

Research Article; Received: 2025-12-16; Revised: 2026-03-17; Accepted: 2026-03-20.

การบูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ตเพื่อพัฒนารูปแบบ การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์

Integration of Phuket Island's Multiculturalism to Develop a Creative Learning Management Model for Undergraduate Students in the Faculty of Education



ปสุตา แก้วมณี^{*1}, ไพวริญ พนมอุปการ^{**2}, อัจฉราพรณ พุ่มผกา³,
รัฐพล พรหมสะอาด⁴, สุวิชา วิริยมานวงษ์⁵

Pasuta Kaewmanee¹, Paiwarun Phanoomupparkan²,
Aujcharapun Pumpaka³, Ratthapol Phromsaard⁴,
Suwicha Wiriyananuwong⁵

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

Faculty of Education, Phuket Rajabhat University

First Author, E-mail: pasuta.k@pkru.ac.th*

Corresponding Author, E-mail: paiwarun.r@pkru.ac.th**

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ตสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ และศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนผ่านรูปแบบดังกล่าว การเก็บรวบรวมข้อมูลแบ่งเป็น 2 ระยะ คือ ระยะที่ 1 การเก็บข้อมูลเชิงประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและเนื้อหา จำนวน 5 คน โดยได้มาจากการเลือกแบบเจาะจงเพื่อตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบ ระยะที่ 2 การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์กับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 2 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ตที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษา ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 27 คน โดยได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย 1) รูปแบบการจัดการ

เรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ตสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ 2) แบบประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ต และ 3) แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีชื่อว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ต Peranakan-Creative Learning Model (PCLM) ผลการประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน พบว่า ภาพรวมของรูปแบบมีคุณภาพในระดับสูงสุด 2) ผลการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนพบว่า ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดริเริ่ม การเลือกเรื่องราวสะท้อนวัฒนธรรมและการเล่าเรื่องอยู่ในระดับดีเยี่ยม อย่างไรก็ตาม การใช้สื่อเสียงและภาพ รวมถึงการสื่อสารแนวคิดยังต้องปรับปรุง โดยเฉพาะในด้านการสื่อสารแนวคิดซึ่งบางส่วนอยู่ในระดับพอใช้ นอกจากนี้ การจัดการเวลาในการนำเสนอควรมีการพัฒนาเพื่อเสริมประสิทธิภาพในการนำเสนอองค์ความรู้จากการวิจัย คือ รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ตที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีแนวคิดหลักที่เน้นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เชื่อมโยงผู้เรียนกับพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ต โดยเฉพาะวัฒนธรรมเพอรานากันและบูรณาการความรู้สมัยใหม่เข้ากับคุณค่าทางวัฒนธรรมท้องถิ่นประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นเตรียมการ (P-Prepare) ขั้นสร้างสรรค์ (C-Creative) ขั้นเรียนรู้ (L-Learn) และขั้นเชี่ยวชาญ (M-Master)

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์; พหุวัฒนธรรม; นักศึกษาระดับปริญญาตรี

Abstract

This research and development (R&D) study aims to develop a creative learning model that integrates Phuket's multiculturalism for undergraduate students in the Faculty of Education, and to evaluate students' creativity through the implemented model. The data collection process is divided into two phases. Phase I involves the collection of evaluative data from five purposively selected experts in curriculum and content to verify the quality of the model. Phase II involves the implementation of the developed model with a sample

group of 27 second-year students from the Faculty of Education, Phuket Rajabhat University, enrolled in the “Innovation and Information Technology for Education” course during the first semester of the 2024 academic year, selected via simple random sampling. The research instruments include 1) a creative learning management model integrating Phuket's multiculturalism for undergraduate students in the Faculty of Education, 2) a quality assessment form for the model, and 3) a creativity measurement scale. Data are analyzed using frequency, percentage, mean, and standard deviation.

The research findings are as follows: 1) the developed learning model is titled the “Peranakan-Creative Learning Model (PCLM).” The evaluation by the five experts indicates that the overall quality of the model is rated at the highest level. 2) Regarding the assessment of students' creativity, the results show that students demonstrated abilities in originality, cultural storytelling selection, and narrative techniques at “Good” to “Excellent” levels. However, areas requiring refinement include the use of audiovisual media and communication of ideas, particularly in articulating core ideas, which are rated at a “Fair” level. Additionally, time management during presentations is identified as a critical area for improvement to enhance the efficiency of knowledge dissemination. The core contribution of this research is a creative learning model that prioritizes experiential learning to foster creativity by connecting students with Phuket's multicultural heritage, specifically the Peranakan culture, integrating modern knowledge with local cultural values. The PCLM model consists of four stages: Prepare, Creative, Learn, and Master.

