

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคสังคมฐานความรู้ (Knowledge-based Society) เสมือนเป็นกุญแจหลักสำคัญ ที่จะช่วยพัฒนาการศึกษาไทย เพราะเป็นสังคมที่มีการจัดการความรู้อย่างเป็นระบบ มีการแลกเปลี่ยน ถ่ายทอดความรู้ และประสบการณ์ต่างๆ ทั้งยังมีการเผยแพร่ความรู้อย่างกว้างขวาง สามารถเข้าถึงแหล่งความรู้ได้อย่างง่ายดาย ด้วยเพราะนวัตกรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีความก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว เป็นการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life Long Learning) ขยายโอกาสทางการศึกษาอย่างเท่าเทียมกัน ลดความแตกต่างระหว่างบุคคล ผู้เรียนสามารถเข้าถึงความรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา (วสันต์ อดิศักดิ์, 2546) ซึ่งสอดคล้องกับแผนนโยบายเพื่อพัฒนาประเทศด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ด้วยโครงการ SMART THAILAND ซึ่งมีการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางด้าน ICT ทั้งยังพัฒนาประเทศไทยให้เป็นสังคมอุดมปัญญา คนไทยสามารถเข้าถึงและใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเท่าเทียมกัน รวมไปถึงสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ พัฒนาโครงข่ายสัญญาณอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง เพื่อให้บริการด้านการศึกษาไปยังพื้นที่ห่างไกลอีกด้วย

ทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด หรือ Open Educational Resources จึงเป็นอีกหนึ่งนวัตกรรมทางการศึกษาที่ผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งทรัพยากรการศึกษาแบบเปิดนั้นมีบทบาทสำคัญต่อการขยายโอกาสทางการศึกษาให้แก่ทุกคน ทุกเชื้อชาติ ทุกภาษา ทุกศาสนา รวมถึงผู้ด้อยโอกาสและทุพพลภาพ สามารถเรียนรู้และศึกษาในสาขาวิชาใดๆ ก็ได้ตามความสนใจโดยไม่มีค่าใช้จ่ายใดๆ ทั้งสิ้น สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ภายใต้อนุสัญญาแบบเปิด (Creative Common) ซึ่งแนวคิดของการใช้ทรัพยากรด้านการศึกษาแบบเปิด (Open Educational Resources) นั้น เป็นแนวคิดของการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) โดยมีหัวใจสำคัญอยู่ที่การแบ่งปันแหล่งทรัพยากรด้านการศึกษาที่มีคุณภาพสู่สังคมโลกเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ทางการศึกษาได้อย่างเสรี

สุกานดา จงเจริญตระกูล (2555) ได้ทำการศึกษาแนวโน้มของการใช้ทรัพยากรการศึกษาแบบเปิดในกลุ่มประชาคมอาเซียน พบว่า กลุ่มนักพัฒนาและผู้ใช้งานทรัพยากรการศึกษาแบบเปิดส่วนใหญ่จะอยู่ในแถบประเทศอเมริกาและยุโรป แต่ก็มีบางประเทศในทวีปเอเชียเริ่มมีการใช้ทรัพยากรการศึกษาแบบเปิดไปบ้างแล้ว แต่ยังไม่ทั่วถึงเท่าที่ควร ซึ่งเป็นเพราะ การขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแหล่งทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด การขาดทักษะหรือกลยุทธ์ในการนำไปบูรณาการการเรียนการสอนในชั้นเรียน และ

การกังวลถึงลิขสิทธิ์การนำไปใช้ ซึ่งผลจากการศึกษานี้เองจะเป็นแนวทางที่ดีในการพัฒนาทรัพยากร การศึกษาแบบเปิดให้มีประสิทธิภาพ เพิ่มอัตราการเข้าถึงเพิ่มการใช้ทรัพยากรการศึกษาแบบเปิดและ พัฒนาการกลยุทธ์การสอนที่สามารถนำไปบูรณาการการเรียนการสอน สร้างคุณค่าให้กับ การทรัพยากรการศึกษาแบบเปิดไปใช้กับการศึกษา ซึ่งจากผลการศึกษาทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะนำทรัพยากร การศึกษาแบบเปิดมาบูรณาการในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้เกิดอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

