

กระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาที่มีอัตลักษณ์เชิงสร้างสรรค์*

Creative Thinking Development Process in the Creative Higher Education Institute

สิริชัย ดีเลิศ (Sirichai Deelers)**

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาที่มีอัตลักษณ์เชิงสร้างสรรค์ มีลักษณะเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพโดยใช้ทฤษฎีฐานราก ด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้บริหารและผู้เชี่ยวชาญในกลุ่มสาขาวิชา จำนวน 26 คน โดยแบ่งการศึกษาเป็น 4 กลุ่มสาขาวิชา ได้แก่ 1) กลุ่มสาขาวิชาศิลปะ 2) ศิลปะประยุกต์ 3) มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ และ 4) วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ผลการศึกษาพบว่ากระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มี 5 ขั้นตอน คือ 1) ความรู้ในศาสตร์ 2) การพัฒนาทักษะและทัศนคติ 3) การสร้างความคิด 4) การกลั่นกรองแนวความคิดและ 5) การสร้างอัตลักษณ์ ซึ่งความคิดสร้างสรรค์ถูกสอดแทรกในกระบวนการเรียนการสอนมากน้อยต่างกัน ปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนและส่งผลต่อการเรียนการสอนที่มีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ คือ ผู้บริหาร อาจารย์ พนักงานสายสนับสนุน เครื่องมือ สภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ รวมถึงบุคลิกความชอบ และความสนใจของนักศึกษา

คำสำคัญ: ความคิดสร้างสรรค์, อุดมศึกษา, อัตลักษณ์, นวัตกรรม

Abstract

This research aimed to study the creative thinking development process in the creative higher education institute that promotes students' creative thinking and identity. Hence, qualitative research under the grounded theory approach by using an in-depth interviews taken from 26 professors and administrators in four major relative fields; Fine Arts, Applied Arts, Social Sciences and Humanities, and Science and Technology was adopted to collect data. This study found that there were five stages of creative thinking development process. (1) knowledge, (2) skills and attitudes, (3) development idea generation, (4)

* บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่องตัวบ่งชี้กระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาที่มีอัตลักษณ์เชิงสร้างสรรค์

** นักศึกษาปริญญาเอก หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร
Ph.D. Candidate (Management), Doctor of Philosophy Program in Management, Faculty of Management Science,
Silpakorn University E-mail: deelters_s@silpakorn.edu โดยมีที่ปรึกษาดุษฎีนิพนธ์หลัก: รศ.ดร.ปานใจ ธารทัศน์วงศ์
(Assoc.Prof.Dr.Panjai Tantasanawong)และที่ปรึกษาดุษฎีนิพนธ์ร่วม: รศ.ดร.สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธ์ (Assoc.Prof.Dr.Somnuk
Aujirapongpan)

verification, and (5) identity. The creative thinking was added in the learning process differently. Further, administrators, professors, staff, equipment, learning atmosphere, personal interest and students' attention were main factors supported and influenced to learning and teaching relating to creative thinking development.