Keywords: Creative Learning Management; Multiculturalism;
Undergraduate Student

บทนำ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติฉบับปัจจุบันมีความมุ่งหมายในการจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ในกระบวนการเรียนรู้ต้องมุ่งปลูกฝังจิตสำนึกที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข รู้จักรักษาและส่งเสริมสิทธิ หน้าที่ เสรีภาพ ความเคารพกฎหมาย ความเสมอภาค และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ มีความภาคภูมิใจในความเป็นไทย ตลอดจนอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม มีความสามารถในการประกอบอาชีพ รู้จักพึ่งตนเอง มีความริเริ่มสร้างสรรค์ ใฝ่รู้และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง (สุคนธ์สินธพานนท์ และคณะ, 2562) การพัฒนาการศึกษาในยุคปัจจุบันเน้นให้ความสำคัญกับการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งรวมถึงทักษะการคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการแก้ปัญหาและการประยุกต์ใช้ความรู้ในบริบทที่หลากหลาย โดยเฉพาะสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในคณะครุศาสตร์ที่กำลังเตรียมตัวเพื่อเป็นครูในอนาคต จำเป็นต้องได้รับการพัฒนาให้มีทักษะในการคิดสร้างสรรค์เพื่อให้สามารถออกแบบการเรียนการสอนที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนในยุคปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ทั้งนี้ สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์กล่าวถึงการปรับเปลี่ยนระบบการเรียนรู้ให้เอื้อต่อการพัฒนาทักษะสำหรับศตวรรษที่ 21 โดยออกแบบกระบวนการเรียนรู้ในทุกระดับชั้นอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงอุดมศึกษาที่มุ่งเน้นการใช้ฐานความรู้และระบบคิดในลักษณะสหวิทยาการ เช่น ความรู้ทางวิทยาศาสตร์และการตั้งคำถาม ความเข้าใจและความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ความรู้ทางวิศวกรรมศาสตร์และการคิดเพื่อหาทางแก้ปัญหา ความรู้และทักษะทางศิลปะและความรู้ด้านคณิตศาสตร์และระบบคิดของเหตุผลและการหาความสัมพันธ์ การพัฒนาระบบ การเรียนรู้เชิงบูรณาการที่เน้นการลงมือปฏิบัติ มีการสะท้อนความคิด/ทบทวนไตร่ตรอง การสร้างผู้เรียนให้สามารถกำกับกับการเรียนรู้ของตนได้ การหล่อหลอมทักษะการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ไปใช้ในการสร้างรายได้หลายช่องทาง รวมทั้งการเรียนรู้ด้านวิชาชีพและทักษะชีวิต (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561) และในยุคการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว การศึกษาไม่เพียงเน้นการถ่ายทอดความรู้ในห้องเรียน

เท่านั้น แต่ยังส่งเสริมให้นักเรียนและนักศึกษามีทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ และสามารถปรับตัวในสังคมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม การบูรณาการวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้ากับการเรียนการสอนจึงเป็นแนวทางสำคัญที่ช่วยให้นักเรียนและนักศึกษาเกิดความเชื่อมโยงกับชุมชนและสังคมของตนเอง พร้อมทั้งสร้างความตระหนักในคุณค่าและเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมท้องถิ่น เนื่องจากภูเก็ตเป็นพื้นที่ที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม (Multiculturalism) อย่างเข้มข้นและซับซ้อน เปรียบเสมือนหล่อหลอมทางวัฒนธรรมที่เกิดจากประวัติศาสตร์การค้าและเหมืองแร่ ทำให้เกิดการอยู่ร่วมกันของคนหลากหลายเชื้อชาติ โดยเฉพาะวัฒนธรรมเพอรานากันที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมจีนกับมลายูที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่โดดเด่นในด้านประเพณี ศิลปะการแสดง อาหารและสถาปัตยกรรม การนำวัฒนธรรมมาใช้เป็นฐานในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต จึงเป็นแนวทางที่มีศักยภาพในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการเรียนรู้ที่มีความหมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครูที่ต้องเตรียมตัวในการเป็นผู้นำทางการศึกษาในอนาคต

จากความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ การบูรณาการการเรียนรู้ร่วมกับบริบทชุมชนท้องถิ่น คณะผู้วิจัยในฐานะอาจารย์ประจำกลุ่มวิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต จึงร่วมกันพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ตสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ โดยมุ่งการผสมผสานวัฒนธรรมกับการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต การบูรณาการระหว่างความรู้สมัยใหม่กับวัฒนธรรมท้องถิ่นจะช่วยให้นักศึกษาได้เรียนรู้ในลักษณะที่ครอบคลุมทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ดังกล่าวในการพัฒนาการเรียนการสอนในอนาคตได้ นอกจากนี้ งานวิจัยนี้ยังตอบสนองต่อแนวโน้มการศึกษาในปัจจุบันที่เน้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง (Experiential Learning) โดยนำพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ตมาใช้เป็นสื่อในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น การเยี่ยมชมสถานที่ทางวัฒนธรรม การเข้าร่วมกิจกรรมประเพณี การศึกษาผ่านสื่อดิจิทัล ฯลฯ ซึ่งช่วยให้นักศึกษาได้พัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบททางวัฒนธรรมของตนเอง ดังนั้น การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ตสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่มีศักยภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับความต้องการทางการศึกษาในปัจจุบัน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ตสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์
2. เพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนผ่านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ตสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์

ระเบียบวิธีวิจัย

1. รูปแบบการวิจัย งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) แบ่งเป็น 2 ระยะ คือ ระยะที่ 1 การเก็บข้อมูลเชิงประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและเนื้อหาเพื่อตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบ และระยะที่ 2 การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์กับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 2

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง สำหรับประชากรที่ใช้ในการวิจัยจำแนกได้ ดังนี้

1) ประชากรที่ใช้สำหรับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ตสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ส่วนกลุ่มตัวอย่างได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง ดังนี้ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร จำนวน 3 คน ซึ่งมีวุฒิการศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับปริญญาเอก สาขา/วิชาเอกหลักสูตรและการสอน หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง หรือมีตำแหน่งวิชาการไม่ต่ำกว่าผู้ช่วยศาสตราจารย์ และมีประสบการณ์ทำงานด้านการศึกษาไม่ต่ำกว่า 5 ปี และ 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 2 คน ซึ่งมีวุฒิการศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับปริญญาเอก สาขา/วิชาเอกสังคมศึกษาหรือสาขาที่เกี่ยวข้อง หรือมีตำแหน่งวิชาการไม่ต่ำกว่าผู้ช่วยศาสตราจารย์หรือมีประสบการณ์การทำงานเกี่ยวกับวัฒนธรรม/พหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ต ไม่ต่ำกว่า 5 ปี

