

การจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ฐานอาชีพ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์
โดยการจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เป็นฐาน
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสารสาสน์วิเทศล้านนา
Economic Learning Management of Occupational Based to Improve Creative
Thinking Skills by Using Role-Playing Learning of Matthayom 2 in Sarasas Witaed
Lanna School

มินตรา มณีดวงพร¹ และ ชรินทร์ มั่งคั่ง^{2*}

Mintra Maneeduangporn¹ and Charin Mangkhang^{2*}

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่^{1,2}

Faculty of Education, Chiang Mai University, Thailand^{1,2}

E-mail: charin.mangkhang@cmu.ac.th²

Received February 20, 2023; Revised November 17, 2023; Accepted November 26, 2023

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อสร้างและหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ผ่านการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ฐานอาชีพ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เป็นฐาน ผ่านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสารสาสน์วิเทศล้านนา 2) เพื่อศึกษาผลการใช้การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสารสาสน์วิเทศล้านนา ต่อบทเรียนโดยใช้กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เป็นฐาน ประชากรตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสารสาสน์วิเทศล้านนา จำนวน 15 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 3 แผน ในสาระเศรษฐศาสตร์ โดยวิธีการสอนการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ฐานอาชีพ แบบแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เป็นฐาน 2) แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้และ 3) แบบประเมินทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า ระดับคะแนนการประเมินวัดทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 เรื่อง การผลิตสินค้าและบริการ และการคุ้มครองสิทธิของตนเองในฐานะผู้บริโภค หลังจากการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ฐานอาชีพ แบบแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เป็นฐาน นักเรียนตัวอย่างร้อยละ 53.33 ผ่านเกณฑ์ระดับสูงที่กำหนดไว้เป็นเป้าหมายในการทำวิจัยในครั้งนี้ นักเรียน

ตัวอย่าง ร้อยละ 40 ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ และนักเรียนเป้าหมายร้อยละ 6.66 ไม่ผ่านเกณฑ์ที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ฐานอาชีพ แบบแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เป็นฐาน สามารถทำให้นักเรียนเกิดทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างต่อเนื่อง ทั้งหมดพบว่า คะแนนเฉลี่ยของตัวอย่าง 15 คน มีคะแนนเฉลี่ยรวมร้อยละ 81.94 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ระดับสูงที่ตั้งเอาไว้

คำสำคัญ: เศรษฐศาสตร์; อาชีพ; ทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์; การจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ; แผนการจัดการจัดการเรียนรู้

Abstract

This article so that 1. To create and find quality management plans, learn by social studies Through management, learning, economics, career base by using hypothetical role-playing teaching styles (Role Playing) as a base through product design to promote creative thinking skills of Matthayom 2 in Sarasas Witaed Lanna School. 2. To study the use of learning management that promotes creative thinking skills of Matthayom 2 in Sarasas Witaed Lanna School Per lesson using hypothetical role play activities as a base. The sample population in this research is 15 students in Matthayom 2 in Sarasas Witaed Lanna School, 2nd semester, 2022 academic year. Data collection instruments are 1) The research instruments were 3 learning management plans in the subject by teaching methods, Role-Playing is a base 2) Assessment appropriateness of the Learning Management Plan and 3) An assessment of creative thinking skills which using qualitative data to analyze with mean and standard deviation.

The result found that can be summarized as follows. Assessment grade, measure creative thinking skills of Matthayom 2. After learning professional economics Role model, hypothetical is a student base, for example 53.33 percent meets the high criteria set as the goal of this research 40% of sample students meet the minimum criteria. And 6.66% of the target students do not meet the criteria set by the researcher. The average score of the sample of 15 people had an overall average score of 81.94 percent which was in the high level.

Keywords: Economics; Occupation; Creative thinking; Role Playing; Teaching plan

บทนำ

ในสภาพการณ์ของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปและการตื่นตัวของผู้คนในสังคมมีมากขึ้น การเปลี่ยนแปลง ของสภาพสังคมที่เกิดขึ้นนั้นส่งผลให้การเรียนรู้เป็นสิ่งที่จำเป็น การใช้ชีวิตในสังคมทำให้ มนุษย์ต้องมีการ ปรับตัวอยู่ตลอดเวลา ในปัจจุบันการจัดการเรียนรู้ภายในห้องเรียนไม่ว่าจะเป็นการทักษะ