Keyword: Creative Thinking, Higher Education, Identity, Innovation

บทนำ

ปัจจุบันประเทศต่าง ๆ มีการพัฒนาด้านเศรษฐกิจของประเทศเพื่อสร้างรายได้เปรียบในการแข่งขันที่เปลี่ยนแปลงตามบริบทของสังคมยุคโลกาภิวัตน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างระบบเศรษฐกิจด้วยทรัพยากรของประเทศ หรือการแสวงหาความได้เปรียบในการแข่งขันด้วยการสร้างสิ่งใหม่ จากสิ่งประดิษฐ์ การคิดค้น รูปแบบธุรกิจ ทั้งสินค้าและบริการต่าง ๆ ทำให้เกิดการพัฒนานี้เรียกว่า นวัตกรรม ที่เป็นปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ (Innovation-driven Economy) (Porter, 1998 อ้างถึงในสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2552: 10) การศึกษาค้นคว้าเพื่อพัฒนานวัตกรรมขององค์การจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง โดยหลายองค์การได้ลงทุนเพื่อพัฒนาด้านการค้นคว้า วิจัยและพัฒนา ซึ่งต้องใช้ทักษะการคิดค้น ความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสร้างสินค้าและบริการใหม่ ๆ ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นรากฐานที่สำคัญประการหนึ่งของกระบวนการจัดการนวัตกรรม ตลอดจนขีดความสามารถของทรัพยากรมนุษย์ และความสามารถในการแข่งขันของประเทศในยุคโลกาภิวัตน์ (นพดล เหลืองภิรมย์, 2555) ความสำคัญของนวัตกรรมจึงเป็นปัจจัยให้บุคคลในองค์กรที่ต้องการสร้างนวัตกรรมในองค์กร ได้รับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์มากขึ้น มีน้ำหนักมากขึ้น เพื่อหวังจะให้บุคลากรมีศักยภาพและถือเป็นสินทรัพย์ทางปัญญาที่คอยค้ำค้ำนวัตกรรมใหม่ ๆ ให้กับองค์กร (พยัต วุฒิรงค์, 2555)

การขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจ โดยใช้เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ (Creative Economy) หรือเศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือการสร้างมูลค่าที่เกิดจากความคิดของมนุษย์ (Howkins, 2001 อ้างถึงใน สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ 2552: 20) ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์สินค้าและบริการใหม่ ๆ โดยเชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมปัญญาของสังคมไทย ผสมผสานกับเทคโนโลยี/นวัตกรรมสมัยใหม่ นำเข้าสู่กระบวนการ “คิดอย่างสร้างสรรค์” และสร้างแรงบันดาลใจจากรากวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่สั่งสมของสังคม เพื่อสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจและอาจขยายไปถึงการสร้างคุณค่าทางสังคมด้วย (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2552) สำหรับประเทศไทย มีการพัฒนาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ด้วยแผนการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 คือการเพิ่มคุณค่าของสินค้าและบริการ (Value Creation) โดยการใช้องค์ความรู้และนวัตกรรม (เสาวรภัย กุสุมา ณ อยุธยา, 2552: 23) และการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในแผนฯ 11 มีนโยบายส่งเสริมการศึกษา และการวิจัยและพัฒนา (The Research and Development) เชิงลึกในสาขาเศรษฐกิจสร้างสรรค์และทุนวัฒนธรรม รวมถึงการพัฒนาทุนมนุษย์ (Human Capital) โดยพัฒนาทักษะความรู้ของผู้ประกอบการและบุคลากรในการสร้างความคิดสร้างสรรค์สินค้าและบริการรูปแบบใหม่ โดยสนองความต้องการด้านการผลิตและบริการ (อาคม เต็มพิทยาไพสิฐ, 2554) ถึงแม้

ประเทศไทยมีแผนพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และมีหน่วยงานในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ แต่เมื่อเปรียบเทียบการเติบโตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์แล้วยังอยู่ในอัตราที่ต่ำ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2552) ปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่ขับเคลื่อนระบบเศรษฐกิจบนพื้นฐานความคิดสร้างสรรค์ในปัจจุบัน คือ การศึกษาเรียนรู้และพัฒนาคน ซึ่งถือเป็นหัวใจหลักของระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จากการศึกษาพบว่า การเข้าถึงวิชาการความรู้ของผู้คนในแต่ละสังคมนั้น มีความสัมพันธ์อย่างแน่นแฟ้นกับอิสรภาพทางความคิดและแสดงออกของสังคมนั้น เมื่อใดที่ผู้คนหยุดที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ เมื่อนั้นพวกเขาก็หยุดที่จะสร้างสรรค์สิ่งใหม่เช่นกัน (Howkins, 2551: 16 อ้างถึงใน ศูนย์สร้างสรรค์และออกแบบ) อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ จึงเป็นการสร้างสรรค์ระดับปัจเจกบุคคล ทักษะและความสามารถพิเศษที่สร้างความมั่งคั่งและสร้างสรรค์งานจากทรัพย์สินทางปัญญา ประเภทของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เช่น การโฆษณา สถาปัตยกรรม งานศิลปะ งานปั้น งานออกแบบ ภาพยนตร์ ซอฟต์แวร์ ดนตรี สื่อวิทยุและโทรทัศน์ เป็นต้น (Jones et al., 2004)