ด้วยสภาพสังคมในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้เป็นสังคมพหุวัฒนธรรม (Multicultural Society) การจัดการศึกษาเพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมนั้น จำเป็นที่จะต้องมีการพัฒนารูปแบบ เฉพาะที่มีความเหมาะสมในการที่จะพัฒนาผู้เรียนจากในทุกกลุ่มวัฒนธรรม ให้มีความเข้าใจเป็นอันหนึ่ง อันเดียวกัน สร้างความรักและสามัคคี ลักษณะของการจัดการศึกษาดังกล่าวนี้เราเรียกว่า “การศึกษาพหุ วัฒนธรรม (Multicultural Education)” ซึ่ง Cortes (1996) ได้กล่าวถึงการศึกษาแบบพหุวัฒนธรรมว่า เป็นกระบวนการที่ผู้สอนได้ช่วยเตรียมผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาที่มีความแตกต่างกัน ทางด้านวัฒนธรรมให้อยู่ด้วยความเข้าใจกัน มีความร่วมมือร่วมใจกัน มองเห็นประโยชน์ร่วมกัน พึงพา อาศัยซึ่งกันและกัน จะต้องยอมรับในความแตกต่างแต่ไม่นำไปสู่ความแตกแยก

การจัดสภาพแวดล้อมเชิงเสมือนในสังคมพหุวัฒนธรรมนับว่าเป็นการจัดสภาพแวดล้อมทางการ เรียนรู้สำหรับผู้เรียนที่มีความแตกต่างกันในเรื่องของศาสนา สังคม วัฒนธรรม ความเป็นอยู่ และเพื่อให้ เกิดการเรียนรู้และยอมรับความต่าง ลดความขัดแย้ง ลดอคติ ซึ่งจะช่วยลดความขัดแย้งที่อาจจะเกิดขึ้นได้ โดยยึดหลักความเท่าเทียมกัน (Equity Pedagogy) การเสริมสร้างความเข้มแข็งทางสังคมและวัฒนธรรม (An Empowering Culture and Social Structure)

การออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นไปถึงการสร้างความตระหนักในคุณค่าทาง วัฒนธรรม ความเป็นพหุวัฒนธรรมนั้น จะประกอบไปด้วย (1) การบูรณาการในเนื้อหาวิชา (2) กระบวนการสร้างองค์ความรู้ (3) การลดความอคติ (4) การเรียนการสอนที่ยึดหลักความเท่าเทียมกัน (5) การเสริมสร้างความเข้มแข็งทางสังคมและวัฒนธรรม เป็นการจัดการเรียนรู้ที่อยู่ท่ามกลางความแตกต่าง ทางเชื้อชาติ ศาสนา วัฒนธรรม และการดำเนินวิถีชีวิต โดยเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อ การศึกษาพหุวัฒนธรรม การเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสม และทุกคนสามารถที่จะเรียนรู้ได้เท่า เทียมกัน ทุกที่ ทุกเวลา เพื่อลดความขัดแย้งดังกล่าว โดยเครื่องมือที่จะนำมาใช้ออกแบบการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนบนระบบ ที่เรียกว่า ทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด (Open Educational Resources : OER) นับว่าเป็นอีกหนึ่งเครื่องมือสำคัญที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งเสริมการ เรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ซึ่งมีหลักสำคัญคือการแบ่งปันแหล่งทรัพยากรด้านการศึกษาที่มี

คุณภาพจากทั่วทุกมุมโลกให้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในทางการศึกษาได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย ทั้งยังสามารถพัฒนาต่อตามความต้องการ โดยอยู่บนพื้นฐานของการแบ่งปันความรู้คืนสู่สังคมโลก