การคิดวิเคราะห์ การตอบคำถามรวมถึงการแสดงทัศนคติส่วนบุคคลและการคิดเชิงสร้างสรรค์ถือเป็นสิ่งที่ผู้เรียนในยุคปัจจุบัน ขาดส่วนนี้ไม่ได้ การจัดการเรียนรู้มีกระบวนการและวิธีการที่หลากหลายจึงมีความสำคัญและจำเป็นต่อการ พัฒนาผู้เรียน ดังนั้น การจัดการเรียนรู้จึงควรใช้รูปแบบที่หลากหลาย เน้นการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับ สภาพและความต้องการของผู้เรียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) จึงนำไปสู่การมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับดำรงชีวิตที่มีใกล้ตัวผู้เรียน ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและการอยู่ร่วมกันในสังคม อีกทั้งยังมุ่ง ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ ไม่ว่าจะเป็นสมรรถนะที่สำคัญ ความสามารถในการใช้ ทักษะชีวิต และความสามารถในการคิด ซึ่งการคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative thinking) เป็นการคิดอย่างมี วิจารณ์ญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้และการตัดสินใจที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียนและ การดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างเหมาะสม ความสามารถทางการคิด ความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ ของสิ่งต่าง ๆ การขยายขอบเขตความคิดออกไปจากกรอบความคิดเดิมที่มีอยู่สู่ความคิดใหม่ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อน เพื่อค้นหาคำตอบที่ดีที่สุดให้กับปัญหาที่เกิดขึ้น เป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม เป็นความคิดที่หลากหลาย คิดได้กว้างไกล หลากแง่หลายนมุม (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2553) กล่าวคือ ทักษะการคิดเป็นทักษะสำคัญในการดำเนินชีวิตในศตวรรษที่ 21 เป็นปัจจัยพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีคุณภาพพร้อมรับกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคม เพราะ ความสามารถในการคิดจะเป็นพื้นฐานในการ ดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพทุกด้าน ทั้งทางร่างกาย สังคม อารมณ์และสติปัญญา (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, 2556)

ทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์เป็นทักษะสำคัญที่จำเป็นต้องมีการพัฒนา ซึ่งแนวทางในการพัฒนา และ เสริมสร้างทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ จากการศึกษาของผู้วิจัยมีหลากหลายวิธี หลายรูปแบบที่นำมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับช่วงวัยของผู้เรียน เช่น กระบวนการคิดของสมองซึ่งมีความสามารถในการคิดได้หลากหลายและแปลกใหม่จากเดิม โดยสามารถนำไปประยุกต์ทฤษฎี หรือหลักการได้อย่างรอบคอบและมีความถูกต้อง จนนำไปสู่การคิดค้นและสร้างสิ่งประดิษฐ์ที่แปลกใหม่หรือรูปแบบความคิดใหม่ นอกจากนี้ ลักษณะ การคิดสร้างสรรค์ดังกล่าวนี้แล้ว ยังมีความสามารถมองความคิดสร้างสรรค์ในหลาย ซึ่งอาจจะมองในแง่ที่เป็น กระบวนการคิดมากกว่าเนื้อหาการคิด โดยที่สามารถใช้ลักษณะการคิดสร้างสรรค์ในมิติที่กว้างขึ้น เช่น การมี ความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน การเรียน หรือกิจกรรมที่ต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ด้วย ลักษณะการคิดสร้างสรรค์ต่าง ๆ ที่กล่าวนั้นต่างก็อยู่บนพื้นฐานของความคิดสร้างสรรค์ โดยที่ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงนำไป ปรับใช้ในการดำรงชีวิตได้ (สิทธิชัย ลายเสมา, 2557) การพัฒนาและส่งเสริมทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ผ่าน นวัตกรรมรูปแบบเทคนิคการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีนักวิจัยหลายท่านที่ได้ใช้นวัตกรรมรูปแบบนี้ อาทิ (ชนาธิป พรกุล, 2552) ใช้รูปแบบการสอนการออกแบบการสอนเป็นการวางเค้าโครง (Outline) (ทิตนา แซมณี, 2544) กล่าวถึง กระบวนการวางแผนการสอนตามหลักชีปปา มี 7 ขั้นตอน นอกจากนี้ แนวทางในการส่งเสริมทักษะ การคิดเชิงสร้างสรรค์ยังสามารถนำนวัตกรรมหรือการออกแบบการจัดการเรียนที่หลากหลายมาผสมผสานปรับ ใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสม ทั้งนำเทคนิควิธีการสอนมารวมกับการใช้คำถาม การนำเสนอการณณ์ ปัจจุบันหรือกรณีศึกษา การยกตัวอย่าง โดยเป็น

