



**แบบฟอร์มนำเสนอผลงานนวัตกรรม**  
**สำหรับการนำเสนอเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากการจัดการความรู้ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา**  
**ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565**  
**(KM YRU Forum 2022)**

**ชื่อผลงาน** การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เพื่อพัฒนานวัตกรรมทางสังคม สำหรับนักศึกษาสายครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

**หน่วยงาน** คณะครุศาสตร์ และ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

**ผู้รับผิดชอบ** 1 อาจารย์ ชูตaylor คูมีแด  
2 อาจารย์ อังฟูล อาแว

**ประเด็นการจัดการความรู้**

- ประเด็นที่ 1 การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
- ประเด็นที่ 2 การบริหารจัดการงานวิจัยเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น
- ประเด็นที่ 3 การบริการวิชาการเพื่อพัฒนาชุมชนท้องถิ่นจังหวัดชายแดนภาคใต้
- ประเด็นที่ 4 การบริหารจัดการสู่องค์กรวิถีใหม่ (New Normal) หรือวิถีถัดไป (Next Normal)

**1. เหตุผลความจำเป็น/ความสำคัญของปัญหา**

รายวิชาวิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้ เป็นรายวิชาที่จัดการเรียนการสอน สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 สายครุศาสตร์ โดยมุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้ให้นักศึกษาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ สอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากนักศึกษาใช้ชีวิตท่ามกลางการเปลี่ยนแปลง ส่งผลให้การจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนได้เท่าที่ควร ผู้สอนได้ร่วมวางแผนพัฒนาชุมชนแห่งการเรียนรู้ (PLC) จึงได้บูรณาการร่วมกับรายวิชาศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป โดยแบ่งการจัดการเรียนรู้ รายวิชาวิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้ รับผิดชอบเนื้อหาการจัดการเรียนรู้ กระบวนการออกแบบ และการจัดการองค์ความรู้ทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ รายวิชาศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น รับผิดชอบกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นความคิดสร้างสรรค์ และความกล้าแสดงออก อนึ่งปัจจุบันการเรียนรู้ของผู้เรียนมุ่งสู่การเรียนการสอนแนวใหม่ เป็นการนำแนวคิด วิธีการกระบวนการหรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ในการแก้ปัญหา หรือพัฒนาการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะช่วยให้การสอนมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วมีประสิทธิภาพสูงกว่าเดิม เกิดแรงจูงใจในการเรียนด้วยนวัตกรรมเหล่านั้น และประหยัดเวลาในการเรียนได้อีกด้วย เมื่อความท้าทายนี้บังเกิด ผู้สอนสามารถแก้ได้ด้วยการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ซึ่งเป็นกระบวนการออกแบบโดยยึดบุคคลเป็นศูนย์กลาง (Human-Centered Design) คือการออกแบบให้ถูกใจผู้เรียน

กระบวนการของการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Process) สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนรู้จักคิดวิเคราะห์ในปัญหาที่เกิดขึ้น รู้อย่างถึถ้วน นำไปสู่การรู้ถึงปัญหาแท้จริงที่ซ่อนอยู่ มีวิธีการในการแก้ไขปัญหาที่เป็นลำดับ มีการคิดวิเคราะห์วิธีแก้ไขอย่างถึถ้วนและรอบด้าน ทำให้ผู้เรียนสามารถมองวิธีการแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้รอบมุมหลากหลายมุมมอง และทำให้สามารถแก้ไขปัญหได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น นอกจากนี้กระบวนการของการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Process) ยังก่อให้เกิดการฝึกคิดแบบสร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ ๆ ที่จะนำมาคิดวิเคราะห์แก้ปัญหา พยายามหาหนทางที่มากกว่าสิ่งที่ตนเองคุ้นเคย ตลอดจนสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ ขึ้นได้เช่นกัน รวมถึงนวัตกรรมที่เกี่ยวกับการศึกษาด้วยเช่นเดียวกัน