2) ประชากรที่ใช้สำหรับศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนผ่านรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ตสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ชั้นปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2567 รายวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษา จำนวน 11 วิชาเอก จำนวน 247 คน (สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต, ม.ป.ป.) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ชั้นปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2567 รายวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษา ได้มาด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย โดยสุ่มมา 1 กลุ่ม ได้แก่ วิชาเอกการศึกษาปฐมวัย จำนวน 27 คน

3. เครื่องมือวิจัย ประกอบด้วยเครื่องมือ ดังนี้

1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ตสำหรับนักศึกษาในระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มีขั้นตอนในการพัฒนาคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้ (1) การทบทวนงานวิจัยและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และการบูรณาการพหุวัฒนธรรมในกระบวนการเรียนการสอนและลักษณะเด่นของพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ตในมิติที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ (2) วิเคราะห์เครื่องมือวัดและประเมินผลความคิดสร้างสรรค์และแนวทางในการออกแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (3) การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ต (4) การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้และคู่มือการสอนเพื่อให้ผู้สอนสามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (5) การตรวจสอบและปรับปรุงรูปแบบ โดยใช้แบบประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ตสำหรับนักศึกษาในระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์และปรับปรุงรูปแบบตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2) แบบประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ต สำหรับนักศึกษาในระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ เป็นแบบประเมินค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert Scale) พร้อมให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC)

3) แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนผ่านรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ต เป็นเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบิค (Scoring Rubric) ที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพื่อประเมินผลลัพธ์ด้านความคิดสร้างสรรค์ การออกแบบสื่อการเรียนรู้เชิงบูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ตที่สอดคล้องกับบริบทของวิชาเอกของตนเอง โดยผ่านการประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน

4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนผ่านรูปแบบการจัดการเรียนรู้ (ไพรวัญ พนมอุปการ, 2566) ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล โดยดำเนินการวิจัย ดังนี้

ระยะที่ 1 การเก็บข้อมูลเชิงประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและเนื้อหา ได้ดำเนินการ ดังนี้ 1) การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และการบูรณาการวัฒนธรรมในกระบวนการเรียนการสอน 2) การศึกษา ลักษณะเด่นของวัฒนธรรมเพอรานากันในมิติที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ 3) วิเคราะห์เครื่องมือประเมินผลความคิดสร้างสรรค์และแนวทางในการออกแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 4) การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์บนฐานวัฒนธรรมเพอรานากัน 5) การออกแบบและสร้างแบบประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์บนฐานวัฒนธรรมเพอรานากัน เป็นแบบประเมินค่า 5 ระดับ พร้อมทั้งให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ 6) การออกแบบและสร้างแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนผ่านรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์บนฐานวัฒนธรรมเพอรานากัน เป็นแบบรูบริค พร้อมทั้งให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ 7) การออกแบบโครงสร้างและกระบวนการเรียนรู้โดยเน้นการบูรณาการวัฒนธรรมเพอรานากันในกิจกรรมการเรียนรู้ 8) การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้และคู่มือการสอนเพื่อให้ผู้สอนสามารถนำไปใช้ได้ อย่างมีประสิทธิภาพ 9) การตรวจสอบและปรับปรุงรูปแบบ โดยใช้แบบประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์บนฐานวัฒนธรรมเพอรานากัน เก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร จำนวน 3 คน และ ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 2 คน เพื่อบรรวบรวมข้อมูลและปรับปรุงรูปแบบตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

ระยะที่ 2 การทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้ได้ดำเนินการ ดังนี้ 1) การกำหนดกลุ่มตัวอย่างเพื่อการทดลอง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ชั้นปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษา ในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ใช้วิธีสุ่มกลุ่มตัวอย่างจำนวน 27 คน จากวิชาเอกการศึกษาปฐมวัย 2) การดำเนินการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้ นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาที่กำหนด ใช้กิจกรรมที่ออกแบบตามรูปแบบการเรียนรู้เพื่อกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการมีส่วนร่วมของนักศึกษา 3) การเก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน (Rubric) เพื่อประเมินผลลัพธ์ด้านความคิดสร้างสรรค์จากการออกแบบชิ้นงานของนักศึกษาที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์บนฐานวัฒนธรรมเพอรานากันที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ได้แก่

การออกแบบสื่อการเรียนรู้เชิงบูรณาการวัฒนธรรมเพอรานากันที่สอดคล้องกับบริบทของวิชาเอกของตนเอง คนละ 1 ชิ้นงาน

ผลการวิจัย

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีชื่อว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ต Peranakan-Creative Learning Model (PCLM) ภายใต้แนวคิดการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการเชื่อมโยงผู้เรียนกับพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ตโดยเน้นการบูรณาการระหว่างความรู้สมัยใหม่กับคุณค่าทางวัฒนธรรมท้องถิ่น มี 4 ขั้นตอน ดังนี้