นวัตกรรมที่น่าสนใจและสามารถนำมาปรับใช้ได้กับแผนการ สอนหรือรูปแบบกิจกรรมในห้องเรียนได้ ซึ่งสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21 เป็นผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่อีกครั้ง ในทุกภาคส่วนของการศึกษาไทยภายใต้โมทัศน์การศึกษา 4.0 การพัฒนาการศึกษา 4.0 เป็นยุทธศาสตร์ฐานความรู้ (Knowledge based Economic) ที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทุนมนุษย์ (Human Capital) การใช้และต่อยอด องค์ความรู้การให้ความสำคัญกับการวิจัยและพัฒนา (Research & Development) การพัฒนาวิทยาศาสตร์ 2 เทคโนโลยีและนวัตกรรม (Science, Technology, Innovation) เป็นผลให้ในระดับโรงเรียนและชั้นเรียนต้องใช้ นวัตกรรมทางการศึกษาและ บริหารการศึกษาอย่างหลากหลายเพื่อพัฒนา ผู้เรียนให้มีทักษะที่ต้องการในยุคศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) เช่นการทำงานร่วมกัน (Collaboration) การคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creativity) การแก้ปัญหา (Problem- solving) และการสื่อสารที่ดี (Effective Communication)

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ (Role Playing) เป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยการให้ผู้เรียนสวมบทบาทในสถานการณ์ซึ่งมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริงและแสดงออกมาตามความรู้ สำนึกนึกคิดของตนและนำเอาการแสดงออกของผู้แสดงทั้งทางด้านความรู้ ความคิดความรู้สึกและพฤติกรรมที่สังเกตเป็นข้อมูลในการอภิปราย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ (ทิศนา แคมมณี, 2552) ซึ่งเป็นแนวคิดที่พัฒนาขึ้นโดย Shafteel and Shafteel (1997 อ้างในทิศนา แคมมณี, 2545) ซึ่งให้ความสำคัญกับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของบุคคล ได้กล่าวไว้ว่าบุคคลสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองได้ จากการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและความรู้สึกนึกคิดและค่านิยมต่าง ๆ ของบุคคลเป็นผลมาจากการที่บุคคลมีการปะทะสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบข้าง และได้สัมผัสไว้อย่างในลึกซึ้งโดยที่บุคคลอาจไม่รู้ตัวเลยการสนทนาบทบาทสมมติเป็นวิธีการที่ช่วยให้บุคคลได้แสดงความรู้สึกนึกคิดต่าง ๆ ที่อยู่ภายในออกมาทำให้สิ่งที่ซ่อนเร้นอยู่เปิดเผยออกมาและนำมาศึกษาธรรมชาติความเข้าใจกันได้ช่วยให้บุคคลเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองเกิดความเข้าใจในตนเองในขณะเดียวกันการที่บุคคลสวมบทบาทของผู้อื่นสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในความคิดค่านิยมและพฤติกรรมของผู้อื่นได้

จากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาสังคมศึกษา พบว่าการเรียนรู้ของผู้เรียนในรายวิชาสังคมศึกษา สารเศรษฐกิจศาสตร์นั้นเนื้อหาจะอยู่ในรูปแบบของนามธรรมมากกว่ารูปธรรม ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถเห็นภาพได้ชัดเจน อีกทั้ง บริบทของโรงเรียนที่มีรูปแบบการสอนแบบเน้นการท่องจำเป็นหลัก ส่งผลให้ยากต่อความเข้าใจสำหรับผู้เรียน ไม่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเชื่อมโยงและสร้างความคิดรวบยอดจากการสังเกตภายในชั้นเรียน พบว่าผู้เรียนขาดทักษะการคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ และทักษะการจัดการ รวมถึงไม่สามารถสร้างความตระหนักให้เห็นความสำคัญและประโยชน์ต่อการเรียนรู้ได้ ผู้เรียนขาดการมีส่วนร่วมในกิจกรรมชั้นเรียน อันเกิดจากลักษณะธรรมชาติของวิชาและรูปแบบของการจัดการเรียนการสอนที่ผู้สอนผู้สอนบรรยายเนื้อหาจากแบบเรียน รวมถึงบทบาทของผู้สอนที่เป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้เรียนฝ่ายเดียว (One Way Communication) ไม่ได้ส่งเสริมทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์มากกว่าให้

