

สภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา

ระดับปริญญาตรี คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

**The Learning Environment for Developing Creativity of Undergraduates  
in Faculty of Management Sciences, Yala Rajabhat University**

วรารุณี วรานันตกุล, อรวรรณ วรานันตกุล,

ศุภาวิณี กิติวินิต, ชูชัน หามะ และ จรินทร์รัตน์ วรวงศ์พิทักษ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

**Warawut Waranantakul, Orawan Waranantakul,  
Suphawini Kitiwinit, Susan Hama and Jarinrat Worawongpitak**  
Yala Rajabhat University, Thailand  
Corresponding Author, E-mail: orawan.w@yru.ac.th

\*\*\*\*\*

### บทคัดย่อ

สภาพแวดล้อมในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนเป็นปัจจัยสำคัญในกระบวนการจัดการเรียนการสอน เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีคุณลักษณะและทักษะที่จำเป็นสำหรับการทำงานในศตวรรษที่ 21 การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ 2) เปรียบเทียบความแตกต่างของสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จำแนกตามสาขาและชั้นปี และ 3) ค้นหาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การวิจัยนี้ใช้วิธีวิจัยแบบผสมผสาน ดำเนินการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ แบบประเมินค่าตามมาตรวัด 5 ระดับของลิเคิร์ต จากนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา จำนวน 475 คน ด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบสะดวก และได้สัมภาษณ์เชิงลึกร่วมกับสนทนากลุ่มกับตัวแทนนักศึกษาจำนวน 7 คน เพื่อค้นหาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ one-way ANOVA ผลวิจัยพบว่า 1) ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากมีความคิดเห็นต่อสภาพแวดล้อมทางกายภาพ บรรยากาศการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก 2) นักศึกษาที่มีชั้นปีและสาขาที่แตกต่างกันมีความคิดเห็นต่อสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อการสร้างความคิดสร้างสรรค์ที่แตกต่างกัน และ 3) สภาพแวดล้อมทางกายภาพที่เอื้อต่อการทำกิจกรรม บรรยากาศการเรียนรู้ที่ยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างและแสดงความคิดเห็นแบบไม่มีผิดถูก ผู้สอนที่เป็นผู้กระตุ้นหรือผู้เรียนร่วม การมอบหมายงานกลุ่มและการมีกระบวนการถามตอบระหว่างการเรียน เป็นประเด็นสำคัญในการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

\* วันที่รับบทความ: 7 พฤษภาคม 2564; วันแก้ไขบทความ 24 พฤษภาคม 2564; วันตอบรับบทความ: 25 พฤษภาคม 2564

Received: May 7, 2021; Revised: May 24, 2021; Accepted: May 25, 2021

**คำสำคัญ:** การมีส่วนร่วมของผู้เรียน; ความคิดสร้างสรรค์; บรรยากาศการเรียนรู้; สภาพแวดล้อมการเรียนรู้

## Abstracts

The learning environment to develop creativity of learners is crucial factor for learning-teaching arrangement which aims to produce qualified graduates with necessary skills for 21<sup>st</sup> Century. The objectives of this research were 1) to study the learning environments for developing the creativity, 2) to compare the learning environments for developing the creativity, according to major and year of study, and 3) to explore the learning management guideline for a creativity development. The concept of mixed method was applied to conduct a research. The 5-point Likert scale questionnaire was used to collect data from 475 undergraduate students from Faculty of Management Sciences, Yala Rajabhat University by using convenience sampling technique. In addition, in-depth interview and focus group were also used to gather qualitative data from 7 students to determine the learning management guideline to develop learner creativity. Statistics used for data analysis were frequency, percentage, mean, standard deviation, and one-way ANOVA. The results indicated that 1) most participants had demands on physical environment, learning climate, and learner engagement at the high level, 2) students from different year and major of study had different opinions on learning environment that support a creativity and 3) physical environments supporting creative activities, learning climate with individual differences focus and no right-wrong, motivating instructor or co-learner, group assignment, and question-answer session were important issues for managing learning environment to support a creativity of learners.

**Keywords:** Learner Engagement; Creativity; Learning Climate; Learning Environment

## บทนำ

จากแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงที่เป็นผลกระทบจากความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี การเข้าสู่สังคมผู้สูงวัย และการสร้างความสามารถในการแข่งขันเชิงนวัตกรรมให้กับประเทศ ก่อให้เกิดนโยบายในการ ขับเคลื่อนประเทศผ่านวิสัยทัศน์ “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน” ตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ภายใต้แผนยุทธศาสตร์ 6 ด้าน โดยยุทธศาสตร์ที่สำคัญข้อหนึ่งคือ ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งมีเป้าหมายสำคัญคือ การพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และเพื่อให้การพัฒนาศักยภาพทรัพยากรมนุษย์เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องพัฒนาและออกแบบระบบการเรียนรู้ใหม่เชิงบูรณาการที่เน้นการลงมือปฏิบัติ เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้และต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ สามารถสร้างผลผลิตและผลลัพธ์ต่อชุมชนและสังคมอย่างเป็นรูปธรรม (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2564 : 6)

แนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบดั้งเดิม ซึ่งผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้บรรยาย และมีลักษณะเป็นการสื่อสารแบบทางเดียว กลายเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ขัดขวางกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน ส่งผลกระทบเชิงลบต่อการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในยุคสมัยปัจจุบัน ทำให้เกิดการขาดความมั่นใจในการแสดง

คิดเห็น การปิดกั้นความคิดและไม่สามารถร่วมกันทำงานเป็นทีมได้ เป็นต้น ดังนั้นหลายสถาบันการศึกษาจึงมีการบูรณาการรูปแบบการบรรยายร่วมกับเทคนิคอื่นๆ เพื่อประสิทธิผลสูงสุดในการเรียนรู้ เช่น **Work-Integrated Learning, Project-Based Learning** และ **Team-Based Learning** สอดคล้องกับ วิจารณ์ พานิช (2555 : 15) กล่าวว่า การพัฒนาผู้สอนให้มีความรู้ที่หลากหลาย และบรรยากาศการเรียนที่ส่งเสริมให้เกิดการแสดงออก การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างอิสระของผู้เรียนเพื่อมุ่งหวังผลผลิตเชิงนวัตกรรมนั้น เป็นปัจจัยส่งเสริมการพัฒนาทักษะจำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 ความคิดสร้างสรรค์จัดว่าเป็นทักษะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนในปัจจุบัน มีผลจากการวิจัยจำนวนมากชี้ให้เห็นว่าความคิดสร้างสรรค์ทำให้เกิดนวัตกรรมเชิงพาณิชย์ สร้างรายได้ให้กับบุคคล ชุมชนและภาคธุรกิจได้อย่างชัดเจน อย่างไรก็ตามความคิดสร้างสรรค์นั้นเกี่ยวข้องกับความคิดและจินตนาการ ที่สามารถพัฒนาขึ้นได้ในตัวบุคคลซึ่งอาจมีปัจจัยแทรกจำนวนมากที่สามารถเข้ามามีอิทธิพลสนับสนุนหรือยับยั้งผลผลิตที่จะเกิดขึ้น เช่น คุณลักษณะของบุคคล พื้นฐานความรู้ ความเชี่ยวชาญหรือสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ เป็นต้น

การพัฒนาสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญในกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งหวังจะผลิตบัณฑิตให้มีคุณลักษณะพึงประสงค์ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเป็นผู้มีความคิดและพร้อมเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ มีความเป็นผู้นำ กล้าแสดงออก สามารถประยุกต์ความรู้ไปสู่การปฏิบัติ และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ (สุรเกียรติ์ ชาติวัฒนาวิทย์, 2561 : 337) การสร้างสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่กระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ความคิดความรู้ระหว่างกันเป็นสิ่งที่สถาบันการศึกษาควรตระหนักและให้ความสำคัญเพื่อให้การดำเนินงานบรรลุตามยุทธศาสตร์ที่ได้กำหนดไว้ ดังนั้น คณะผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สำหรับใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสภาพแวดล้อมสำหรับการจัดการการเรียนรู้ที่จะสามารถผลักดันให้ผู้เรียนเป็นผู้มีทักษะด้านความคิดตามคุณลักษณะของคนในศตวรรษที่ 21 ต่อไป

## วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
2. เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จำแนกตามสาขาวิชาและชั้นปี
3. เพื่อค้นหาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

## ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยนี้ใช้วิธีการศึกษาเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพโดยทำการรวบรวมข้อมูลจากนักศึกษา คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

### 1. การออกแบบการวิจัย

การศึกษาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี เป็นงานวิจัยที่ใช้แนวทางการวิจัยแบบผสมผสานระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยใช้แบบสอบถามและการสนทนากลุ่ม มีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้ การทบทวนวรรณกรรม ศึกษาแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เพื่อนำมากำหนดกรอบแนวทางการวิจัยรวมทั้งพัฒนาเครื่องมือวิจัยในการเก็บข้อมูล หลังจากนั้นดำเนินการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยด้านความถูกต้อง และความครอบคลุมเนื้อหาของการวิจัย โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน (Face validity) และนำผลการตรวจสอบคุณภาพมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปเก็บข้อมูลจริง

การเก็บข้อมูล แบ่งเป็น 1) การเก็บข้อมูลเชิงปริมาณด้วยแบบสอบถามออนไลน์ แบบประเมินค่าตามมาตรวัด 5 ระดับของลิเคิร์ตจากกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอนดังต่อไปนี้ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) ตอนที่ 2 แบบสอบถามสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย ด้านกายภาพ จำนวน 8 ข้อ ด้านการมีส่วนร่วมของผู้เรียน จำนวน 7 ข้อ และด้านบรรยากาศการเรียนรู้ จำนวน 6 ข้อ โดยทุกข้อเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของ Likert (Rating Scale) และตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ และ 2) การเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกและการประชุมกลุ่มกับนักศึกษาจำนวน 7 คน เพื่อค้นหาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