1) ขั้นเตรียมการ (P-Prepare) เพื่อเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้และกระตุ้นความสนใจโดยมีกิจกรรม ดังนี้ (1) การตั้งคำถาม กระตุ้นความสงสัยหรือความสนใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่จะเรียน (2) การนำเสนอหัวข้อหรือประเด็นหลัก สร้างภาพรวมและให้ข้อมูลเบื้องต้นเพื่อเตรียมความพร้อมให้แก่ผู้เรียน (3) การจัดสิ่งแวดล้อม เตรียมพื้นที่เรียนรู้และเตรียมสื่อการสอนที่หลากหลาย (วิดีโอ เว็บไซต์รายวิชา เอกสารประกอบการสอน)

2) ขั้นสร้างสรรค์ (C-Creative) เพื่อกระตุ้นการคิดสร้างสรรค์และการสร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ โดยมีกิจกรรม ดังนี้ (1) การใช้กระบวนการคิดสร้างสรรค์จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดนอกกรอบ การระดมสมอง (2) การมีส่วนร่วม โดยจัดให้ผู้เรียนให้มีบทบาทในการเรียนรู้โดยการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ทำทาย (3) การใช้วัฒนธรรมและมรดกพื้นบ้าน โดยการนำเอาพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ตมาใช้ในการออกแบบการเรียนรู้เพื่อสร้างความน่าสนใจและความแตกต่าง

3) ขั้นเรียนรู้ (L-Learn) เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และฝึกทักษะที่เกี่ยวข้อง โดยมีกิจกรรม ดังนี้ (1) การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง จัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือทำ โดยสร้างความเข้าใจพื้นฐานและแรงบันดาลใจเกี่ยวกับพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ตด้วยกิจกรรมการเยี่ยมชมสถานที่สำคัญ เช่น พิพิธภัณฑ์บ้านเพอรานากัน การทำความเข้าใจกับองค์ประกอบของวัฒนธรรม ได้แก่ ศิลปะการทำอาหาร เครื่องแต่งกายและสถาปัตยกรรม (2) การทำงานกลุ่ม ส่งเสริมการทำงานร่วมกันในกลุ่มเพื่อเรียนรู้จากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ (3) การใช้เทคโนโลยี ใช้สื่อดิจิทัลในการเรียนรู้ การสืบค้นข้อมูลออนไลน์หรือหนังสือเกี่ยวกับพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ต

4) ชั้นเชี่ยวชาญ (M–Master) เพื่อสรุปและประเมินผลการเรียนรู้ พร้อมสร้างความเชี่ยวชาญให้แก่ผู้เรียน โดยมีกิจกรรม ดังนี้ (1) การทบทวนและสรุป ให้ผู้เรียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ในบทเรียนเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาหลักที่ได้รับ (2) การสร้างการพัฒนา กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดหาทางพัฒนาและต่อยอดจากสิ่งที่เรียนรู้เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยนำความรู้เกี่ยวกับพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ตมาพัฒนาเป็นผลงานสร้างสรรค์ด้วยการให้ตัวอย่างวิจัยออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ตบูรณาการร่วมกับบริบทของวิชาเอกของตนเองได้ (3) การประเมินผล ด้วยการประเมินผลงานสร้างสรรค์โดยการใช้เกณฑ์วัดความคิดสร้างสรรค์ที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

ทั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ต “Peranakan-Creative Learning Model (PCLM)” ที่พัฒนาขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร จำนวน 3 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 2 คน ประเมินคุณภาพ แสดงผลดังตาราง 1

ข้อคำถามการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ด้านการออกแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้			
1.1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์	4.22	0.35	มาก
1.2 การออกแบบเนื้อหามีความเหมาะสมกับวัยของเรียน	4.53	0.46	มากที่สุด
1.3 รูปแบบการเรียนรู้กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน	4.42	0.50	มาก
1.4 รูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความยืดหยุ่น	4.75	0.43	มากที่สุด
1.5 รูปแบบการจัดการเรียนรู้มีการจัดลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ที่ชัดเจน	4.60	0.52	มากที่สุด
เฉลี่ยรายด้าน	4.50	0.45	มากที่สุด
2. ด้านกิจกรรม			
2.1 กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ต	4.80	0.43	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง	4.47	0.50	มาก
2.3 กิจกรรมเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน	4.33	0.49	มาก
2.5 กิจกรรมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์	4.83	0.44	มากที่สุด
2.6 การประเมินกิจกรรมมีความชัดเจน	4.58	0.52	มากที่สุด
เฉลี่ยรายด้าน	4.60	0.48	มากที่สุด



ข้อคำถามการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
3. ด้านสื่อการเรียนรู้			
3.1 สื่อการเรียนรู้มีความน่าสนใจ	4.33	0.47	มาก
3.2 สื่อสะท้อนถึงคุณค่าและเอกลักษณ์ของพหุวัฒนธรรม เกาะภูเก็ต	4.75	0.44	มากที่สุด
3.3 สื่อการเรียนรู้สามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ ง่าย	4.40	0.48	มาก
3.4 สื่อมีความหลากหลาย	4.25	0.43	มาก
เฉลี่ยรายด้าน	4.43	0.46	มาก
4. ด้านความคิดสร้างสรรค์			
4.1 กระบวนการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นการคิดสร้างสรรค์ของ ผู้เรียน	4.60	0.45	มากที่สุด
4.2 ผู้เรียนสามารถสร้างผลงานที่สะท้อนถึงความคิด สร้างสรรค์	4.75	0.42	มากที่สุด
เฉลี่ยรายด้าน	4.68	0.44	มากที่สุด
5. ด้านการวัดและประเมินผล			
5.1 เกณฑ์การวัดผลมีความชัดเจน	4.40	0.48	มาก
5.2 กระบวนการประเมินผลช่วยสะท้อนถึงความคิด สร้างสรรค์ของผู้เรียน	4.80	0.43	มากที่สุด
5.3 การประเมินมีความหลากหลาย	4.33	0.44	มาก
5.4 การวัดผลสามารถสะท้อนถึงการบูรณาการพหุ วัฒนธรรมเกาะภูเก็ต	4.75	0.44	มากที่สุด
5.5 การประเมินผลสอดคล้องกับเป้าหมายของรูปแบบการ จัดการเรียนรู้	4.47	0.49	มาก
เฉลี่ยรายด้าน	4.55	0.46	มากที่สุด
เฉลี่ยรวมทุกด้าน	4.55	0.46	มากที่สุด