ผู้เรียนได้สร้างสรรค์องค์ความรู้ด้วยตนเองซึ่งจะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ จากปัญหาดังกล่าวที่พบจากสังเกตภายในชั้นเรียน เมื่อพิจารณาถึงสาเหตุของปัญหาพบว่า การที่ผู้เรียนนั้นไม่สามารถวิเคราะห์และไม่ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมในชั้นเรียนนั้น มีสาเหตุสำคัญคือการจัดกระบวนการของครูผู้สอนนั้นจะมีข้อจำกัดครูผู้สอนมักเน้นการสอนที่เน้นเนื้อหาวิชาสอนแบบบรรยายไม่ได้ใช้เทคนิคอื่น ๆ มาประกอบกับการเรียนการสอนซึ่งสอดคล้องกับวิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2544); ทิศนา แคมมณี (2551) กล่าวว่า หากครูผู้สอนสามารถออกแบบ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ การมีส่วนร่วมอย่างเต็มตัว ทั้งด้านร่างกาย ความคิด ความรู้สึกและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างที่แท้จริงได้

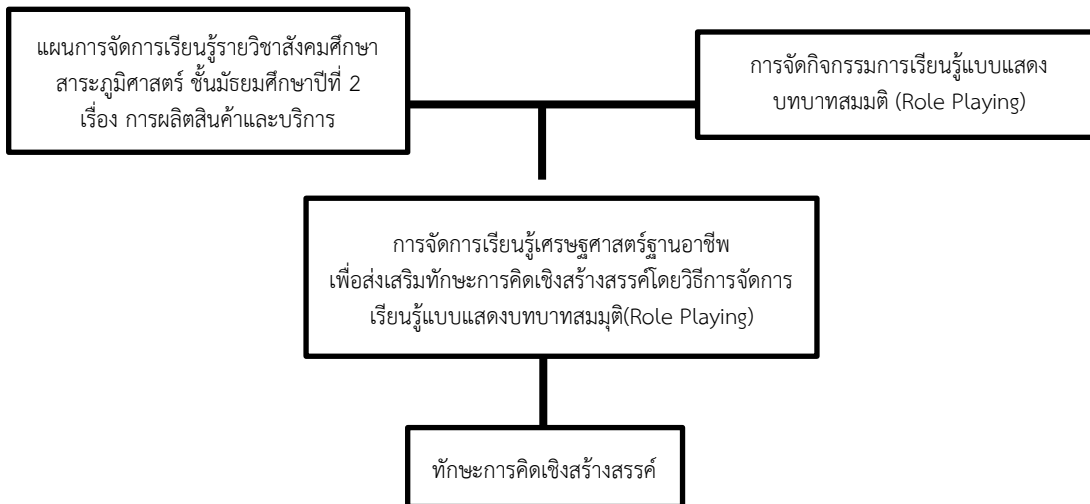
ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนผู้เรียนชั้นดังกล่าวจึงมีความสนใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชา เศรษฐศาสตร์ ผู้วิจัยจึงได้นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนเพื่อให้บทเรียนนั้นมีความน่าสนใจมากขึ้น และสามารถส่งเสริมทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้ เนื่องจากการสอนแบบแสดงบทบาทสมมติ เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนกำหนดหัวข้อเรื่อง หรือสร้างสถานการณ์ขึ้นมาให้คล้ายกับสภาพความเป็นจริง แล้วให้ผู้เรียนได้เตรียมการล่วงหน้าจากนั้นผู้เรียนจึงแสดงบทบาทตามที่สมมติ นอกจากนี้ผู้เรียนก็สามารถแสดงบทบาทในชั้นเรียนโดยไม่มีการเตรียมตัวล่วงหน้า กิจกรรมการเรียนรู้บทบาทสมมติทำให้ผู้เรียนนั้นมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทำให้ผู้เรียนนั้นเกิดทักษะในการเข้าใจเนื้อหาขณะที่ลงมือปฏิบัติการแสดงบทบาทสมมติที่ผู้เรียนได้รับมอบหมาย (บุญชม ศรีสะอาด, 2541) ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น เพราะการเรียนแบบบทบาทสมมติมีการแสดงออกถึงความคิดที่หลากหลาย ทำให้ผู้ที่ได้รับชมเกิดความคิดแปลกใหม่และอยากแสดงออกในความคิดของตนเอง จึงเป็นรูปแบบการพัฒนาและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์อีกรูปแบบหนึ่ง เพื่อจะนำไปปรับใช้กับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้เพิ่มพูนทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ในการเรียนในรายวิชา เศรษฐศาสตร์ สาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ผ่านการจัดการเรียนรู้ เศรษฐศาสตร์ฐานอาชีพ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เป็นฐาน ผ่านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสารสาสน์วิเทศล้านนา
2. เพื่อศึกษาผลการใช้การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสารสาสน์วิเทศล้านนา ตอบทเรียนโดยใช้กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เป็นฐาน

กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการศึกษาการจัดการการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ฐานอาชีพ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสารสาสน์วิเทศล้านนา ผู้วิจัยมีกรอบแนวคิดเพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินการวิจัยดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 รูปแบบการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี (mixed Methodology) โดยการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสังเกต และวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบประเมิน นำเสนอผลการศึกษาในรูปแบบพรรณนา (Descriptive Analysis) โดยใช้ข้อมูลเชิงปริมาณและคุณภาพประกอบการสังเคราะห์ข้อมูล

ขั้นตอนที่ 2 ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 จำนวน 15 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสารสาสน์วิเทศล้านนา เป็นการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

ขั้นตอนที่ 3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย

1) แผนการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ฐานอาชีพแบบบทบาทสมมติเป็นฐาน (Role Playing) เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสารสาสน์วิเทศล้านนา เรื่อง การผลิตสินค้าและบริการและการคุ้มครองสิทธิของตนเองในฐานะผู้บริโภค จำนวน 3 แผนการเรียนรู้ จำนวนเวลา 6 ชั่วโมง

2) แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ฐานอาชีพแบบบทบาทสมมติเป็นฐาน (Role Playing) เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสารสาสน์วิเทศล้านนา จำนวน 1 ฉบับ

3) แบบประเมินทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสารสาสน์วิเทศล้านนา จากการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ฐานอาชีพแบบบทบาทสมมติเป็นฐาน (Role Playing) จำนวน 1 ฉบับ

ขั้นตอนที่ 4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1) สังเกตและเก็บข้อมูลพฤติกรรมและการเรียนรู้ของผู้เรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสารสาสน์วิเทศล้านนา จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูลจากการสังเกตผู้เรียน และนำองค์ความรู้ ทฤษฎีที่สามารถพัฒนาการคิดของผู้เรียนได้

2) ระบุแนวคิดและทฤษฎีที่จะนำมาพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน คือ การจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ฐานอาชีพ แบบบทบาทสมมติเป็นฐาน (Role Playing) เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์

3) ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้สาระเศรษฐศาสตร์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ฐานอาชีพ แบบบทบาทสมมติเป็นฐาน (Role Playing) เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ โรงเรียนสารสาสน์วิเทศล้านนา จำนวน 6 ชั่วโมง แผนการจัดการเรียนรู้ 3 แผน

5) ดำเนินการนำแผนการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ฐานอาชีพ แบบบทบาทสมมติเป็นฐาน (Role Playing) เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสารสาสน์วิเทศล้านนา ในสาระเศรษฐศาสตร์ ไปใช้จริงกับผู้เรียน เพื่อดูผลพัฒนาทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ หลังจากใช้แผนการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ฐานอาชีพ แบบบทบาทสมมติเป็นฐาน (Role Playing) แล้วเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมนักเรียน และชิ้นงานระหว่างการเรียนรู้การสอน แบบบันทึกหลังการสอน

6) ผู้วิจัยสรุปผลการจัดการเรียนรู้โดยพิจารณาจากผลประเมินทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสารสาสน์วิเทศล้านนา นำมาวิเคราะห์โดยใช้วิธีทางสถิติเพื่อหาข้อสรุปการพัฒนาทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน จากนั้นนำมาแจกแจงออกมาเป็นจำนวน และแปลความหมาย

ขั้นตอนที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล เป็นข้อมูลเชิงปริมาณที่ผู้วิจัยนำข้อมูลมาวิเคราะห์ เพื่อประเมินหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้และแบบวัดทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ โดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน จากข้อมูลที่เป็นผลการประเมินการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ฐานอาชีพ แบบบทบาทสมมติเป็นฐาน (Role Playing) เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์