ความคิดเชิงสร้างสรรค์ เป็นการขยายขอบเขตความคิดออกไปจากกรอบความคิดเดิมที่มีอยู่สู่ความคิดใหม่ ที่ไม่เคยมีมาก่อน เพื่อค้นหาคำตอบที่ดีที่สุดให้กับปัญหาที่เกิดขึ้น เป็นความคิดที่มีลักษณะเป็นกระบวนการ (process) การแก้ปัญหาโดยความคิดสร้างสรรค์ มี 3 ขั้นตอน คือ 1) กำหนดเป้าหมายการคิด กำหนดวัตถุประสงค์ของปัญหาที่ต้องการแก้ไข ตั้งคำถามที่ชัดเจน และถูกต้อง 2) ขั้นการแสวงหาแนวคิดใหม่ วิธีการที่จะพาไปสู่วัตถุประสงค์ หรือคิด คำตอบของคำถามให้มากที่สุด และต้องปฏิบัติได้จริง 3) ขั้นประเมินและคัดเลือกแนวคิด การกลั่นกรองด้วยความคิดที่ใช้เหตุผล จนเหลือความคิดที่สามารถนำไปใช้ปฏิบัติได้จริง (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2556) โดยมีองค์ประกอบ 3 ประการ ได้แก่ 1) ความเชี่ยวชาญ คือความรู้ทางด้านเทคนิคขั้นตอนต่าง ๆ และการใช้เหตุผล ภูมิปัญญา 2) ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ เป็นตัวกำหนดว่าคนคนนั้นจะเข้าถึงปัญหาอย่างยืดหยุ่นและมีจินตนาการมากน้อยแค่ไหน ทางแก้ปัญหาเหล่านั้นทำให้สภาพการปัจจุบันพลิกผันไปเลยหรือไม่ พวกเขามีความมานะบากบั่นหรือไม่ และ 3) แรงจูงใจ ทุกประเภทไม่ได้มีผลลัพธ์เท่าเทียมกัน แรงปรารถนาภายในใจของคนในการแก้ปัญหาที่อยู่ตรงหน้าจะนำไปสู่การแก้ปัญหาที่มีความคิดสร้างสรรค์ได้มากกว่ารางวัลที่มาจากภายนอก เช่น เงิน องค์กรประกอบนี้ถูกเรียกว่า แรงจูงใจที่แท้จริง (intrinsic motivation) เป็นแรงจูงใจประเภทที่ถูกกระตุ้นได้ทันทีทันใดมากที่สุดด้วยสภาพแวดล้อมในการทำงาน (คมสัน ขจรชีพพันธุ์งาม, 2555) การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้น ต้องมีการดำเนินการขององค์กร และสภาพแวดล้อม และการบ่มเพาะองค์ความรู้ ทักษะ จากการเรียนรู้ ระดับบุคคล ประกอบกับองค์การต้องมีวิสัยทัศน์ พันธกิจ ลักษณะองค์กร คุณค่า ความเป็นผู้นำ ที่เป็นลักษณะขององค์กรนวัตกรรม ที่มีความสัมพันธ์กับกระบวนการสร้างสรรค์ และ การสร้างสรรค์เฉพาะบุคคล ซึ่งเป็นสื่อกลางของความสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดความสร้างสรรค์ระดับ บุคคล กลุ่ม และระดับองค์กร (Mumford, 2012: 19)