สอดคล้องกับสาระสำคัญของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 (กรมวิชาการ, 2545) กล่าวคือ เป็นการจัดการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มุ่งเน้นความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล เป็นการศึกษาเพื่อปวงชนที่ประชาชนทุกคนจะได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและเท่าเทียมกัน โดยสังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาและเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง ตลอดชีวิต มีความยืดหยุ่นทั้งด้านสาระ เวลาและการจัดการเรียนรู้ สามารถจัดการศึกษาได้ทุกรูปแบบ ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมายและสามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้และประสบการณ์

ความคิดสร้างสรรค์นับเป็นคุณสมบัติหนึ่งที่สำคัญมาก เป็นปัจจัยที่สำคัญในการพัฒนาประเทศให้มีความก้าวหน้า ซึ่งจะเห็นได้จากกลุ่มประเทศยักษ์ใหญ่ทางเศรษฐกิจที่สำคัญของโลก เช่น ญี่ปุ่น สิงคโปร์ สหรัฐอเมริกา เยอรมัน เป็นต้น ประเทศเหล่านี้มุ่งพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมการสร้างจินตนาการ กล้าคิด กล้าทำ สร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆสู่สังคมโลก เพื่อเป็นประโยชน์แก่มวลมนุษยชาติ จนเป็นที่ประจักษ์ต่อนานาประเทศ ดังจะเห็นได้ว่า ชาติจะพัฒนาได้จะต้องเริ่มจากการพัฒนาประชาชนในชาติให้มีความสามารถ มีความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นคุณลักษณะที่จำเป็นที่ควรได้รับการส่งเสริมและพัฒนาให้สูงขึ้น ซึ่งได้มีการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์อย่างแพร่หลาย

และได้มีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ไปอย่างกว้างขวาง รวมไปถึงการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ควรจัดหลักสูตรและกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ รู้จักคิด คิดเป็น และสามารถคิดแก้ปัญหาได้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนแสดงความสามารถอย่างเต็มที่ ปรับปรุงวิธีการเรียนการสอน ให้มีลักษณะดังต่อไปนี้ (กรมการฝึกหัดครู, 2523)

1. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง พยายามอย่าบังคับให้เด็กทำตามคำสั่งอยู่ตลอดเวลา
2. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นคนช่างสังเกต ชักถามและตอบคำถามด้วยความกระตือรือร้น
3. สนใจและตั้งใจฟังคำถามแปลกๆใหม่ๆ ยอมรับความคิดแปลกๆของผู้เรียน
4. แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีคุณค่า และให้กำลังใจ สร้างแรงผลักดันในการกล้าแสดงออก
5. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่ม
6. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง สำรวจ ค้นคว้า ทดลอง เพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบด้วยตนเอง
7. กระตุ้นให้ผู้เรียนมีบุคลิกภาพสร้างสรรค์ด้วยการเสริมความอยากรู้ อยากรู้อยากเห็น และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง
8. ส่งเสริมให้เด็กประสบความสำเร็จให้กำลังใจ ยกย่องชมเชย

9. สร้างความเชื่อมั่นในตัวของผู้เรียน จะช่วยให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในการแสดงความคิดเห็นมากยิ่งขึ้น

10. สร้างบรรยากาศของชั้นเรียนให้เอื้อต่อการเรียนรู้ และมีอิสระในการสร้างความคิดสร้างสรรค์

การเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์สามารถทำได้โดยการรู้จักเปิดโอกาสให้เลือกและตัดสินใจในสิ่งต่างๆได้ด้วยตนเอง ทั้งนี้ครูผู้สอนจะต้องมีความไว้วางใจและยอมรับการตัดสินใจนั้นด้วย จะต้องสนับสนุนให้กำลังใจ ยกย่อง ชื่นชม กระตุ้นให้มีความกระตือรือร้น ทั้งยังต้องฝึกให้เป็นคนที่ชอบค้นหา แสวงหาคำตอบและสิ่งต่างๆ ได้ด้วยตนเอง สิ่งต่างๆเหล่านี้จะช่วยพัฒนาการคิดแบบสร้างสรรค์ได้อีกด้วย