เกณฑ์การแปลผลค่าคะแนนของแผนการจัดการเรียนรู้ที่มาจากการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.51 – 5.00 หมายถึง	มีความเหมาะสมมากที่สุด
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.51 – 4.50 หมายถึง	มีความเหมาะสมมาก
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.51 – 3.50 หมายถึง	มีความเหมาะสมปานกลาง
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.51 – 2.50 หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อย
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 1.50 หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการประเมินแบบทดสอบความรู้ (ใบงาน) และใบกิจกรรม ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-3 โดยคะแนนการประเมินทั้งหมด 36 คะแนนคิดเป็นคะแนนเต็มร้อยละ 100 เพื่อนำไปสรุปผลการส่งเสริมทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ โดยการหาร้อยละของคะแนนที่ได้จากคะแนนเต็มร้อยละ 100 สูตรการหาร้อยละ (Percentage)

$$p = \frac{F}{M} \times 100$$

เมื่อ P แทน ร้อยละ

F แทน คะแนนที่ได้

M แทน คะแนนเต็ม

เกณฑ์การประเมินทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ กำหนดไว้ 4 ระดับดังนี้

19-24 คะแนน ทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ในระดับ ดีมาก

13-18 คะแนน ทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ในระดับ ดี

7-12 คะแนน ทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ในระดับ ปานกลาง

1-6 คะแนน ทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ในระดับ ปรับปรุง

เป้าหมายของการประเมินทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ จากการพัฒนาด้วยการจัดการเรียนรู้ แบบปรากฏการณ์เป็นฐานของนักเรียน อยู่ในระดับ ดีมาก

เกณฑ์ในการประเมินผลทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ตามเป้าหมายของการวิจัยกำหนดไว้ ดังนี้

ผ่านเกณฑ์ระดับต่ำ เท่ากับร้อยละ 60 ของคะแนนเต็ม

ผ่านเกณฑ์ระดับสูง เท่ากับร้อยละ 80 ของคะแนนเต็มขึ้นไป

ไม่ผ่านเกณฑ์ เท่ากับค่าต่ำกว่าร้อยละ 60 ของคะแนนเต็ม

เป้าหมายของการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้เรียนมีระดับทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ผ่านเกณฑ์ระดับสูง ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็มขึ้นไป จึงถือว่าการเรียนครั้งนี้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์

ผลการวิจัย

จากการออกแบบการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ฐานอาชีพ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน	การแปลผล
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	4.49	0.40	มาก
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	4.44	0.48	มาก
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3	4.39	0.49	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-3 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.49, 4.44 และ 4.39 ตามลำดับ ทั้ง 3 แผนการจัดการเรียนรู้ อยู่ในเกณฑ์ในระดับเหมาะสมมาก สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้

ผลการประเมินแบบวัดทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking Skills) ผลการประเมินแบบวัดทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking Skills) โดยผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มเป้าหมาย จำนวน 3 ท่าน ปรากฏดังตาราง 2-3 ดังนี้

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการประเมินแบบวัดทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์
ใบงานที่ 1 เรื่อง ผู้ประกอบการตัวน้อย

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน	การแปลผล
1. คำสั่งของแบบทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ มีความ ชัดเจน เข้าใจง่าย และตรงตามจุดประสงค์	4.63	0.57	มาก
2. คำอธิบายระดับคะแนนเหมาะสม เข้าใจง่าย	4	0	มาก
3. ความเหมาะสมของระดับของคะแนน	4.67	0.57	มากที่สุด
4. รายการประเมินมีความเหมาะสม และสอดคล้องกับเนื้อหา	4.67	0.57	มากที่สุด
5. สถานการณ์มีความเหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน	4.67	0.57	มากที่สุด
ผลรวม	4.46	0.45	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่าผลประเมินแบบวัดทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ ใบงานที่ 1 เรื่อง ผู้ประกอบการตัวน้อย โดยภาพรวมค่าเฉลี่ยทุกด้านเท่ากับ 4.46 อยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการประเมินแบบวัดทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์
ใบบางที่ 2 เรื่อง ข้าวใส่ไข่

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน	การแปลผล
1. คำสั่งของแบบวัดทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ มีความ ชัดเจน เข้าใจง่าย และตรงตามจุดประสงค์	4.67	0.57	มากที่สุด
2. คำอธิบายระดับคะแนนเหมาะสม เข้าใจง่าย	4.33	0.57	มาก
3. ความเหมาะสมของระดับของคะแนน	4	0	มาก
4. รายการประเมินมีความเหมาะสม และสอดคล้องกับเนื้อหา	4	0	มาก
5. สถานการณ์มีความเหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน	4.67	0.57	มากที่สุด
ผลรวม	4.33	0.34	มาก