### 2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

นักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา จำนวนทั้งสิ้น 2,138 คน (กองบริการการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา, 2563 : ออนไลน์) จากจำนวนประชากรดังกล่าว งานวิจัยนี้กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างที่สามารถเป็นตัวแทนที่ดีในการศึกษาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ได้เป็น 475 คน (Krejcie and Morgan, 1970 : 608) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% และใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience Sampling) และศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยเก็บข้อมูลจากนักศึกษาจำนวน 7 คนโดยใช้หลักความอึดตัวของข้อมูล

### 3. การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

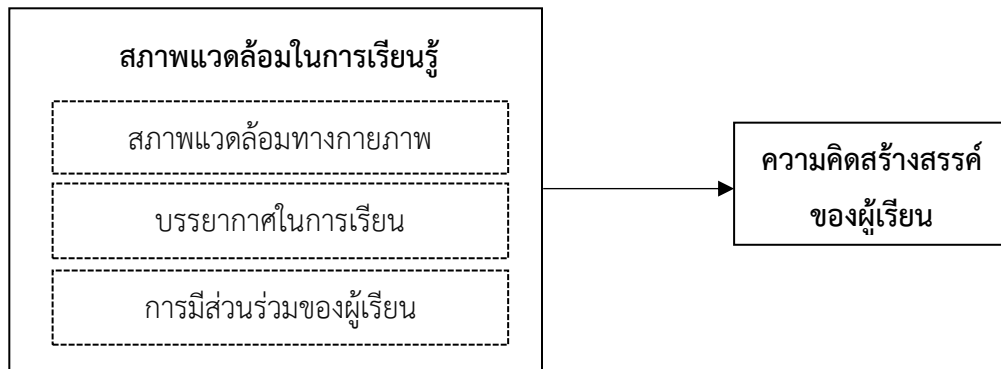
การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยโดยตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) จากการให้คะแนนโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ผลจากการหาค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม (IOC) พบว่าแบบสอบถามมีค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์หรือเนื้อหา จากการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เท่ากับ 0.90 แสดงว่าเครื่องมือวิจัยมีความเที่ยงตรง รวมทั้งนำแบบสอบถามที่ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถามเป็นรายข้อ (Discriminant Power) โดยใช้เทคนิค Item-total Correlation การหาค่า

ความเที่ยงตรงของแบบสอบถามด้วยค่า factor loading พบว่า 1) ด้านสภาพแวดล้อมทางกายภาพ มีค่าความเที่ยงตรง เท่ากับ 0.525-0.806 2) ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ มีค่าความเที่ยงตรง เท่ากับ 0.835-0.875 และ 3) ด้านการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ มีค่าความเที่ยงตรง เท่ากับ 0.731-0.798 (Hair et al, 2006 : 12-18) จากนั้นทำการหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม (Reliability) โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ตามวิธีของครอนบาค (Cronbach) พบว่า ด้านสภาพแวดล้อมทางกายภาพ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ และด้านการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.909, 0.883 และ 0.909 ตามลำดับ (Hair et al., 2006 : 12-18) และนำผลการวิเคราะห์ที่ได้เสนอผู้เชี่ยวชาญอีกครั้งเพื่อปรับปรุงแก้ไขก่อนจัดทำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างต่อไป

#### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยนี้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จากการตอบแบบสอบถามออนไลน์มาหาค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบความแตกต่างของสาขาและชั้นปีของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วย one-way ANOVA และ เพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการกำหนดรูปแบบห้องเรียนที่มีสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อการพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์

#### กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

#### ผลการวิจัย

ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 475 คน พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 369 คน คิดเป็นร้อยละ 77.68 มีอายุน้อยกว่า 23 ปี จำนวน 419 คน คิดเป็นร้อยละ 88.21 มีสถานภาพเป็นผู้เรียนจำนวน 464 คน คิดเป็นร้อยละ 97.68 เป็นนักศึกษาที่กำลังศึกษาชั้นปีที่ 4 จำนวน 145 คน คิดเป็นร้อยละ 31.25 มีเกรดเฉลี่ยสะสมปัจจุบัน อยู่ระหว่าง 3.01-3.50 จำนวน 167 คน คิดเป็นร้อยละ 35.99 ผู้ตอบ

แบบสอบถามส่วนใหญ่กำลังศึกษา/ประจำหลักสูตรการจัดการ จำนวน 145 คน คิดเป็นร้อยละ 30.53 รองลงมาคือ สาขานิติศาสตร์ จำนวน 71 คน คิดเป็นร้อยละ 14.95 สาขาการบัญชี จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 14.53 สาขาการจัดการธุรกิจท่องเที่ยว จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 10.53 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 7.79 สาขาเศรษฐศาสตร์ธุรกิจ จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 6.95 สาขาการจัดการธุรกิจดิจิทัลและนวัตกรรม จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 6.53 สาขาการเงินการธนาคาร จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 4.00 สาขาการตลาด จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 3.58 สาขาธุรกิจระหว่างประเทศ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.21 สาขาวิทยุโทรทัศน์และสื่อดิจิทัล จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.21 และ สาขาการจัดการธุรกิจการค้าสมัยใหม่ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.21