ถึงแม้ว่าจะมีการส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์มากขึ้นเพียงไรก็ตาม แต่สภาพปัญหาในประเทศไทยกลับพบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์น้อยลง ดังนั้นจึงควรมีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในผู้เรียน (สำนักนายกรัฐมนตรี, 2540 อ้างถึงใน สรัญญา เชื้อทอง, 2553) ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจความคิดสร้างสรรค์ในการปฏิบัติงานของนักวิชาการศึกษา ณ ศูนย์พัฒนาหลักสูตร กรมวิชาการ (ประยุทธ์ ไทยธานี, 2541) ซึ่งพบว่า นักวิชาการศึกษาที่สำเร็จการศึกษาในระดับอุดมศึกษามีความคิดสร้างสรรค์ในด้านการปฏิบัติงาน ต่ำกว่า 50-65% เลยทีเดียว

ดังจะเห็นได้ว่าความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญและมีความจำเป็นมากในการสร้างทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพ เพื่อที่จะได้พัฒนาประเทศชาติให้เจริญก้าวหน้า โดยการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาผนวกกับกระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จึงเป็นอีกหนทางหนึ่งในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สรัญญา เชื้อทอง (2553) ได้ให้ข้อเสนอแนะในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า ควรมีการวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาเพื่อจัดการเรียนการสอนที่จะช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในลักษณะอื่นๆ นอกจากเทคโนโลยีบนเครือข่าย เช่น ควรมีการผสมผสานระหว่างการเรียนรู้รวมทั้งในห้องเรียนปกติและบนเครือข่าย เป็นต้น

จากสภาพปัญหาและแนวคิดข้อเสนอแนะต่างๆทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความตระหนักในคุณค่าทางพหุวัฒนธรรม โดยใช้เนื้อหาในรายวิชา หลักการออกแบบงานกราฟิก เป็นบทเรียนในการสร้างทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด โดยเลือกกลุ่มเป้าหมายเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายดังกล่าวนี้เป็นกลุ่มที่กำลังเข้าสู่ตลาดแรงงาน สังคมมีความต้องการแรงงานในการพัฒนาหน่วยงานและองค์กร ดังนั้นการพัฒนาส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความตระหนักในคุณค่าทางพหุวัฒนธรรม จึงเป็นการเตรียมความ

พร้อมที่จะเข้าสู่ตลาดแรงงานที่มีการแข่งขันสูง ต้องการคนที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และเพราะจะต้องทำงานร่วมกับเพื่อนร่วมงานที่มาจากต่างที่ต่างถิ่น ต่างวัฒนธรรม การสร้างการยอมรับในความแตกต่างจึงเป็นอีกหนทางหนึ่งที่จะทำให้เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกัน สามารถร่วมงาน ปฏิบัติงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำถามการวิจัย

1. การพัฒนาทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความตระหนักในคุณค่าทางพหุวัฒนธรรม สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ มีองค์ประกอบและขั้นตอนในการสร้างอย่างไรบ้าง

2. ทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความตระหนักในคุณค่าทางพหุวัฒนธรรม สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์และความตระหนักในคุณค่าทางพหุวัฒนธรรมได้หรือไม่

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

วัตถุประสงค์ทั่วไป

เพื่อพัฒนาทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความตระหนักในคุณค่าทางพหุวัฒนธรรม สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

วัตถุประสงค์เฉพาะ

1. เพื่อพัฒนาทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความตระหนักในคุณค่าทางพหุวัฒนธรรม สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และความตระหนักในคุณค่าทางพหุวัฒนธรรม สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

3. เพื่อเปรียบเทียบความตระหนักในคุณค่าทางพหุวัฒนธรรม ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และความตระหนักในคุณค่าทางพหุวัฒนธรรม สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

สมมติฐานงานวิจัย

1. นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ที่ได้เรียนด้วยทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด มีความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ที่ได้เรียนด้วยทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด มีความตระหนักในคุณค่าทางพหุวัฒนธรรมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตของการวิจัย

เพื่อพัฒนาทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความตระหนักในคุณค่าทางพหุวัฒนธรรม สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

1. ประชากรที่ศึกษา

นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2-4 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ จำนวน 1,681 คน (งานทะเบียนและสถิตินักศึกษา, 2557)

