบว่าโดยรวมความพึงพอใจของผู้เรียนอยู่ในระดับมาก เมื่อนำผลที่ได้มาจัดลำดับ พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยจากการประเมินสูงที่สุด ได้แก่ 1) กิจกรรมขั้นสรุป

(Conclusion) ($\bar{X}=4.40$, S.D.=0.68) 2) กิจกรรมขั้นประเมินผล (Assessment) ($\bar{X}=4.40$, S.D.=0.68) และ 3) กิจกรรมขั้นการสอน (Body) ($\bar{X}=4.34$, S.D.=0.66)

3.2 ด้านการจัดการเรียนการสอนผ่านสื่อออนไลน์ พบว่าโดยรวมความพึงพอใจของผู้เรียนอยู่ในระดับมาก เมื่อนำผลที่ได้มาจัดลำดับ พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยจากการประเมินสูงที่สุด ได้แก่ 1) การสร้างการจัดการบริหารจัดการห้องเรียนด้วย Google Classroom ($\bar{X}=4.45$, S.D.=0.69) 2) การสร้างเว็บไซต์สำหรับการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน <http://web.rmutp.ac.th/mct/nuchjaree.b/2560> ($\bar{X}=4.37$, S.D.=0.59) และ 3) การสร้างกลุ่มในรายวิชาผ่านสื่อสังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก ($\bar{X}=4.34$, S.D.=0.71)

การอภิปรายผล

วัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ 1 ผลการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษา พบว่า ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษาอยู่ในระดับมากที่สุด เป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัยที่ตั้งไว้ การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในระดับอุดมศึกษามีองค์ประกอบพื้นฐาน 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนของเว็บไซต์ส่งเสริมการเรียนการสอน ส่วนของเว็บไซต์บริหารจัดการห้องเรียนด้วย Google Classroom และส่วนของสื่อสังคมออนไลน์ เฟซบุ๊ก ซึ่งมีลักษณะพิเศษที่แตกต่างจากเว็บไซต์อื่นทั่วไป เพราะมีส่วนที่สนับสนุนและส่งเสริมการเรียนการสอน โดยมีเนื้อหาที่ถูกต้อง และเหมาะสมกับผู้เรียนที่ได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา รวมทั้งด้านสื่อและการนำเสนอในด้านการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน อยู่ในระดับมากที่สุด ผลของการวิจัยนี้มีความสัมพันธ์กับงานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ Arlene (2016) ได้ทำการวิจัยค้นคว้าหาความรู้เกี่ยวกับการพัฒนานักศึกษาให้มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นในระดับอุดมศึกษามีแนวโน้มที่ดีขึ้น โดยองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยนี้ สามารถพัฒนาทำให้เกิดความเข้าใจการใช้กรอบแนวคิดเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาที่ต้องเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 Thinking Skills and Creativity (2016) ได้วิจัยค้นคว้าหาความรู้เกี่ยวกับ จาการสร้างความสัมพันธ์และการพัฒนาวิธีการคิด และการพัฒนาทักษะทางด้านการคิดและการเรียนรู้สำหรับผู้เรียน และการมุ่งความสนใจไปยังผู้กำหนดนโยบายทางการศึกษาที่ต้องการออกแบบหลักสูตรที่เน้นการออกแบบ และความคิดสร้างสรรค์ลงไป สิ่งที่ยุ่กำหนดนโยบายทางการศึกษา และผู้บริหารจะต้องมีคือการกำหนดทักษะทางด้านการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ส่งผลให้สถาบันการศึกษาต่างๆ ต้องปรับตัวให้เข้ากับการปรับเปลี่ยนนโยบายทางการศึกษาที่เน้นความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ซึ่งการเรียนการสอนเพื่อเน้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ หรือเป็นการพัฒนาความคิดไปพร้อมๆ กับการใช้เทคโนโลยีเครือข่ายที่ดีและเหมาะสมกับการค้นคว้าหาความรู้ในอนาคต และสอดคล้องกับ ฉัตรนภา (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่องรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของเครือข่ายสถานศึกษาเพื่อพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นที่ส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยความร่วมมือของชุมชนและองค์กรท้องถิ่นจังหวัดอุดรดิตถ์ ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่ามีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย ประเด็นการให้ความสำคัญในการสร้างวิสัยทัศน์ด้านการผลิตผลงานสร้างสรรค์ด้วยการวิจัยและพัฒนาของผู้นำ และความมุ่งมั่นของผู้ปฏิบัติ ต้องมีความพร้อมทั้งสองฝ่าย ทั้งในด้านของผู้เรียน และผู้สอน ในส่วนของผู้เรียนต้องมีวิสัยทัศน์ที่ดีในการเรียนรู้ และผลิตผลงานสร้างสรรค์ เช่นเดียวกับบทความวิจัยของ Egan (2017) ได้ทำการวิจัย เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนที่มีความเชื่อเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ที่สามารถสร้างคุณลักษณะเฉพาะของผู้สอนให้มีความคิดสร้างสรรค์ จากงานวิจัยนี้ ทำให้ผู้วิจัยเห็นว่า การพัฒนาบุคลากร การให้ความสำคัญกับผู้สอน โดยเปิดโอกาสให้เข้าร่วมกิจกรรมทางการศึกษา พัฒนาระบบการเรียนการสอน ควบคู่กับพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ พร้อมกับ