ตาราง 1 การประเมินรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ต

จากตาราง 1 ผลการประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ตสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน พบว่า คุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.55$; S.D.=0.46) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านที่มีคุณภาพมากที่สุด ได้แก่ ด้านความคิดสร้างสรรค์ ($\bar{X}=4.68$; S.D.=0.44) ส่วนด้านที่มีคุณภาพน้อยที่สุด ได้แก่ ด้านสื่อการเรียนรู้มีระดับคุณภาพมาก ($\bar{X}=4.43$; S.D.=0.46)

สำหรับข้อเสนอแนะในภาพรวม ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอให้เพิ่มความหลากหลายและปฏิสัมพันธ์ในกิจกรรมการเรียนรู้และการประเมิน เน้นการออกแบบที่ชัดเจนและเจาะจงตามวัตถุประสงค์ และเพิ่มความน่าสนใจและความหลากหลายในสื่อการเรียนรู้ เพื่อสร้างประสบการณ์ที่ดีแก่ผู้เรียน

2. ผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนผ่านรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ต ดังตาราง 2 โดยใช้เกณฑ์ที่คณะผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการสังเคราะห์แนวคิดเชิงบูรณาการจากแนวคิดความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) (Guilford, 1967; Torrance, 1974) แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning/Creative Pedagogy) (Jeffrey & Craft, 2004) และแนวคิดการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) (Wiggins, 1998) มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบข้อคำถามการประเมินให้สอดคล้องกับบริบทและสภาพปัญหาทางวินัยของคณะผู้วิจัย ดังตาราง 2

ข้อคำถามการประเมิน	ระดับความคิดสร้างสรรค์ : จำนวนกลุ่มตัวอย่าง (ร้อยละ)			
	ระดับ 4 (ดีเยี่ยม)	ระดับ 3 (ดี)	ระดับ 2 (พอใช้)	ระดับ 1 (ปรับปรุง)
1. ความคิดริเริ่ม	8 คน (ร้อยละ 29.63)	12 คน (ร้อยละ 44.44)	5 คน (ร้อยละ 18.52)	2 คน (ร้อยละ 7.41)
2. การเลือกเรื่องราวที่สะท้อนวัฒนธรรมเพอรานากัน	10 คน (ร้อยละ 37.04)	12 คน (ร้อยละ 44.44)	4 คน (ร้อยละ 14.81)	1 คน (ร้อยละ 3.70)
3. การเล่าเรื่อง	9 คน (ร้อยละ 33.33)	11 คน (ร้อยละ 40.74)	5 คน (ร้อยละ 18.52)	2 คน (ร้อยละ 7.41)
4. การใช้สื่อเสียงและภาพ	7 คน (ร้อยละ 25.93)	12 คน (ร้อยละ 44.44)	6 คน (ร้อยละ 22.22)	2 คน (ร้อยละ 7.41)
5. การสื่อสารแนวคิด	6 คน (ร้อยละ 22.22)	10 คน (ร้อยละ 37.04)	8 คน (ร้อยละ 29.63)	3 คน (ร้อยละ 11.11)
6. ความสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย	9 คน (ร้อยละ 33.33)	13 คน (ร้อยละ 48.15)	4 คน (ร้อยละ 14.81)	1 คน (ร้อยละ 3.70)
7. ความยาวและการจัดการเวลา	8 คน (ร้อยละ 29.63)	10 คน (ร้อยละ 37.04)	6 คน (ร้อยละ 22.22)	3 คน (ร้อยละ 11.11)
8. การใช้เทคนิคการผลิต	7 คน (ร้อยละ 25.93)	11 คน (ร้อยละ 40.74)	7 คน (ร้อยละ 25.93)	2 คน (ร้อยละ 7.41)

ตาราง 2 ผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนผ่านรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ตสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์

จากตาราง 2 ผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนผ่านรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ต โดยกลุ่มตัวอย่างจำนวน 27 คน พบว่า ข้อที่ 1 ความคิดริเริ่ม กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความคิดริเริ่มอยู่ในระดับดี (ร้อยละ 44.44) และระดับดีเยี่ยม (ร้อยละ 29.63) ข้อที่ 2 การเลือกเรื่องราวที่สะท้อนวัฒนธรรมเพอรานากัน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่สามารถเลือกเรื่องราวที่สะท้อนวัฒนธรรมได้ดี (ร้อยละ 44.44) และระดับดีเยี่ยม (ร้อยละ 37.04) ข้อที่ 3 การเล่าเรื่อง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความสามารถในการถ่ายทอดเรื่องราวในระดับดี (ร้อยละ 40.74) และระดับดีเยี่ยม (ร้อยละ 33.33) ข้อที่ 4 การใช้สื่อเสียงและภาพ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้สื่อเสียงและภาพในระดับดี (ร้อยละ 44.44) แต่มีเพียงร้อยละ 25.93 ที่อยู่ในระดับดีมาก ข้อที่ 5 การสื่อสารแนวคิด กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการสื่อสารแนวคิดในระดับพอใช้ (ร้อยละ 29.63) และระดับปรับปรุง (ร้อยละ 11.11) ข้อที่ 6 ความสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่สามารถนำเสนอเนื้อหาที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายได้ในระดับดี (ร้อยละ 48.15) และระดับดีเยี่ยม (ร้อยละ 33.33) ข้อที่ 7 ความยาวและการจัดการเวลา กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ในระดับดี (ร้อยละ 37.04) แต่ยังมีที่ต้องการการปรับปรุง (ร้อยละ 11.11) และข้อที่ 8 การใช้เทคนิคการผลิต กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการใช้เทคนิคการผลิตอยู่ในระดับดี (ร้อยละ 40.74)