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา 263-204 กราฟิกเพื่อการสื่อสารการศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 36 คน

3. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

3.1 ตัวแปรต้น

ทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความตระหนักในคุณค่าทางพหุวัฒนธรรม สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

3.2 ตัวแปรตาม

3.2.1. ความคิดสร้างสรรค์

3.2.2. ความตระหนักในคุณค่าทางพหุวัฒนธรรม

4. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

หน่วยการเรียนรู้ เรื่องหลักการออกแบบกราฟิก ซึ่งประกอบด้วย 1) ส่วนประกอบในการออกแบบ (Element of Design) และ 2) หลักการออกแบบกราฟิก (Principle of Design)

กรอบแนวคิดการวิจัย

ทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด

OER คือ แหล่งรวบรวมสื่อการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ได้แก่ เครื่องมือและเทคนิค วิธีการที่เกี่ยวข้องกับการสอนการเรียนรู้ ภายใต้สัญญาอนุญาตแบบเปิดโดยไม่มีค่าใช้จ่ายใดๆ

องค์ประกอบของ OER ได้แก่

1. แหล่งเผยแพร่เนื้อหาการเรียนรู้
2. แหล่งเครื่องมือในการเรียนการสอน
3. แหล่งรวบรวมทรัพยากรทางการศึกษา
4. สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์

ขอบข่ายการพัฒนาOER ใน 5 มิติ

1. ขอบเขต (Scope)
2. ความเป็นเจ้าของ ผู้รับผิดชอบ (Authorship)
3. การออกใบอนุญาต (Licensing)ในรูปแบบของครีเอทีฟคอมมอนส์
4. ระดับการปิดกั้น (Granularity)
5. ระยะเวลาในการสอน (Teaching Duration)

(The William and Flora Hewlett Foundation,2005 อ้างถึงใน สุกานดา จงเสริมตระกูลและ จิรภา อรรถพร,2555, ลลิตา บุญธง ,2556, Organization for Economic Co-Operation and Development (OECD n.d. อ้างถึงใน Sapire, and Reed,2011)

แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ความคิดสร้างสรรค์

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

1.ความคิดริเริ่ม 2.ความคล่องแคล่วในการคิด 3.ความยืดหยุ่น ในการคิด และ 4.ความละเอียดลออในการคิด

ปัจจัยที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

1. การยอมรับคุณค่าของคน เคารพในความคิดเห็นผู้อื่น
2. การยอมรับความแตกต่างของบุคคล
3. การมีความเข้าอกเข้าใจ และเห็นใจผู้อื่น

กระบวนการคิดสร้างสรรค์

ขั้นที่ 1 การระบุประเด็นปัญหาให้ชัดเจน ขั้นที่ 2 การรวบรวมข้อมูล ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์

ขั้นที่4 การคัดเลือกข้อมูล ขั้นที่ 5 การประมวลความคิด ขั้นที่ 6 การสังเคราะห์ ขั้นที่ 7 การประเมินผล
(ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ,2551, ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์, 2546,Carl Roger,1962 อ้างถึงใน อารี รังสินันท์,2527 อารี พันธุ์มณี, 2543,)

ความตระหนักทางพหุวัฒนธรรม

ความตระหนักทางวัฒนธรรม หมายถึง ความรู้สึกของบุคคล ที่แสดงถึงการรับรู้ ความเข้าใจ การคิดได้ และแสดงออกเป็นพฤติกรรมที่แสดงถึงความมุ่งมั่นและต้องการจะแก้ไขเมื่อเผชิญกับวัฒนธรรมที่แตกต่างไป จากวัฒนธรรมของตนประกอบด้วย

องค์ประกอบของการสร้างความตระหนักทางพหุวัฒนธรรม

1.การมองเห็นความเหมือนหรือแตกต่างของวัฒนธรรม 2. ความยืดหยุ่น เห็นคุณค่าวัฒนธรรมอื่น การยอมรับปรับเปลี่ยนความคิดของตนเองให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมอื่นๆ 3. การเอาใจเขามาใส่ใจเรา เห็นอกเห็นใจผู้อื่น