### 1. สภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ผลการวิจัยเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ พบว่า

1.1 สภาพแวดล้อมทางกายภาพโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}=3.57$ , S.D.=0.99) แสดงในตารางที่ 1 เมื่อพิจารณาสภาพแวดล้อมทางกายภาพเป็นรายข้อโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับแรก ดังนี้ 1) ภายในห้องมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น โปรเจคเตอร์ คอมพิวเตอร์ และ ปากกาเขียนกระดาน ( $\bar{x}=3.81$ , S.D.= 0.88), 2) โต๊ะ เก้าอี้และอุปกรณ์ภายในห้องสามารถเคลื่อนย้ายปรับเปลี่ยนตำแหน่งการวางและจัดวางรูปแบบใหม่ได้โดยสะดวกและสอดคล้องกับวิธีการสอน ( $\bar{x}=3.80$ , S.D.=0.85), 3) มีแสงสว่างเพียงพอต่อการเรียนการสอนและสามารถมองเห็นสิ่งต่างๆ ในห้องเรียนได้อย่างชัดเจน ( $\bar{x}=3.80$ , S.D.=0.88),

1.2 สภาพแวดล้อมด้านบรรยากาศการเรียนรู้โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}=3.68$ , S.D.=0.82) แสดงในตาราง 1 เมื่อพิจารณาสภาพแวดล้อมด้านบรรยากาศการเรียนรู้ เป็นรายข้อโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ 1) ภายใต้บรรยากาศการเรียนรู้ ความผิดพลาด การรับความเสี่ยง และการนำเสนอแนวคิดใหม่ เป็นประเด็นที่ผู้เรียนควรให้ความสำคัญ ( $\bar{x}=3.75$ , S.D.= 0.83), 2) บรรยากาศการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีลักษณะเข้าใจ ให้ความเคารพ และตระหนักถึงความสำคัญของการยอมรับความคิดที่แตกต่าง ( $\bar{x}=3.73$ , S.D.=0.82), 3) บรรยากาศการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นระหว่างผู้เรียน โดยมีผู้สอนเข้าร่วมหรือไม่ก็ได้ ซึ่งทำให้เกิดความเข้าใจในประเด็นที่กำลังอภิปรายมากขึ้น ( $\bar{x}=3.63$ , S.D.=0.80), และ 4) บรรยากาศการเรียนรู้ที่ผู้สอนทำหน้าที่เสมือนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียน เป็นผู้เรียนร่วมหรือเป็นบุคคลที่ซักถามประเด็นข้อสงสัย มากกว่าจะเป็นคนสอน ( $\bar{x}=3.63$ , S.D.=0.81)

1.3 สภาพแวดล้อมด้านการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}=3.69$ , S.D.=0.82) แสดงในตารางที่ 1 เมื่อพิจารณาสภาพแวดล้อมด้านการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เป็นรายข้อโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ 1) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อให้ผู้เรียนได้ร่วมกิจกรรมที่ต้องมีการซักถาม หรือการเรียนรู้จากการทำโครงการหรืองานที่ต้องใช้หลายศาสตร์ความรู้ ( $\bar{x}=3.71$ , S.D.= 0.80), 2)

สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดหรือเรียนรู้ที่จะทำกิจกรรมที่อยู่นอกเหนือจากกิจกรรมการเรียนปกติ ( $\bar{x} = 3.69, S.D.=0.79$ ), 3) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนับสนุนผู้เรียนให้ทำงานที่ได้รับมอบหมายด้วยแนวทางของตนเองภายใต้กรอบเวลาอย่างมีประสิทธิภาพ ( $\bar{x} = 3.69, S.D.=0.82$ ), 4) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อให้ผู้เรียนได้ร่วมกิจกรรมที่ต้องมีการซักถาม หรือการเรียนรู้จากการทำโครงการหรืองานที่ต้องใช้หลายศาสตร์ความรู้ ( $\bar{x} = 3.69, S.D.=0.84$ ), 5) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนับสนุนผู้เรียนใช้เวลาเรียนรู้และสร้างความเข้าใจเชิงลึกในประเด็นที่สนใจ ( $\bar{x} = 3.66, S.D.=0.82$ ) และ 6) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถใช้ความคิดเชิงวิเคราะห์ในการแก้ปัญหา ( $\bar{x} = 3.66, S.D.=0.83$ ) ตามลำดับ

**ตารางที่ 1** ความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (Learning Environment)	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
สภาพแวดล้อมทางกายภาพ	3.57	0.99	มาก
สภาพแวดล้อมด้านบรรยากาศการเรียนรู้	3.68	0.82	มาก
สภาพแวดล้อมด้านการมีส่วนร่วมของผู้เรียน	3.69	0.82	มาก