จากเหตุผลดังกล่าวผู้สอนเล็งเห็นถึงความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนที่ใช้กระบวนการของการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Process) ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์องค์ความรู้ต่างๆ ต่อยอดสู่การสร้างนวัตกรรมที่เกี่ยวกับสังคมและการศึกษา ดังนั้นผลจากการจัดการเรียนการสอนที่ใช้กระบวนการของการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Process) ในครั้งนี้ สามารถนำไปต่อยอดชุมชนแห่งการเรียนรู้สู่ครูนักพัฒนาท้องถิ่นที่ยั่งยืน

## 2. เป้าหมาย/วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อออกแบบการแก้ไขปัญหาโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ
- 2.2 เพื่อนำนวัตกรรมที่ออกแบบจากกระบวนการคิดเชิงออกแบบมาประยุกต์ใช้สู่ชุมชน

## 3. กลยุทธ์หรือปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จ (วิธีหรือแนวทางที่ทำให้การดำเนินงานประสบผลสำเร็จ)

## 4. วิธีปฏิบัติที่ดี (วิธีการ/กระบวนการ/แนวทางการดำเนินงานที่ได้ดำเนินการตามหลัก PDCA)

- 4.1 Empathize: ขั้นตอนแรกของกระบวนการ Design Thinking คือการทำความเข้าใจปัญหาที่พยายามแก้ไข โดยการสังเกต การมีส่วนร่วม และการเอาใจใส่ผู้รอบตัวเพื่อทำความเข้าใจประสบการณ์และแรงจูงใจของพวกเขา การเอาใจใส่เป็นสิ่งสำคัญต่อกระบวนการออกแบบที่เน้นมนุษย์เป็นศูนย์กลางอย่างแนวคิด Design Thinking เป็นอย่างมาก เพราะช่วยให้สามารถตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับผู้รอบตัวและความต้องการของพวกเขาได้
- 4.2 Define: คือการนำข้อมูลทั้งหมดที่ได้จากขั้น Empathize มารวมกันเพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์สิ่งที่ได้ จากนั้นเลือกเฉพาะข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับปัญหาจริงๆ ออกมาแล้วจึงนำมาอธิบายปัญหาที่เรากำลังเผชิญอยู่ แต่อย่าลืมว่าเราควรกล่าวถึงปัญหาในแบบ “เน้นมนุษย์เป็นศูนย์กลาง”
- 4.3 Ideate: เป็นขั้นที่จะเริ่มนำความคิดที่ได้มาสร้างให้เป็นรูปธรรม จากขั้นแรกที่ทำให้เข้าใจผู้บริโภคมมากขึ้น ส่วนขั้นที่สองได้วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล จากนั้นด้วยวัตถุดิบที่มีอยู่ในมือ สมาชิกทีมอาจเริ่มที่จะ “คิดนอกกรอบ” เพื่อมองหาวิธีแก้ปัญหาใหม่ๆ
- 4.4 Prototype: ขั้นตอนนี้คือการสร้างผลิตภัณฑ์หรือแนวทางต้นแบบโดยลดขนาด ฟังก์ชัน หรือลดทอนรายละเอียดลง เพื่อตรวจสอบวิธีแก้ปัญหาที่พบ อาจมีการส่งต่อเพื่อทำการทดสอบทั้ง

ภายในทีมและแผนกอื่นๆ รวมถึงการมองหากลุ่มตัวอย่างเพื่อทดสอบผลิตภัณฑ์ในเบื้องต้น เป้าหมายของขั้นตอนนี้คือการรวบรวมข้อมูลว่าแนวคิด Design Thinking ที่ได้รับความคิดมาและนำมาสร้างแนวทางแก้ปัญหาทั้งหมดยังมีจุดบกพร่องตรงไหน หรือต้องปรับปรุงส่วนใดบ้างจึงจะสามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคและนำไปแก้ปัญหาได้ดีที่สุด

4.5 Test : ขั้นตอนสุดท้ายคือการทดสอบแนวทางแก้ไขปัญหาหรือผลิตภัณฑ์ทั้งหมดอย่างเข้มงวดอีกครั้ง โดยมุ่งเน้นไปที่การทำความเข้าใจกับผู้บริโภคอย่างลึกซึ้งที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