ประเด็น การประเมิน	ระดับคะแนนความคิดสร้างสรรค์			
	ระดับ 4 (ดีเยี่ยม)	ระดับ 3 (ดี)	ระดับ 2 (พอใช้)	ระดับ 1 (ต้องปรับปรุง)
1. ความคิดริเริ่ม	แนวคิดใหม่ สร้างสรรค์ สะท้อนความ แตกต่างและโดดเด่นชัดเจน	แนวคิดสร้างสรรค์ดี มีความแปลกใหม่ แต่ยังไม่โดดเด่น	แนวคิดซ้ำซาก บางส่วน และมี จุดเด่นเล็กน้อย	ขาดความคิดริเริ่ม ไม่มีจุดเด่น หรือ สร้างสรรค์
2. การเลือกเรื่องราวที่ สะท้อนพหุ วัฒนธรรมเกาะ ภูเก็ต	เลือกเรื่องราว สะท้อนวัฒนธรรม ได้ลึกซึ้งและ เหมาะสม	เลือกเรื่องราว สะท้อนวัฒนธรรม ได้ดี แต่ยังมี รายละเอียดที่ควร เพิ่ม	เลือกเรื่องราว สะท้อนวัฒนธรรม เพียงบางส่วน	เลือกเรื่องราวที่ไม่ เกี่ยวข้องหรือผิด ประเด็น
3. การเล่าเรื่อง	การเล่าเรื่อง น่าสนใจ ชัดเจน มี ลำดับต่อเนื่องและ ดึงดูดผู้ชม	การเล่าเรื่องดี เข้าใจง่าย แต่ยังไม่ ดึงดูดในบางส่วน	การเล่าเรื่องมี บางส่วนที่ไม่ ต่อเนื่องหรือขาด ความชัดเจน	การเล่าเรื่องสับสน ไม่ชัดเจน และไม่ ดึงดูด

ประเด็น การประเมิน	ระดับคะแนนความคิดสร้างสรรค์			
	ระดับ 4 (ดีเยี่ยม)	ระดับ 3 (ดี)	ระดับ 2 (พอใช้)	ระดับ 1 (ต้องปรับปรุง)
4. การใช้สื่อเสียงและภาพ	ใช้เสียงและภาพคุณภาพ สูง สอดคล้องกับเนื้อหา และเสริมสร้างประสบการณ์การรับชม	ใช้เสียงและภาพดีพอสมควร แต่ยังขาดความประณีตในบางจุด	ใช้เสียงและภาพคุณภาพปานกลาง และขาดความเหมาะสมบางประการ	ใช้เสียงและภาพคุณภาพต่ำ ขัดแย้งกับเนื้อหา หรือมีข้อผิดพลาด
5. การสื่อสารแนวคิด	สื่อสารแนวคิดได้ครบถ้วน ชัดเจน และน่าสนใจมาก	สื่อสารแนวคิดดี แต่ยังมีบางส่วนที่ไม่สมบูรณ์	สื่อสารแนวคิดในระดับปานกลาง และยังขาดรายละเอียด	สื่อสารแนวคิดได้ไม่ครบถ้วนหรือไม่ชัดเจน
6. ความสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย	เนื้อหาเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายอย่างชัดเจน และสามารถสร้างความสนใจได้ดีมาก	เนื้อหาเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย แต่ยังขาดความน่าสนใจในบางส่วน	เนื้อหาไม่เหมาะสมเพียงบางส่วนกับกลุ่มเป้าหมาย	เนื้อหาไม่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
7. ความยาวและการจัดการเวลา	ความยาวเหมาะสม จัดการเวลาได้อย่างดีเยี่ยม และไม่เยิ่นเย้อ	ความยาวเหมาะสม แต่บางส่วนขาดความกระชับ	ความยาวเกินหรือขาด และการจัดการเวลาไม่ดี	ความยาวไม่เหมาะสม ขาดการจัดการเวลาและไม่เป็นระเบียบ
8. การใช้เทคนิคการผลิต	ใช้เทคนิคการผลิตซับซ้อน คุณภาพสูง สอดคล้องกับเนื้อหา	ใช้เทคนิคการผลิตดี แต่ยังมีบางจุดที่ขาดความสมบูรณ์	ใช้เทคนิคการผลิตเรียบง่าย และมีข้อผิดพลาดเล็กน้อย	ขาดเทคนิคการผลิตที่เหมาะสม มีข้อผิดพลาด ชัดเจน หรือไม่สอดคล้องกับเนื้อหา

ตาราง 3 เกณฑ์การประเมินความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนจากผลงานการออกแบบและพัฒนาวิดีโอเชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาญเกิดให้สอดคล้องกับบริบทของวิชาเอก