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่าผลประเมินแบบวัดทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ ใบบางที่ 2 เรื่อง ข้าวใส่ไข่ โดยภาพรวมค่าเฉลี่ยทุกด้านเท่ากับ 4.433 อยู่ในระดับมาก

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์หลังจากการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ฐานอาชีพ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เป็นฐาน เรื่อง การผลิตสินค้าและบริการและการรักษาและคุ้มครองสิทธิประโยชน์ของผู้บริโภค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสารสาสน์วิเทศล้านนา หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การผลิตสินค้าและบริการ และหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การคุ้มครองสิทธิของตนเองในฐานะผู้บริโภค พบว่าหลังจากการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ฐานอาชีพ โดยการจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เป็นฐาน ระดับคะแนนเฉลี่ยร้อยละของการประเมินทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน อยู่ในระดับขั้นสูง ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ โดยสามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

ผลการประเมินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ฐานอาชีพ โดยการจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เป็นฐาน พบว่า อยู่ในระดับมีความเหมาะสมมาก โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ให้ความเห็นตรงกันในด้านความเหมาะสมของการ สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ สะท้อนจากผลค่าเฉลี่ยการประเมินของผู้เชี่ยวชาญในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การผลิตสินค้าและบริการ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.49 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การผลิตสินค้าและบริการในท้องถิ่น ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.44 และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การรักษาและคุ้มครองสิทธิประโยชน์ของผู้บริโภค ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.39 ผู้วิจัยได้มีการศึกษา ทฤษฎีและเอกสาร รูปแบบการจัดการเรียนการสอน และกระบวนการออกแบบ

ผลการประเมินทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking Skills) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนสารสาสน์วิเทศล้านนา จากการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ฐานอาชีพ โดยการจัดการ

เรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เป็นฐาน พบว่า การทำใบงานจำนวน 2 ใบงาน มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ดี และดีมาก จากการสร้างแบบวัดทักษะการคิดเชิง สร้างสรรค์มาใช้เป็นเกณฑ์วัดของนักเรียนหลังจากผ่านการเรียนรู้ในแต่ละสาระการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยได้สร้าง แบบวัดขึ้นมาจำนวน 2 ชุด โดยใช้กรอบการคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking) (กิลฟอร์ด, 2553 อ้างใน สำนักงาน กพ, 2559) ที่อธิบายถึงลักษณะการคิดอย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1. ความคิดริเริ่ม (Originality) 2. ความคล่องแคล่วในการคิด (Fluency) 3. ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) และ 4. ความละเอียดลออในการคิด (Elaboration) เมื่อนักเรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการจัดการเรียนรู้ เศรษฐศาสตร์ฐานอาชีพ แบบแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เป็นฐาน จะสามารถทำความเข้าใจและเกิดกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ (สำนักงาน กพ, 2559) ความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดแปลกใหม่ไปจากเดิม ความคิดใหม่ที่เกิดขึ้นมีความเหมาะสมและเป็นไปในทางบวกและสร้างสรรค์ก่อให้เกิดประโยชน์ทั้งต่อตนเอง สังคม ความคิดสร้างสรรค์จึงนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ดีและตอบสนองความต้องการปัจเจกชนและสังคมโดยรวม

ทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 จากการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ฐานอาชีพ โดยการจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เป็นฐาน พบว่า ผู้เรียนมีระดับทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์โดยมีค่าเฉลี่ยของคะแนนอยู่ที่ 81.94 ซึ่งหมายความว่านักเรียนมีระดับทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์อยู่ในขั้นสูง ตามเกณฑ์การให้คะแนนแต่ละ ระดับตามแนวคิดของ (สิทธิชัย ลายเสมา, 2557) นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนที่มีระดับทักษะการคิดเชิง สร้างสรรค์ขั้นสูงมีถึงร้อยละ 53.33 ของผู้เรียนทั้งหมด และมีนักเรียนที่มีระดับทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์อยู่ในขั้นต่ำ (มีคะแนนทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ไม่ถึงร้อยละ 60) อยู่ที่ร้อยละ 40 หมายความว่า นักเรียนมากกว่าครึ่งหนึ่งมีทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ระดับขั้นสูงขึ้นไปหลังจากจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ฐานอาชีพ โดยการจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เป็นฐาน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (ตติยา มั่นดี, สงวนศักดิ์ บันใจแก้ว และกันตินันท์ วงษ์เชษฐ, 2564) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ พบว่า นักเรียนจะได้รับทักษะการทำงานต่าง ๆ รวมไปถึงทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ที่ได้จากการกระบวนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งองค์ความรู้และทักษะที่ผู้เรียนได้รับจะผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้เชิงลึกได้เป็นอย่างดี รวมทั้งยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันหรือตามสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ผู้เรียนจะเผชิญในอนาคต