มหาวิทยาลัยของรัฐ เป็นสถาบันการศึกษาที่พัฒนาหลักสูตรทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ และพัฒนาศักยภาพของนักศึกษาในแต่ละสาขาวิชา ให้มีทักษะ ความคิดสร้างสรรค์ ความรู้ด้านวิชาชีพในศาสตร์ต่าง ๆ เพื่อเป็นบุคลากรที่สำคัญขององค์กรในการขับเคลื่อนศักยภาพ และความสามารถด้านการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งใหม่ ๆ ขององค์กร ซึ่งปัจจุบันมหาวิทยาลัยของรัฐหลายแห่งได้ปรับเปลี่ยนเป็นมหาวิทยาลัยในกำกับ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการศึกษาที่มีความคล่องตัวมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้มหาวิทยาลัยยัง

ถูกกำกับด้วมาตรฐานคุณภาพการศึกษา โดยมีหน่วยงานที่ทำหน้าที่กำกับดูแลด้านกระบวนการ ปัจจัยนำเข้า ผลลัพธ์ และผลผลิต ได้แก่ สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน) (สมศ.) และสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ (กพร.) อีกทั้งยังแบ่งกลุ่มสถาบันการศึกษาเป็น 4 กลุ่ม เพื่อให้สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาระบบการศึกษา ได้แก่ กลุ่ม ก วิทยาลัยชุมชน กลุ่ม ข สถาบันที่เน้นปริญญาตรี กลุ่ม ค สถาบันเฉพาะทาง ที่เป็นสถาบันที่เน้นระดับบัณฑิตศึกษา หรือ สถาบันที่เน้นระดับปริญญาตรี และกลุ่ม ง สถาบันที่เน้นการวิจัยขั้นสูงและผลิตบัณฑิตระดับบัณฑิตศึกษา โดยเฉพาะระดับปริญญาเอก

ภารกิจหลักของมหาวิทยาลัยและสถาบันการศึกษาขั้นสูง คือ การจัดการศึกษาด้านการเรียนการสอน การวิจัย การบริการวิชาการ และการทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม แต่ด้วยวัฒนธรรมองค์กร วัตถุประสงค์ด้าน การศึกษาและการก่อตั้งที่แตกต่างกัน ทำให้มหาวิทยาลัย และสถาบันการศึกษาขั้นสูง จึงกำหนดเอกลักษณ์ และอัตลักษณ์ของแต่ละสถาบันที่มุ่งเน้นการพัฒนาศักยภาพด้านการศึกษามีลักษณะเฉพาะ เช่น เน้นด้านการใช้เทคโนโลยีและสารสนเทศ การพัฒนาองค์ความรู้ ความเชี่ยวชาญด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ด้านภาวะผู้นำและคุณธรรมทางธุรกิจ ด้านวิทยาศาสตร์สุขภาพและสุขภาวะทางสังคม และด้านจิตสาธารณะและความรับผิดชอบต่อสังคม เป็นต้น