สนับสนุนการพัฒนาสิ่งแวดล้อมทางการศึกษา นอกจากนี้ อินทิตรา (2550) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนบนเว็บโดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบเบรนเบส (Brain Based Learning) ในวิชาการออกแบบ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนิสิตนักศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิต ซึ่งมีความสอดคล้องกับรายวิชาที่ผู้วิจัยเลือกมาทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งมีความสัมพันธ์กับงานวิจัยที่ผู้วิจัยได้ออกแบบกระบวนการเรียนการสอน ที่มุ่งเน้นและสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการแก้ปัญหา จากโจทย์ที่ท้าทาย โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในห้องเรียน และพบกับสภาพแวดล้อมที่มุ่งเน้นพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และสอดคล้องกับ ขจรพงษ์ (2554) ได้ทำวิจัย เรื่อง ผลของสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้บนเครือข่ายตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ เรื่องการพัฒนาการจัดสารสนเทศสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น สอดคล้องกับงานวิจัยที่ได้พัฒนาการจัดการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษาซึ่งเป็นหนึ่งในการพัฒนาสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้บนเครือข่ายที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์เช่นเดียวกัน และทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ได้อย่างดีขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการเรียนผ่านการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษา พบว่านักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากเรียนผ่านการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษาสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัยที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชูสิทธิ์ (2557) ได้ทำการวิจัย เรื่อง ผลการเรียนรู้แบบอิลีร์นนิ่งด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะเพื่อการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิชาซีพครู จากงานวิจัยดังกล่าว มีความสัมพันธ์กับงานวิจัยที่ได้พัฒนาการจัดการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษา และพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 กมัยธร (2555) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม การเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนแบบบูรณาการโดยใช้ปัญหาเป็นฐานผ่านบทเรียนบนเว็บ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ซึ่งมีความสัมพันธ์กับงานวิจัย ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา สูงขึ้น ดังนั้น ผู้สอนและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ควรส่งเสริมสนับสนุนและกำหนดแนวทางการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนดังกล่าวให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์สูงสุดตามไปด้วย สมใจ (2555) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนแบบสร้างสรรค์เชิงธรรมชาติบนเว็บเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต ผลการวิจัยในประเด็นของการวิเคราะห์เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์มิติด้านผลงานสร้างสรรค์และสอดคล้องกับ อรรถนนท์ (2548) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก และการวาดภาพของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก เป็นเครื่องมือในการให้นักศึกษาออกแบบสื่อสร้างสรรค์ เพื่อสะท้อนความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน และจากการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก พบว่าทำให้นักศึกษาสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มได้สูงขึ้น เนื่องจากมีความยืดหยุ่นทางความคิด และสามารถปรับปรุง และพัฒนาผลงานให้แปลกใหม่ และสร้างสรรค์ต่อไปได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษาพบว่า

นักศึกษามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัยที่ตั้งไว้ เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนผ่านการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษาผู้เรียนสามารถค้นพบเทคนิคใหม่ ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชลิต (2557) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบศิลปวิวัฒน์ผ่านคลาวด์เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมผลงานสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยผลการวิจัยพบว่านักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบศิลปวิวัฒน์ผ่านคลาวด์เทคโนโลยีอยู่ในระดับมากที่สุด Ruth B. et al (2018) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานในระดับอุดมศึกษาที่มีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้น โดยงานวิจัยนี้มีความมุ่งหวังเพื่อให้เกิดความยืดหยุ่นเกี่ยวกับช่วงเวลาและสถานที่เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่เกิดจากประชากรทั้งหมดของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา อย่างไรก็ตามสิ่งที่สนใจเป็นพิเศษคือความหลากหลายของกลุ่มผู้เรียนในกลุ่มนี้ ที่ต้องการทราบถึงความต้องการส่วนตัว และฐานทางการเงิน ดังนั้น การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ต้องการสำรวจกลยุทธ์ของผู้สอนสำหรับสร้างความแตกต่างในการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน ผนวกกับความแตกต่างระหว่างผู้สอนที่สามารถอธิบายการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานได้ โดยการศึกษาได้เปิดเผยเกี่ยวกับการใช้กลยุทธ์การเรียนการสอนที่แตกต่างกัน ไม่บังคับของผู้เรียนต้องเรียนในสิ่งที่ตนเองไม่ต้องการ ผู้สอนดำเนินการปรับให้เป็นบริบทของการเรียนการสอนแบบผสมผสานในสถาบันอุดมศึกษานั้นๆ โดยด้านจัดเตรียมและสนับสนุนงบประมาณให้ผู้เรียนได้รับการในการพัฒนาผลงานของผู้เรียนตามความต้องการในการเรียนรู้แบบผสมผสาน อยู่ในระดับมากที่สุด

สรุปการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษาสามารถสรุปผลการวิจัย จากสมมติฐานงานวิจัย สามารถสรุปได้เป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. ผลการประเมินด้านประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษาพบว่าโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมากที่สุด และผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษาพบว่าโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับความพึงพอใจระดับมากที่สุด

2. ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาก่อนและหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ระดับอุดมศึกษา พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคทฤษฎีหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษามีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษามีต่อการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษาในระดับอุดมศึกษาพบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษาในระดับอุดมศึกษา อยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ข้อเสนอแนะในการนำงานวิจัยไปใช้เกี่ยวกับการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษา ผู้วิจัยขอเสนอข้อเสนอแนะดังนี้

1.1 ควรวิเคราะห์และวางแผนในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ สื่อและกิจกรรมให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน เนื้อหา และระยะเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1.2 ควรพิจารณาความพร้อมทางด้านเทคโนโลยี อินเทอร์เน็ต ชุดคำสั่งโปรแกรม และอุปกรณ์ต่างๆ รวมทั้งสภาพแวดล้อมที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

1.3 ความพร้อมผู้เรียน ในการร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนทั้งทฤษฎี และทักษะการปฏิบัติงาน การใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และควรสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการเรียนให้แก่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนต้องการมีส่วนร่วมในการเรียน

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดในด้านต่างๆ เช่น การคิดวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหาที่ซับซ้อน เป็นต้น

2. ศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์เพื่อนำไปใช้งานในด้านต่าง ๆ ต่อไป เช่น 1) ด้านมรดกทางวัฒนธรรม ได้แก่ งานฝีมือและหัตถกรรม การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและความหลากหลายทางชีวภาพ การแพทย์ แผนไทย และอาหารไทย 2) ด้านศิลปะ ได้แก่ ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ และ 3) ด้านงานสร้างสรรค์และออกแบบ ได้แก่ การออกแบบ แฟชั่น สถาปัตยกรรม การโฆษณา และซอฟต์แวร์ เพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ต่อไป

3. ศึกษาการนำไปประยุกต์ใช้กับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในกลุ่มประชากรที่แตกต่าง เช่น กลุ่มชุมชน OTOP, Startup และ SME เป็นต้น

4. ศึกษาการนำไปวิจัยต่อยอดพัฒนาเป็นแอปพลิเคชัน เพื่อให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้งานในรูปแบบโปรแกรมที่อำนวยความสะดวกในการประเมินผลงานสร้างสรรค์ด้านการออกแบบสื่อ

เอกสารอ้างอิง

กมัยธร เหล่าพร. (2555). การเปรียบเทียบทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท) มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2549). การคิดเชิงสร้างสรรค์ *Creative Thinking*. กรุงเทพฯ: ชัคเชส มีเดีย.

ขจรพงษ์ ร่วมแก้ว. (2554). ผลของสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้บนเครือข่ายตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เรื่องการพัฒนาการจัดการสนเทศสำหรับนักศึกษาในระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น. (การศึกษาอิสระปริญญาโท) มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น.

- ฉัตรนภา พรหมมา. (2558). รายงานผลการวิจัยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของเครือข่ายสถานศึกษาเพื่อพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นที่ส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยความร่วมมือของชุมชนและองค์กรท้องถิ่นจังหวัดอุดรธานี. *อุดรธานี: สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.*
- ชลิต กังวาราวุฒิ. (2557). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบศิลปะพัฒนาผ่านคลาวด์เทคโนโลยี เพื่อส่งเสริมผลงานสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, กรุงเทพมหานคร.
- ชูลีพร ปิ่นธนาสุวรรณ. (2557). ผลการเรียนรู้แบบอีเลิร์นนิ่งด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะเพื่อการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิชาซีพครุ. *วารสารวิชาการ Veridian E-Journal*, 7(2), 238-250.
- สมใจ สืบเสาะ. (2555). การพัฒนารูปแบบการเรียนแบบสร้างสรรค์เชิงธรรมชาติบนเว็บ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, กรุงเทพมหานคร.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2561). *สรุปสาระสำคัญแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560-2564*, สืบค้นจาก <http://ce.nesdb.go.th/>
- อรรคนนท์ ดวงสุวรรณ. (2548). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก และการวาดภาพของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท) มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- อินทิรา พรหมพันธ์. (2550). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนบนเว็บโดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบเบสท์ ในวิชาการออกแบบ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนิสิตนักศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิต. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- Egan, A. Maguire, R. Christophers, L. & Rooney, B. (2017). Developing creativity in higher education for 21st century learners: A protocol for a scoping review. *International Journal of Educational Research*, (82), 21-27.
- Ruth B., Michiel V. & Bram D.W. (2018). The design of blended learning in response to student diversity in higher education: Instructor's views and use of differentiated instruction in blended learning. *Computer & Education*, 120, 197-212.
- Thinking Skills & Creativity. (2016). Thinking skills and creativity in second language education: Where are we now?. *Thinking Skills and Creativity*, (22), 267-272.