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่องการบูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาญเกิดเพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาครุศาสตร์นำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ต “Peranakan-Creative Learning Model (PCLM)” ที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการเชื่อมโยงผู้เรียนกับวัฒนธรรมท้องถิ่นผ่าน 4 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ เตรียมการ สร้างสรรค์ เรียนรู้และเชี่ยวชาญ โดยเน้นการบูรณาการ ความรู้สมัยใหม่กับคุณค่าทางวัฒนธรรม และเมื่อคณะผู้วิจัยนำรูปแบบการจัดการ เรียนรู้ดังกล่าวให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ตพบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ดังกล่าวมีคุณภาพมากที่สุด เนื่องจากการพัฒนารูปแบบดังกล่าว คณะผู้วิจัยได้ ดำเนินการวิจัยอย่างเป็นระบบ โดยใช้เครื่องมือวิจัยที่มีคุณภาพผ่านการประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญแล้ว จึงนำเครื่องมือวิจัยนั้นไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยต่อไป ทำให้ ได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และรูปแบบการจัดการเรียนรู้มี คุณภาพมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการบูรณาการองค์ความรู้สมัยใหม่กับทุนทาง วัฒนธรรมในฐานะแหล่งเรียนรู้เชิงความหมาย ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับแนวคิดและ ผลการศึกษาของฮวง และคณะ (Huang, et al., 2024) ที่ชี้ให้เห็นว่า การประยุกต์ใช้ วัฒนธรรมเพอรานากันในบริบทสมัยใหม่สามารถสร้างคุณค่าและความยั่งยืนทาง วัฒนธรรม และยังสอดคล้องกับแนวคิดของตันและกัน (Tan & Kan, 2021) ที่ระบุว่า การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในบริบทบูรณาการและมีฐานวัฒนธรรมช่วยสนับสนุนการ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานวิจัย ในประเทศที่พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการซึ่งมีโครงสร้างของรูปแบบ กระบวนการเรียนรู้ และระบบการวัดและประเมินผลที่ชัดเจน สามารถส่งเสริมทักษะ การคิดสร้างสรรค์และการเรียนรู้ของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในบริบทการผลิตครู ซึ่งต้องการผู้เรียนที่มีทั้งความรู้เชิงวิชาการ ทักษะการ คิดขั้นสูง และความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ในบริบทที่หลากหลาย (สรายุธ รัศมิ์, 2567; สรวพร กุศลสง, 2564) ซึ่งการเรียนรู้ด้วยวิธีนี้ไม่เพียงช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน แต่ยังส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกันและการใช้ เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อรูปแบบการเรียนรู้อิงบูรณาการสื่อ มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์นี้ สอดคล้องกับ PCLM ที่ใช้ วัฒนธรรมเพอรานากันเป็นพื้นฐานในการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และความสนใจของ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ ทั้งนี้ จากผลการวิจัยดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า การ จัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะที่จำเป็นใน ศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะในบริบทของการศึกษาวิชาชีพครู PCLM ในแง่ที่ว่า การส่งเสริม

การคิดสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่บูรณาการวัฒนธรรมท้องถิ่นกับแนวคิดสมัยใหม่ช่วยเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนในการเป็นครูที่มีทักษะหลากหลาย

2. ความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนผ่านรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ตพบว่า ผู้เรียนมีความสามารถในการเลือกเรื่องราวสะท้อนวัฒนธรรม และการเล่าเรื่องอยู่ในระดับดีถึงดีเยี่ยม สะท้อนให้เห็นว่า การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงองค์ความรู้กับบริบทชีวิตจริงและทุนทางวัฒนธรรม ช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างความหมายและพัฒนาผลงานเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างมีคุณภาพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของจิตตานันท์ ประสิทธิ์วิเศษ และสุรีย์พร สว่างเมฆ (2568) และงานวิจัยของยงยุทธ มุ่งหมาย และคณะ (2567) ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการใช้สถานการณ์จริงเป็นฐานช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียนในระดับสูง อย่างไรก็ตาม ในด้านการใช้สื่อเสียงและภาพ และการสื่อสารแนวคิดยังมีส่วนที่ต้องปรับปรุง โดยเฉพาะในเรื่องการสื่อสารแนวคิดที่มีบางส่วนอยู่ในระดับพอใช้ การจัดการเวลายังเป็นจุดที่ควรพัฒนาเพิ่มเติมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการนำเสนอ ในด้านการใช้เทคนิคการผลิต แม้จะอยู่ในระดับดี แต่การฝึกอบรมเพิ่มเติมจะช่วยเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ได้ดียิ่งขึ้น โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ตที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้นสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงองค์ความรู้กับบริบทชีวิตจริงและทุนทางวัฒนธรรมของตนเองได้อย่างมีความหมาย ซึ่งสะท้อนข้อจำกัดของทักษะเชิงเทคนิคและการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนสอดคล้องกับงานวิจัยของวรารุณี วรานันตกุล และคณะ (2564) ที่ระบุว่าสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จำเป็นต้องประกอบด้วย การสนับสนุนจากผู้สอนอย่างเป็นระบบ การจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะอย่างต่อเนื่อง และการเสริมแรงทางบวกเพื่อช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในมิติที่หลากหลายอย่างสมดุล ดังนั้น การยกระดับประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ควรให้ความสำคัญกับการเสริมทักษะด้านเทคนิค การวางแผนเวลาและการสื่อสารแนวคิดควบคู่ไปกับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เชิงเนื้อหาเพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาศักยภาพได้อย่างครบถ้วนและยั่งยืน