มหาวิทยาลัยศิลปากรมีการกำหนดทั้งอัตลักษณ์และเอกลักษณ์ที่เน้นด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้วยเป็นมหาวิทยาลัยที่มีรากฐานจากด้านศิลปะ ในศาสตร์สาขาวิชาที่ต้องเน้นความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนการสอน การพัฒนาความคิด และบ่มเพาะในการผลิตบัณฑิตเพื่อเป็นศิลปินที่สร้างตัวตนผ่านการผลิตผลงานที่มีเอกลักษณ์และโดดเด่น และพัฒนาสู่สาขาวิชาด้านศิลปะประยุกต์ สังคมศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และบริหารธุรกิจ ตามลำดับ มหาวิทยาลัยศิลปากรเป็นมหาวิทยาลัยของรัฐ ที่เปิดการเรียนการสอนเป็นเวลา 70 ปี มีพื้นฐานด้านสาขาวิชาด้านศิลปะแขนงต่าง ๆ โดยเริ่มก่อตั้งที่วังท่าพระ กรุงเทพฯ ขยายวิทยาเขตไปยังจังหวัดนครปฐม คือ วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จัดการเรียนการสอนด้านมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และด้านวิทยาศาสตร์ และวิทยาเขตเพชรบุรี จัดการเรียนการสอนด้านการจัดการและบริหารธุรกิจ สัตวศาสตร์ และด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และคณะดุริยางคศาสตร์ ที่เปิดการเรียนการสอนที่ตลิ่งชัน กรุงเทพฯ ด้วยการมีรากฐานในการบ่มเพาะองค์ความรู้ด้านศิลปะที่เป็นการสร้างความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาองค์ความรู้ และถ่ายทอดผ่านผลงานและตัวตนที่มีอัตลักษณ์ที่โดดเด่นผ่านการบ่มเพาะจากกระบวนการเรียนรู้และผลงานด้านศิลปะ และพัฒนาศาสตร์และศิลป์ในสาขาวิชาต่าง ๆ สู่การสร้างบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถด้านศิลปะ สังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ และด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีทำให้แนวทางการพัฒนาหลักสูตรของสาขาวิชามีความหลากหลายตามอัตลักษณ์ของแต่ละสาขาวิชา โดยมีมหาวิทยาลัยกำหนดปรัชญาด้านความคิดสร้างสรรค์ คือ ศิลป์และศาสตร์ สร้างสรรค์ชาติยั่งยืน มีปณิธานด้านการสร้างสรรค์ คือ สร้างสรรค์ศิลปะ วิทยาการ และภูมิปัญญาเพื่อสังคม เน้นเอกลักษณ์ อัตลักษณ์ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และกำหนดคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัย 9 ข้อ โดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการคิดอย่างเป็นระบบของนักศึกษา จากกระบวนการเรียนการสอนของหลักสูตรในสาขาวิชาต่าง ๆ รวมถึงสภาพแวดล้อมด้านการเรียนการสอน ตามปรัชญา วิสัยทัศน์ และอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

องค์ความรู้ที่เกิดจากการบ่มเพาะความรู้และความคิดสร้างสรรค์ในมหาวิทยาลัยเพื่อขยายผลและพัฒนาสู่แรงงานที่คุณภาพและมีความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนานวัตกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิภาพในองค์การโดยตัวแปรที่สำคัญของการสร้างนวัตกรรมและความสามารถในการแข่งขันที่ยั่งยืนขององค์การในยุคโลกาภิวัตน์ คือพนักงานในองค์กร (People) ต้องมีความสามารถที่โดดเด่น (Great Performance) ต้องเป็นคนดีขององค์กรและสังคม (Good Governance) มีและสามารถทำงานเป็นทีมและโตไปด้วยกันกับองค์กร (Growth to gather) (ปัญญา ชูญหวาสดีกุล, 2554) ทั้งแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จากทุนความคิด วัฒนธรรม และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในสาขาวิชาต่าง ๆ ซึ่งต้องใช้กระบวนการเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในระดับต่าง ๆ อีกทั้งสำนักงานคณะกรรมการนโยบายวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรมแห่งชาติ มีนโยบายและแผนวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและนวัตกรรมแห่งชาติ (พ.ศ. 2555 - 2564) ในการเสริมสร้างศักยภาพ เครือข่ายและความเข้มแข็งของหน่วยผลิตกำลังคนด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี แบบเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น และมีความคิดในเชิงสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาขีดความสามารถด้านนวัตกรรมของประเทศ ซึ่งประเทศไทยมีขีดความสามารถในการแข่งขัน (Global Competitiveness Index) อยู่อันดับที่ 37 จาก 148 ประเทศ แต่ความสามารถด้านการศึกษาในระดับสูงและการฝึกอบรม และความสามารถด้านนวัตกรรม อยู่ในอันดับที่ 66 อยู่ในอันดับกลาง และเมื่อเทียบกับในภูมิภาคเอเชีย ระดับการศึกษาขั้นสูงอยู่ในอันดับที่ 5 จาก 10 ประเทศในภูมิภาคอาเซียนซึ่งอยู่ระดับกลางเช่นกัน โดยด้านการศึกษาขั้นสูงมีตัวชี้วัดที่สำคัญคือ คุณภาพของระบบการศึกษา คุณภาพของการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ คุณภาพของวิทยาลัยการจัดการ การวิจัย เป็นต้น (Schwab, 2013)