## 5. ความสำเร็จและหลักฐานที่แสดงถึงผลความสำเร็จ หรือ สิ่งที่ได้ดีในประเด็นที่น่าเสนอ

นักศึกษามีกระบวนการแก้ไขปัญหาตลอดจนหาทางออกที่เป็นลำดับขั้นตอน เกิดความคิดสร้างสรรค์สามารถออกแบบนวัตกรรมที่ใช้กระบวนการของการคิดเชิงออกแบบ และนำนวัตกรรมที่ออกแบบมาประยุกต์ใช้ในชุมชน เกิดกระบวนการใหม่ตลอดจนนวัตกรรมใหม่ มีการคิดมากมายหลากหลายรูปแบบตลอดจนแฮรี่ไอเดียดีๆ มากมาย นักศึกษานำองค์ความรู้ในรายวิชาต่อยอดเข้าร่วมการแข่งขันนวัตกรรมสังคม

ชุมชนที่นักศึกษาลงพื้นที่ได้รับการทดสอบการแก้ไขปัญหา เกิดนวัตกรรมสังคมที่มาจากความต้องการของชุมชนอย่างถ่องแท้ เกิดกระบวนการพัฒนา ปรับปรุง และต่อยอดนวัตกรรมสู่ความยั่งยืน ชุมชนเล็งเห็นความสำคัญของปัญหาที่เกิดขึ้นในพื้นที่ เกิดความตระหนักรู้ และร่วมเรียนรู้กับนักศึกษาในการหาแนวทางในการจัดการและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชุมชน เสริมสร้างและสนับสนุนนวัตกรรมสังคมเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น

## 6. ปัจจัยเกื้อหนุนความสำเร็จ (ปัจจัยที่สนับสนุนที่ทำให้การดำเนินงานประสบผลสำเร็จ)

การทำงานเป็นอาจารย์ผู้สอนในรายวิชาวิธีวิทยาการจัดการ คณะครุศาสตร์ บูรณาการร่วมกับทีมอาจารย์รายวิชาศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น หมวดยุทธศาสตร์ศึกษาทั่วไป ซึ่งเป็นการบูรณาการข้ามศาสตร์

## 7. แนวทางที่จะพัฒนาต่อไปในอนาคต

จัดทำวิจัย และคู่มือกระบวนการจัดการเรียนรู้นวัตกรรมสังคมผ่านการคิดเชิงออกแบบสำหรับนักศึกษาครุศาสตร์และครู

## 8. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ /หรือรางวัลที่ได้รับ /หรือได้รับการจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญา

5.1 นักศึกษาที่ผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ นำนวัตกรรมจากรายวิชาที่เรียนไปต่อยอดสู่เวทีนวัตกรรมสังคม ดังนี้

5.1.1 นักศึกษากลุ่มครุอาสาสานฝัน ได้ส่งโครงการปลูกพลังเมืองยะลา และได้รับทุนสนับสนุน จำนวน 20,000 บาทเพื่อต่อยอดไอเดีย จาก สสส. นวัตกรรม “EQ ลองทำดูหนูทำได้”

5.1.2 นักศึกษากลุ่มครูพลจะช่วยด้วย ได้รับทุนสนับสนุนต่อยอดไอเดียจาก UNICEF จำนวน 15,000 บาท นวัตกรรม “บัตรประจำตัววีว”

5.1.3 นักศึกษากลุ่ม HBD 2U Junior ได้ส่งโครงการปลูกพลังเมืองยะลา และได้รับทุนสนับสนุน จำนวน 20,000 บาทเพื่อต่อยอดไอเดีย จาก สสส. นวัตกรรม “รู้เท่าทันสื่อโซเชียล”

5.2 นักศึกษาที่ผ่านกระบวนการการคิดเชิงออก นำกระบวนการไปต่อยอดโดยการลงพื้นที่ถ่ายทอดองค์ความรู้สู่ชุมชนแห่งการเรียนรู้ ทั้งโรงเรียนภาครัฐ และเอกชนในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้

## 9. ภาคผนวก (ร่องรอย หลักฐาน ภาพถ่าย ชิ้นงาน ฯลฯ เพิ่มเติมได้)