องค์ความรู้จากการวิจัย

รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ตสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ ที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้นชื่อว่า “Peranakan-Creative Learning Model (PCLM)” โดยมีแนวคิดหลักที่เน้นการ

สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เชื่อมโยงผู้เรียนกับพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ต โดยเฉพาะวัฒนธรรมเพอรานากัน และบูรณาการความรู้สมัยใหม่เข้ากับคุณค่าทางวัฒนธรรมท้องถิ่น ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน (P-C-L-M) ดังนี้ ขั้นตอนเตรียมการ (P-Prepare) ขั้นสร้างสรรค์ (C-Creative) ขั้นเรียนรู้ (L-Learn) และขั้นเชี่ยวชาญ (M-Master) ดังภาพ 1 โมเดลเชิงแนวคิดของการวิจัยที่พัฒนาโดยคณะผู้วิจัย โดยใช้โน้ตบุ๊กแอลเอ็ม (NotebookLM) (Free Version) เป็นเครื่องมือสนับสนุนการวิเคราะห์ สังเคราะห์และจัดโครงสร้างองค์ความรู้เพื่อการออกแบบโมเดลอย่างเป็นระบบ

ถอดรหัส PCLM: โมเดลการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านวัฒนธรรมภูเก็ต

PCLM คือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เป็นการสร้างสรรค์ โดยบูรณาการพหุวัฒนธรรมของเกาะภูเก็ต โดยเฉพาะวัฒนธรรมเพอรานากัน เข้ากับการเรียนการสอนสำหรับนักศึกษาครู เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถออกแบบการเรียนรู้อย่างเชื่อมโยงคุณค่าท้องถิ่นเข้ากับความรู้สมัยใหม่



ภาพ 1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ต
“Peranakan-Creative Learning Model (PCLM)” (Google, n.d.)

สรุป

รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการพหุวัฒนธรรมเกาะภูเก็ตสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ “Peranakan-Creative Learning Model (PCLM)” เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้นซึ่งมีคุณภาพในระดับสูงสุด และหลังการใช้รูปแบบดังกล่าวพบว่า ผู้เรียนมีความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ที่น่าพอใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านความคิดริเริ่ม การเลือกเรื่องราวที่สะท้อนวัฒนธรรมและการเล่าเรื่อง ซึ่งอยู่ในระดับดีถึงดีเยี่ยม อย่างไรก็ตาม การประเมินยังพบจุดที่ควรได้รับการพัฒนาเพิ่มเติม ได้แก่ การใช้สื่อเสียงและภาพ รวมถึงการสื่อสารแนวคิดและการจัดการเวลาในการนำเสนอ

เอกสารอ้างอิง

- จิตตานันท์ ประสิทธิ์วิเศษ และสุรีย์พร สว่างเมฆ. (2568). การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษาร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ เรื่องการถ่ายโอนความร้อนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง. *วารสารบัณฑิตแสงโคมคำ*. 10 (2), 57-76.
- ไพรวรรณ พนมอุปการ. (2566). *การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้*. กรุงเทพมหานคร: โอ. เอส. พริ้นติ้ง เฮาส์.
- ยงยุทธ มุ่งหมาย และคณะ. (2567). การพัฒนารูปแบบสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้เปิดแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*. 18 (2), 91-104.
- วรารุณี วรนนตกุล และคณะ. (2564). สภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา. *Journal of Modern Learning Development*. 6 (4), 330-342.
- สรวงพร กุศลส่ง. (2564). แนวทางการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้คิดในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ. *วารสารราชภัฏเพชรบูรณ์สาร*. 23 (2), 9-21.
- สรายุธ รัตมี. (2567). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้บูรณาการสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ รายวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารสังคมศึกษาปริทรรศน์*. 1 (1), 53-65.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2561). *ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-2580*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต. (ม.ป.ป.). *ระบบบริการการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต*. สืบค้นเมื่อ 28 กรกฎาคม 2567, จาก <https://reg.pkru.ac.th/registrar/>
- สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ. (2562). *หลากหลายวิธีสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพเยาวชนไทย*. กรุงเทพมหานคร: 9119 เทคนิคพริ้นติ้ง.



- Google. (n.d.). *NotebookLM (Free Version) [Artificial Intelligence-based Research and Knowledge Management Tool]*. Retrieved December 12, 2025, from <https://notebooklm.google>
- Guilford, J. P. (1967). *The Nature of Human Intelligence*. New York: McGraw-Hill.
- Huang, W., et al. (2024). Furniture Development Framework for Cultural Conservation: A Case Study of Peranakan Chinese in Singapore. *Sustainability*. 16 (24), 10818.
- Jeffrey, B. and Craft, A. (2004). Teaching Creatively and Teaching for Creativity: Distinctions and Relationships. *Educational Studies*. 30 (1), 77-87.
- Tan, C. K. and Kan, R. Y. P. (2021). Creative Inquiry in Graphic Design: Studio Habits in an Integrated Arts Project. In Koh, J. H. L. and Kan, R. Y. P. (eds.). *Teaching and Learning the Arts in Higher Education with Technology*. (pp. 129-148). Singapore: Springer.
- Torrance, E. P. (1974). *Torrance Tests of Creative Thinking*. Princeton, NJ: Personnel Press.
- Wiggins, G. P. (1998) *Educative Assessment: Designing Assessments to Inform and Improve Student Performance*. San Francisco: Jossey-Bass.