สรุป

เศรษฐศาสตร์ฐานอาชีพโดยการจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เป็นฐาน ที่เน้นให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการนำประสบการณ์ของนักเรียนและเป็นการนำเหตุการณ์ที่หลากหลายไปสู่การเรียนรู้ในมุมมองที่หลากหลาย เน้นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม ช่วยให้นักเรียนเห็นความเชื่อมโยงระหว่างแนวคิด ทฤษฎี องค์ความรู้ใหม่ และเข้าใจสถานการณ์ใน

ชีวิตจริง เพื่อพัฒนาความรู้ และทักษะของนักเรียนที่สัมพันธ์กับการปฏิบัติตนในการอยู่ร่วมกันในสังคม และในดำเนินชีวิตประจำวันของนักเรียนให้เกิดทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking Skills)

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษา ดังนี้

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการทำวิจัย

1. การจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ (Role Playing) เป็นฐานผู้สอนควรศึกษารูปแบบการสอน ออกแบบการจัดการเรียนรู้ และวางหลักเกณฑ์ในการวัดและประเมินผล โดยมีรายละเอียดที่ชัดเจน สอดคล้องกับความแตกต่างของ ผู้เรียน ครอบคลุมการวัดประเมินในทุก ๆ ด้านของการจัดการเรียนรู้
2. ในการวัดประเมินผลทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน ผู้สอนจำเป็นต้องออกแบบเกณฑ์ การ วัดประเมินทักษะให้สอดคล้อง และมีความครอบคลุมในสิ่งที่ต้องการวัด เพื่อให้ได้ผลการประเมินที่ตรงกับ สภาพความเป็นจริงมากที่สุด

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาการจัดการเรียนรู้ที่ใช้รูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นการพัฒนาการคิดเชิงสร้างสรรค์ ที่ใช้ เทคนิคอื่นมาพัฒนาทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์เช่นเทคนิคการตรวจสอบเป็นกลุ่ม, เทคนิคการแข่งขัน ระหว่าง กลุ่มด้วยเกม เป็นต้น
2. ในการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ (Role Playing) เป็นฐานการเรียนรู้แบบองค์รวมผ่าน สถานการณ์ที่ผู้สอน ได้จัดเตรียมเป็นขั้นตอนที่ค่อนข้างสำคัญในการวัดการเรียนรู้ว่าผู้เรียนมีความเข้าใจ และเรียนรู้ได้อย่างมี ประสิทธิภาพหรือไม่ จึงจำเป็นต้องออกแบบและจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมตามวัยของ ผู้เรียน

เอกสารอ้างอิง

- ทิตนา แหมมณี. (2559). *ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. พิมพ์ ครั้งที่ 20. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2541). *การพัฒนาการสอน*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน์.
- เพ็ญนิดา ไชยสัยันธ์. (2553). *นิยามความคิดสร้างสรรค์*. สืบค้นเมื่อ 20 ธันวาคม 2565, จาก https://www.novabizz.com/NovaAce/Intelligence/Creative_Thinking.htm
- ระวีวรรณ วุฒิประสิทธิ์. (2530). *วิธีสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ*. นครสวรรค์: ศูนย์การศึกษา สำหรับครูทางวิทยุไปรษณีย์.
- สำนักงาน กพ. (2559). *การคิดเชิงสร้างสรรค์*. สืบค้นเมื่อ 20 ธันวาคม 2565, จาก <https://www.ocsc.go.th/sites/default/files/document/ocsc-2017-eb13.pdf>
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2546). *หลักการสอน*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

อารี รังลิ้นท์. (2549). *ความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: ธารการพิมพ์.

อินทิรา บุญยาทร. (2542). *หลักการสอน*. กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.