**2. การเปรียบเทียบความแตกต่างของความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน จำแนกตามสาขาวิชาและชั้นปี**

2.1 การทดสอบความแตกต่างด้านสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน จำแนกตามสาขาวิชา มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้ง 3 ด้าน คือ สภาพแวดล้อมทางกายภาพ บรรยากาศการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (สิริชัย ดีเลิศ และคณะ, 2560 : 24) ดังตาราง 2

**ตารางที่ 2** การเปรียบเทียบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน จำแนกตามสาขาวิชา

ด้าน	แบ่งกลุ่ม	SS	df	MS	F	Sig.
สภาพแวดล้อมทางกายภาพ	ระหว่างกลุ่ม	7.850	8	0.981	2.437	0.014*
	ภายในกลุ่ม	183.596	456	0.403		
	รวม	191.447	464			
บรรยากาศการเรียนรู้	ระหว่างกลุ่ม	10.228	8	1.278	2.699	0.007*
	ภายในกลุ่ม	216.020	456	0.474		
	รวม	226.943	464			

การมีส่วนร่วมของผู้เรียน	ระหว่างกลุ่ม	12.148	8	1.518	3.136	0.002*
	ภายในกลุ่ม	220.796	456	0.484		
	รวม	232.943	464			

โดยเมื่อทำการเปรียบเทียบความแตกต่างจำแนกตามสาขาวิชาเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD พบว่าสภาพแวดล้อมทางกายภาพมีความแตกต่าง จำนวน 8 คู่ ได้แก่ การจัดการกับการจัดการธุรกิจท่องเที่ยว การจัดการกับนิเทศศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ธุรกิจกับนิเทศศาสตร์ การจัดการธุรกิจดิจิทัลและนวัตกรรมกับการจัดการธุรกิจท่องเที่ยว การจัดการธุรกิจท่องเที่ยวกับนิเทศศาสตร์ การจัดการธุรกิจท่องเที่ยวกับการเงินธนาคาร นิเทศศาสตร์กับการบัญชี และการบัญชีกับการเงินธนาคาร

ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ พบว่า มีความแตกต่าง จำนวน 10 คู่ ได้แก่ การจัดการกับการจัดการธุรกิจท่องเที่ยว การจัดการกับการตลาด เศรษฐศาสตร์ธุรกิจกับนิเทศศาสตร์ การจัดการธุรกิจท่องเที่ยวกับนิเทศศาสตร์ การจัดการธุรกิจท่องเที่ยวกับการเงินธนาคาร นิเทศศาสตร์กับการตลาด นิเทศศาสตร์กับการบัญชี การตลาดกับการบัญชี การตลาดกับการเงินธนาคาร และการตลาดกับคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ด้านการมีส่วนร่วมของผู้เรียน พบว่า มีความแตกต่าง จำนวน 10 คู่ ได้แก่ การจัดการกับการจัดการธุรกิจท่องเที่ยว การจัดการกับนิเทศศาสตร์ การจัดการกับการตลาด เศรษฐศาสตร์ธุรกิจกับนิเทศศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ธุรกิจกับการเงินธนาคาร การจัดการธุรกิจดิจิทัลและนวัตกรรมกับนิเทศศาสตร์ การจัดการธุรกิจท่องเที่ยวกับนิเทศศาสตร์ นิเทศศาสตร์กับการตลาด นิเทศศาสตร์กับการบัญชี และนิเทศศาสตร์กับคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

2.2 การทดสอบความแตกต่างด้านสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน จำแนกตาม จำแนกตามชั้นปี พบว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ในด้านบรรยากาศการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ดังตาราง 3 โดยเมื่อทำการเปรียบเทียบความแตกต่างจำแนกตามชั้นปีเป็นรายคู่ด้วยวิธี LSD พบว่า มีความแตกต่าง จำนวน 2 คู่ ได้แก่ ปีที่ 1 กับปีที่ 2 และปีที่ 2 กับปีที่ 4 และด้านการมีส่วนร่วมของผู้เรียน พบว่า มีความแตกต่าง จำนวน 2 คู่ ได้แก่ ปีที่ 1 กับปีที่ 2 และปีที่ 2 กับปีที่ 4



ตารางที่ 3 เปรียบเทียบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน จำแนกตามชั้นปี

ด้าน	แบ่งกลุ่ม	SS	df	MS	F	Sig.
สภาพแวดล้อมทางกายภาพ	ระหว่างกลุ่ม	2.835	3	0.945	2.310	0.076
	ภายในกลุ่ม	188.612	461	0.409		
	รวม	191.447	464			
บรรยากาศการเรียนรู้	ระหว่างกลุ่ม	4.777	3	1.592	3.315	0.020*
	ภายในกลุ่ม	221.471	461	0.480		
	รวม	226.248	464			
การมีส่วนร่วมของผู้เรียน	ระหว่างกลุ่ม	4.335	3	1.445	2.914	0.034*
	ภายในกลุ่ม	228.609	461	0.496		
	รวม	232.943	464			