มหาวิทยาลัยในปัจจุบันจึงต้องปรับองค์กรภายใต้บริบทของการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยี เศรษฐกิจ และสังคม เช่นเดียวกับการพัฒนาตัวแบบการบริหารนวัตกรรมในองค์กร โดยเชื่อมโยง วิสัยทัศน์ กลยุทธ์ และเป้าหมายเชิงนวัตกรรมขององค์การ รวมถึงการวางแผนที่ดีและชัดเจน (สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธ์, 2554) การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จึงเป็นแนวทางในการกำหนดทิศทางและพัฒนาคุณภาพการศึกษาของมหาวิทยาลัยเพื่อพัฒนาบัณฑิตสู่ตลาดแรงงานที่มีความสามารถในการแข่งขัน ด้วยเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยความคิดสร้างสรรค์ที่ผ่านการเรียนรู้ในมหาวิทยาลัยเพื่อยกระดับสู่ยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และยังสอดคล้องกับกรอบแนวคิดในศตวรรษที่ 21 เกี่ยวกับทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม ที่ประกอบด้วย การคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา (critical thinking) ทักษะการสื่อสาร (Communication) ทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaboration) และทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) (Framework for 21st Century Learning, 2014) เพื่อพัฒนาความสามารถและศักยภาพของบัณฑิตเพื่อเป็นพนักงานและสามารถทำงานเป็นทีมที่มีความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์จะส่งผลให้องค์กรมีความสร้างสรรค์เป็นการสร้างความคิดเพื่อพัฒนาสู่นวัตกรรม และสามารถสร้างประสิทธิภาพ ผลิตภาพขององค์กรได้ดีขึ้น (Liang, 2010) รวมถึงสร้างความสามารถขององค์กรกับการแข่งขันในโครงสร้างอุตสาหกรรมต่าง ๆ (Jeou-Shyan Horng and Yi-Chun Lee , 2009) อีกทั้งยังสร้างความเข้มแข็งด้านวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Andriopoulos and Gotsi, 2000, Shuqin, 2012, Vesela and Klimova ,2013) การพัฒนาความร่วมมือระหว่างสถาบันการศึกษาขั้นสูง และภาคเอกชน ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และด้านความคิดสร้างสรรค์ด้วยการวิจัยและพัฒนาที่ต่อยอดเพื่อพัฒนานวัตกรรม (Hung-Yi Wu, Chen and Chen, 2010, Kettunen, Mertanen and Penttila, 2013) การพัฒนาการเรียนการสอนจึงมี

ความสำคัญในการพัฒนากระบวนการคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาเพื่อสร้างความรู้ ความเชี่ยวชาญและทักษะในแต่ละสาขาวิชา

ความคิดสร้างสรรค์ เป็นทักษะที่พัฒนาได้ เนื่องจากความความคิดสร้างสรรค์สามารถเรียนรู้ได้ไม่เกี่ยวข้องกับพรสวรรค์ส่วนตัว ไม่ได้เกิดจากแรงบันดาลใจเพียงอย่างเดียว (Edward de Bono, อ้างถึงใน ชาตรี บัวคลี, 2557) ความคิดสร้างสรรค์มีอยู่ในตัวบุคคลที่ผ่านกระบวนการคิด ผ่านประสบการณ์ ความรู้ในศาสตร์สาขาวิชาต่าง ๆ บริบท ความเชี่ยวชาญ ซึ่งมีอยู่ในพนักงานขององค์กรที่ต้องการพัฒนาผลิตภัณฑ์ กระบวนการวิจัยและพัฒนา การเข้าถึงข้อมูลเพื่อศึกษาถึงกระบวนการสร้างสรรค์นั้นทำได้ยาก แต่ด้วยมหาวิทยาลัยที่เป็นแหล่งพัฒนาองค์ความรู้ ประสบการณ์ ความเชี่ยวชาญ และการฝึกปฏิบัติ ก่อนเข้าสู่สังคมแห่งการเรียนรู้และใช้ความรู้สร้างสรรค์เพื่อให้เกิดประโยชน์กับองค์กรต่างๆ นั้น สามารถศึกษาข้อมูลวิจัยเชิงประจักษ์ในภาพกว้างได้อย่างครอบคลุม ทำให้ผู้วิจัยจึงเลือกมหาวิทยาลัยศิลปากรเพื่อศึกษาถึงกระบวนการสร้างสรรค์ของกลุ่มสาขาวิชาต่าง ๆ

จากความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการศึกษารูปแบบกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในกลุ่มสาขาวิชาต่าง ๆ ของคณะวิชาในมหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาศักยภาพการดำเนินงานด้านการศึกษา ของมหาวิทยาลัยและเป็นแนวทางพัฒนาการศึกษา รวมถึงการพัฒนาขีดความสามารถของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และพัฒนาเศรษฐกิจ และขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนารูปแบบของกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มสาขาวิชาต่าง ๆ ในมหาวิทยาลัยศิลปากร
2. เพื่อค้นหาปัจจัยที่มีความสำคัญต่อประสิทธิผลของกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มสาขาวิชาต่าง ๆ ในมหาวิทยาลัยศิลปากร

วิธีการที่ใช้ศึกษาวิจัย

1. ศึกษา ทบทวนทฤษฎี งานวิจัย และเอกสารที่เกี่ยวข้องเพื่อพัฒนารอบแนวคิดของกระบวนการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสร้างความไวต่อทฤษฎี (Theoretical Sensitivity) ของผู้วิจัยในการเก็บรวบรวมข้อมูล และศึกษากระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการเชิงคุณภาพด้วยทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory)

2. ผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informants) โดยสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและผู้ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างสรรค์ คณะวิชาต่าง ๆ ในมหาวิทยาลัยศิลปากรที่มีลักษณะของศาสตร์ที่ใกล้เคียงกัน ได้แก่ กลุ่มสาขาวิชาศิลปะ ศิลปะประยุกต์ มนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ด้วยการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory) ด้วยการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง โดยผู้ให้ข้อมูลหลักเป็นผู้เชี่ยวชาญและผู้ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ ผู้บริหาร และคณาจารย์ที่เป็นผู้เชี่ยวชาญในสาขาวิชาต่าง ๆ ที่เป็นที่ยอมรับของสาขาวิชาและมีประสบการณ์ด้านการเรียนการสอนมากกว่า 10 ปี โดยใช้วิธีส

โนว์บอล (snow ball) จำนวนผู้ให้ข้อมูลหลักจำนวน 26 คน แบ่งเป็น กลุ่มสาขาวิชาด้านศิลปะ 5 คน กลุ่มสาขาวิชาศิลปะประยุกต์ 6 คน กลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ 7 คน และกลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 8 คน เพื่อสังเคราะห์ข้อมูลแนวคิดเชิงทฤษฎี และพัฒนาแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จากนวัตกรรมกระบวนการเรียนการสอนของคณะวิชาในมหาวิทยาลัย เพื่อให้ได้ข้อสรุปเชิงทฤษฎี นำไปสู่การพัฒนาตัวบ่งชี้กระบวนการด้านความคิดสร้างสรรค์

เครื่องมือและวิธีการ เครื่องมือที่ใช้สำหรับการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) คือแบบสอบถามแบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured interview) และอุปกรณ์บันทึกเสียงด้วยไอแพด (I-pad) กระดาษ ปากกา เครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับบันทึกข้อมูลในรูปของข้อมูลจากการถอดคำสัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูลหลัก เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ทฤษฎีฐานราก

ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา เป็นการศึกษาการดำเนินการเรียนการสอนของคณะวิชาในกลุ่มสาขาวิชาต่างๆ เพื่อศึกษาถึงกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา โดยผู้วิจัยได้ศึกษาและทบทวน ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างกรอบแนวคิดและความไวต่อทฤษฎี
2. ขอบเขตด้านพื้นที่ ศึกษาจากผู้เชี่ยวชาญ ผู้บริหาร อาจารย์ที่มีความเชี่ยวชาญในศาสตร์ของกลุ่มสาขาวิชาต่างๆ ของคณะวิชาในมหาวิทยาลัยศิลปากร
3. ขอบเขตด้านระยะเวลา ระยะเวลาในการรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ คือ เดือนตุลาคม 2557 ถึง มีนาคม 2558