ปัจจัยปัจจัยที่ก่อให้เกิดความตระหนักทางพหุวัฒนธรรม

1. การมองเห็นความเหมือนระหว่างวัฒนธรรมตนกับวัฒนธรรม อื่นๆ
2. การยอมรับความต่างระหว่างวัฒนธรรมตนกับวัฒนธรรมอื่นๆ
3. การปรับความคิด ฟังความคิดเห็น มองเห็นคุณค่า ยอมรับ ค่านิยมใหม่
4. ปลอดภัยเมื่อ มีความทุกข์ แสดงความคิดเห็น ไม่พูดหรือ ตอกย้ำปมด้อยของผู้อื่น
(ศิริชัย กาญจนวาสี และ กมลวรรณ ตังชนกานนท์ และชตินันท์ จันทระเสนานนท์, 2554)

ประโยชน์ของการวิจัย

1. ได้รูปแบบทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความตระหนักในคุณค่าทางวัฒนธรรม สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
2. ได้แนวทางในการพัฒนาทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความตระหนักในคุณค่าทางวัฒนธรรม สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ที่มีประสิทธิภาพ
3. ได้แนวทางในการส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และความตระหนักในคุณค่าทางวัฒนธรรม สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
4. ได้ทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์และความตระหนักในคุณค่าทางวัฒนธรรม

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **ทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด** หมายถึง นวัตกรรมการเรียนการสอนผ่านอินเทอร์เน็ต เป็นแหล่งรวบรวมเนื้อหาการเรียนรู้ เรื่อง หลักการออกแบบงานกราฟิก ที่อนุญาตให้ใช้ได้ฟรี โดยไม่มีค่าใช้จ่าย ภายใต้สัญญาแบบเปิด (Open licences) ที่เรียกว่า ครีเอทีฟคอมมอนส์ (Creative Commons) ซึ่งจะประกอบไปด้วย เนื้อหารายวิชา วิดีโอประกอบการเรียนการสอน ตลอดจนวัสดุการเรียนการสอนที่สนับสนุนให้ผู้เรียนได้เข้าถึงความรู้ต่างๆ ได้เป็นอย่างดี
2. **ความคิดสร้างสรรค์** หมายถึง ลักษณะของความคิดที่สามารถคิดได้หลายแง่มุม ผ่านการสังเกต รับรู้ และมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งนั้นๆ จนนำไปสู่กระบวนการความคิดสิ่งใหม่ๆ ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ
3. **ความตระหนักในคุณค่าทางวัฒนธรรม** หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่แสดงถึงการรับรู้ ความเข้าใจ การคิดได้ และแสดงออกเป็นพฤติกรรมในเชิงบวกต่อผู้ที่มีวัฒนธรรมที่แตกต่างจากตนเองซึ่งจะประกอบด้วย 1) การมีความรู้ ความเข้าใจ ในวัฒนธรรมของตนเอง และวัฒนธรรมอื่นๆ 2) การยอมรับในความหลากหลายทางวัฒนธรรม และมีเจตคติที่ดีต่อวัฒนธรรมที่มีความแตกต่างไปจากวัฒนธรรมของตนเอง 3) การแสดงพฤติกรรมในเชิงบวกทางด้านการปรับตัวและการสามารถใช้ชีวิตร่วมกัน ภายใต้สังคมพหุวัฒนธรรม และ 4) การมีความรักและหวงแหน ในคุณค่าทางพหุวัฒนธรรม

4. **หลักการออกแบบกราฟิก** หมายถึง รายวิชาที่ผู้วิจัยใช้ในการพัฒนาทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด ว่าด้วยทฤษฎีและหลักการด้านกราฟิก การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีร่วมสมัยและคอมพิวเตอร์กราฟิกในการออกแบบผลิตงานกราฟิกเพื่อการสื่อสารการศึกษาและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์

5. **ผู้เรียน** หมายถึง นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา 263-204 กราฟิกเพื่อการสื่อสารการศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557

Prince of Songkla University
Pattani Campus