### 3. แนวทางการจัดการสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

จากการสัมภาษณ์เชิงลึกและการประชุมกลุ่มจากผู้เรียนจำนวน 7 คน โดยใช้คำถามแบบมีโครงสร้างสามารถสรุปเป็นแนวทางการจัดการสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ดังนี้

ห้องเรียนต้องมีลักษณะแนวระนาบ ไม่มีส่วนลาดชัน (Slope) เนื่องจากทำให้การเคลื่อนที่ของผู้เรียนทำได้ยากและขัดขวางการทำกิจกรรมการเรียนการสอน รูปแบบโต๊ะสำหรับผู้เรียน ควรเป็นโต๊ะที่มีพื้นที่ในการวางกระดาษขนาดใหญ่ ซึ่งเป็นวัสดุจำเป็นสำหรับกิจกรรมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียน และควรที่จะสามารถเคลื่อนย้ายหรือจัดเก็บได้สะดวก ห้องเรียนควรมีแสงสว่างในระดับเหมาะสม ที่สามารถมองเห็นสิ่งต่างๆ ได้ชัดเจน และหากแสงสว่างภายในห้องเรียนสามารถปรับเพิ่มหรือลดความสว่างตามความต้องการของผู้เรียนและผู้สอนได้จะเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนการสอน เพราะวัยที่แตกต่างกัน ต้องการระดับความสว่างที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ โทนสีห้องควรเป็นโทนเย็น ดูสบายตา เช่น สีขาว สีฟ้าอ่อน ทำให้รู้สึกผ่อนคลายและความพร้อมและความหลากหลายของอุปกรณ์การเรียน

การมีส่วนร่วมของผู้เรียนเป็นกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สามารถทำได้หลายวิธี ขึ้นอยู่กับปัจจัยด้านผู้เรียน ผู้สอน บุคลิกภาพของผู้สอน หรือการเตรียมตัวของผู้สอน เป็นต้น แนวทางการกระตุ้นการเรียนรู้ เช่น กิจกรรมสนทนาระหว่างผู้เรียนหรือผู้สอน ซึ่งผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามประเด็นข้อสงสัยหรือการอภิปรายร่วมจะทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดและกล้านำเสนอความคิดเห็นของตนเองให้คนอื่นได้ทราบ จำเป็นอย่างยิ่งต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ อย่างไรก็ตาม การสร้างการมีส่วนร่วมที่เน้นการซักถามอาจเหมาะกับผู้เรียนที่ให้ความสนใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้อัตโนมัติ แต่หากผู้เรียนเป็นกลุ่มที่ไม่ได้ให้ความสนใจการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การซักถามอาจไม่ช่วยส่งเสริมกระบวนการคิด ในทางตรงข้าม ผู้เรียนเองจะมีความรู้สึกในเชิงลบต่อการเรียนรู้มากกว่าเดิม รวมถึงการใช้เทคนิคการกระตุ้นผู้เรียนโดยการกำหนดกรอบเวลา

การทำกิจกรรม และการใช้โทนเสียงในการสนทนา เช่น เน้นเสียงหนัก เสียงเบา เป็นจังหวะตามสถานการณ์ จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในประเด็นสนทนาได้ดีขึ้น นอกจากนี้กิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ในห้องเรียน ที่ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงและประยุกต์ความรู้จากห้องเรียนสู่การปฏิบัติจริง สามารถพัฒนาต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ภายใต้บริบทสภาพจริงทางธุรกิจ เช่น กิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับการทำงาน Work Integrated Learning (WIL) และ การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning)

### อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่องสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง เป็นนักศึกษาที่กำลังศึกษาชั้นปีที่ 4 มีเกรดเฉลี่ยสะสมปัจจุบัน อยู่ระหว่าง 3.01-3.50 กำลังศึกษา/ประจำหลักสูตรการจัดการ ผลการวิจัยเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ พบว่า นักศึกษาให้ความสำคัญกับสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่อยู่ในห้องมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น กระจกบาน คอมพิวเตอร์และเครื่องฉายภาพ ซึ่งอุปกรณ์เหล่านี้สนับสนุนกระบวนการนำเสนองานหรือแลกเปลี่ยนความคิดระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน หรือระหว่างผู้เรียนด้วยกัน นอกจากนี้สภาพแวดล้อมทางกายภาพที่มีอุปกรณ์ภายในห้อง ที่สามารถเคลื่อนย้าย ปรับเปลี่ยนตำแหน่งการวางให้สอดคล้องกับวิธีการเรียนการสอน ทำให้เกิดความยืดหยุ่นในกิจกรรมเรียนรู้ที่เอื้อต่อการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันที่จะสามารถนำไปสู่การต่อยอดให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ๆ (กิ่งกาญจน์ โสภณพิศุทธิ์, 2561 : 200-216) ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ นักศึกษาให้ความสำคัญกับบรรยากาศการเรียนรู้ที่มองความผิดพลาดเป็นโอกาสในการเรียนรู้ การยอมรับความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในการนำเสนอความคิดใหม่ๆ รวมทั้งบรรยากาศการเรียนรู้ที่เข้าใจและให้ความเคารพต่อความคิดที่แตกต่าง ตามแนวคิดของทฤษฎีองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ลักษณะสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ดังกล่าวจะมีอิทธิพลต่อระดับของแรงจูงใจภายในของบุคคลที่จะแลกเปลี่ยนหรือนำเสนอความคิดไอเดียใหม่กับผู้อื่นๆ ก่อให้เกิดความสามารถในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ได้ดีกว่า (Amabile, 2012 : 3) และด้านการมีส่วนร่วมของผู้เรียน นักศึกษาให้ความสำคัญกับ สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อให้ผู้เรียนได้ร่วมกิจกรรมที่ต้องมีการซักถาม และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมที่อยู่นอกเหนือจากกิจกรรมการเรียนปกติ เป็นสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนให้เกิดการบูรณาการหลากหลายศาสตร์ความรู้ เพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้ นำไปสู่การสร้างนวัตกรรม

ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ของสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนจำแนกด้วยสาขาวิชา กล่าวโดยรวมได้ว่าสาขาการตลาด สาขาการจัดการธุรกิจท่องเที่ยว และสาขานิเทศศาสตร์ มีความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อความสามารถในการคิดสิ่งใหม่ๆของผู้เรียน แตกต่างไปจากสาขาการจัดการและสาขาเศรษฐศาสตร์ธุรกิจ เนื่องจาก สาขาการตลาด

สาขาการจัดการธุรกิจท่องเที่ยวและสาขานิเทศศาสตร์ ต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์เป็นพื้นฐานในกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้เกิดความเชี่ยวชาญในศาสตร์ของตนเอง ในขณะที่สาขาการจัดการ เศรษฐศาสตร์ ธุรกิจ การเงินการธนาคารและบัญชี เป็นสาขาที่มีกรอบทฤษฎีและกฎระเบียบของศาสตร์ที่เคร่งครัด ดังนั้นความคิดจะอยู่ในกรอบมากกว่าการแตกคตินอกกรอบ (สิริชัย ดีเลิศ และคณะ, 2560 : 24) นอกจากนี้ทักษะวิทยายังมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับความคิดสร้างสรรค์ กล่าวคือ สาขาวิชาที่เน้นด้านทักษะวิธีการคิดของนักศึกษาจะทำให้นักศึกษาในสาขานั้นมีความคิดสร้างสรรค์ที่สูงกว่าสาขาวิชาอื่น สอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ของอาจารย์ประจำสาขาวิชาการตลาดและนิเทศศาสตร์ที่ได้ให้ข้อมูลว่า การจัดการเรียนการสอนให้แก่ นักศึกษาสาขาจะมุ่งเน้นการเรียนการสอนที่เน้นลงพื้นที่จริง (Work-integrated learning หรือ Project-based learning) หรือเน้นปฏิบัติมากกว่าจะเรียนรู้แบบการบรรยายในห้องเรียน ส่งเสริมให้เกิดความคิดใหม่ๆ ต่อยอดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่มีประสิทธิภาพประสิทธิผลที่สูงขึ้น

ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ของสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนจำแนกด้วยชั้นปีที่กำลังศึกษา พบว่ามีความแตกต่างระหว่างชั้นปีในด้านบรรยากาศการเรียนรู้อะไรก็ตามมีส่วนร่วมของผู้เรียน เนื่องจากในแต่ละชั้นปีมีแผนการเรียนการสอนที่แตกต่างกัน โดยเฉพาะชั้นปีสุดท้ายที่รายวิชาส่วนมากจะมีลักษณะเรียนรู้จากภาคปฏิบัติมากกว่าทฤษฎี เน้นการเรียนรู้อะไรก็ตาม ทำงานกันเป็นทีม แก้ไขปัญหาต่างๆร่วมกันในสถานการณ์จริง ในขณะที่ชั้นปี 1-2 ผู้เรียนยังไม่มี ความรู้ความเข้าใจในศาสตร์ที่กำลังเรียนรู้เพียงพอ จำเป็นต้องศึกษาพื้นฐานทางทฤษฎีจากห้องเรียนเป็นส่วน ใหญ่ ยังไม่เน้นการทำงานเป็นกลุ่มเทียบกับชั้นปีที่สูงกว่า ด้วยเหตุนี้ มุมมองต่อบรรยากาศการเรียนรู้อะไรก็ตามมีส่วนร่วมในการเรียน จึงมีความแตกต่างกัน นอกจากนี้ยังกล่าวได้ว่ากระบวนการเรียนการสอนระหว่างชั้นปีที่ แตกต่างกันนั้น ถือเป็นกระบวนการที่ให้ความสำคัญกับความแตกต่างระหว่างบุคคล ว่าผู้เรียนแต่ละคนมี ลักษณะ ความรู้ ความสามารถและทักษะที่แตกต่างกัน ดังนั้นการใช้มาตรฐานการเรียนการสอนแบบเดียวย่อม ส่งผลต่อการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนและอย่างมาก ดังนั้นการสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่ สามารถส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ได้นั้นควรปรับให้มีความเหมาะสมและเอื้อต่อการใช้ศักยภาพของผู้เรียนให้ มากที่สุด

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ

1. งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงสำรวจเปรียบเทียบสถานการณ์วิจัยต้นน้ำที่ต้องการทราบถึงความต้องการ สภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนในสถาบันเดียว ดังนั้น งานวิจัยในอนาคตควรศึกษาประชากรที่ใหญ่ขึ้น เช่น ระดับพื้นที่ ภูมิภาคหรือทั่วประเทศ เพื่อให้ผลการวิจัยมี ผลกระทบที่กว้างขึ้น

2. งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อศึกษาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จากมุมมองของผู้เรียน งานวิจัยต่อไปควรศึกษากลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้สอนเพื่อสะท้อนแนวคิดการพัฒนาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อการพัฒนาความสามารถความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนจากมุมมองผู้สอน เนื่องจากผู้สอนจะมีอิทธิพลโดยตรงกับบรรยากาศการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียน

### ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. สถาบันการศึกษาสามารถนำผลการวิจัยไปกำหนดนโยบายการเรียนการสอนที่เน้นการสร้างบรรยากาศที่เอื้อให้ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นหรือนำเสนอความคิดใหม่ๆ ได้อย่างเสรี สร้างความตระหนัก ยอมรับและเคารพความคิดเห็นที่แตกต่าง โดยผู้สอนทำหน้าที่ร่วมเรียนและเชื่อมโยงประเด็นที่แตกต่าง นำไปสู่ความเข้าใจร่วมกัน

2. การสนับสนุนกิจกรรม Project-based learning และ Work-integrated learning เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้นอกเหนือชั้นเรียน ซึ่งเป็นการกระตุ้นการเรียนรู้ อีกทั้งยังเป็นกิจกรรมที่สามารถประยุกต์และบูรณาการความรู้ภายในห้องเรียนสู่การปฏิบัติงานจริง ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจต่อสิ่งที่สนใจได้ดียิ่งขึ้น

3. นโยบายการปรับปรุงและพัฒนาห้องเรียนให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้เรียนในปัจจุบันที่มีความคิดเป็นของตนเอง กล่าวที่จะซักถามประเด็นข้อสงสัย ดังนั้นรูปแบบห้องเรียนต้องส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมดังกล่าว หลีกเลี่ยงการจัดห้องเรียนแบบเน้นการบรรยายจากผู้สอน

### เอกสารอ้างอิง

- กิ่งกาญจน์ โสภณพิศุตม์. (2561). การศึกษาแนวทางการปรับปรุงห้องเรียนสถาปัตยกรรมภายในกรณีศึกษา: คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ผังเมืองและนฤมิตศิลป์. *วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล.* 26 (1), 200-216.
- กองบริการการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา. (2563). สถิติจำนวนนักศึกษาที่ลงทะเบียน ประจำปี การศึกษา 2563. *ออนไลน์.* สืบค้นเมื่อ 6 กุมภาพันธ์ 2564. แหล่งที่มา <http://eduservice.yru.ac.th/newweb/page/mis/studentregyear.php?type=2563>
- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- สิริชัย ดีเลิศ, ปานใจ ธารทัศน์วงศ์ และ สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธ์. (2560). ความคิดสร้างสรรค์ของบัณฑิตในสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาที่มีอัตลักษณ์เชิงสร้างสรรค์. *วารสารการจัดการ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์.* 6 (1), 16-25.

- สุรเกียรติ์ ธาดาวัฒนาวิทย์. (2561). การศึกษาเปรียบเทียบการจัดการศึกษาของสถาบันอุดมศึกษาด้าน  
อุตสาหกรรมบริการ : กรณีศึกษาประเทศสวีเดนและประเทศไทย. *วารสารวิทยาลัยดุสิตธานี*.  
12 (1), 332-349.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2564). รายงานสรุปผลการดำเนินการตามยุทธศาสตร์  
ชาติ ประจำปี 2563. *ออนไลน์*. สืบค้นเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2564. แหล่งที่มา: [http://nscr.nesdc.  
go.th/wp-content/uploads/2021/02/NS-12\\_438-449.pdf](http://nscr.nesdc.go.th/wp-content/uploads/2021/02/NS-12_438-449.pdf)
- Amabile, T. M. (2012). Componential theory of creativity. *Online*. Retrieved April 26, 2020.  
From: <http://www.hbs.edu/faculty/Publication%20Files/12-096.pdf>
- Hair, Jr. J. F., Black, B. B., Anderson, R. and Tatham, R. L. (2006). *Multivariate Data Analysis*.  
(6<sup>th</sup> ed.). New Jersey: Pearson Education.
- Krejcie, R. V. and Morgan, D. W. (1970). Determining Sample Size for Research Activities.  
*Educational and Psychological measurement*. 30, 607-610.
- Richardson, C. and Michra, P. (2018). Learning Environment that Support Student Creativity:  
Developing the SCALE. *Thinking Skills and Creativity*. 27, 45-54.