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วย การจัดหมวดหมู่ของเนื้อหาที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก ด้วยวิธีการวิเคราะห์แบบข้อมูลการสร้างทฤษฎีฐานราก ด้วยการนำข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยอาศัยหลักการตีความ (Interpret) เพื่อสร้างแนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และพยายามลดทอนข้อมูลให้เหลือเพียงมโนทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย ควบคู่กับการหาประเด็นในการเชื่อมโยงมโนทัศน์ทั้งหมด ให้มีลักษณะเป็นข้อสรุปเชิงทฤษฎีและเป็นสมมติฐานชั่วคราว เพื่อเป็นแนวทางเลือกผู้สัมภาษณ์หลักรายต่อไป จนคำตอบที่ได้ใหม่ไม่มีความแตกต่างจากคำตอบเดิมที่มีอยู่และข้อมูลถึงจุดอิ่มตัว (Saturation) จากนั้นจึงจัดกลุ่มของมโนทัศน์โดยอาศัยความไวทางทฤษฎี (Theoretical Sensitivity) จนนำไปสู่การสร้างมโนทัศน์และสรุปเป็นทฤษฎีฐานรากให้ได้มาซึ่ง มโนทัศน์ สมมติฐาน และกรอบแนวคิดสำหรับอธิบายปรากฏการณ์ (ชาย โพธิ์สิตา, 2550) โดยการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลด้วย ทฤษฎีสามเส้า (Theoretical Triangulation) โดยการตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล (Data Triangulation) (พิทักษ์ ศิริวงศ์และคณะ, 2011) ใน 3 กลุ่มสาขาวิชาที่มีลักษณะการเรียนการสอนที่แตกต่างกัน รวมถึงแหล่งข้อมูลจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญที่เป็นที่ยอมรับในแวดวงทางวิชาการแต่ละสาขาวิชา ผู้บริหารคณะ และผู้บริหารมหาวิทยาลัย ทั้งอดีตและปัจจุบัน

ผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่องนี้ ศึกษาหาวิทยาลัยศิลปากร ที่มีอัตลักษณ์ด้านความคิดสร้างสรรค์ และเป็นมหาวิทยาลัยที่ก่อตั้งเป็นลำดับที่ 5 ของประเทศไทยโดยมีจุดเริ่มต้นจากมหาวิทยาลัยที่เป็นเฉพาะทางด้านศิลปะ ด้วยการบ่มเพาะความรู้ ความเชี่ยวชาญ และถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านศิลปะในรูปแบบผลงานต่าง ๆ ให้กับสังคม และพัฒนาองค์ความรู้ด้านวิชาการทั้งศิลปะประยุกต์ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ตามลำดับ ทำให้บัณฑิตของมหาวิทยาลัยศิลปากร คือมีความคิดสร้างสรรค์ มีเหตุผล มีอัตลักษณ์เฉพาะตนสูง สามารถทำงานภายใต้ข้อจำกัด ทำงานด้วยความอดทน กล้าแสดงความคิดเห็น มีมนุษยสัมพันธ์ มีจิตอาสา และสามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายให้บรรลุตามเป้าหมายของนายจ้างได้เป็นอย่างดี และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตได้อย่างดี จากการบ่มเพาะทั้งด้านวิชาการ และความสามารถด้านการคิด จากวิชาพื้นฐานและวิชาเลือกที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ เช่น ศิลปะวิจิตรศิลป์ ดนตรีวิจิตรศิลป์ มนุษย์และการสร้างสรรค์ การวาดเส้น เบื้องต้น เป็นต้น ทำให้มีกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และปัจจัยที่มีความสัมพันธ์หรือส่งผลต่อการบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ดังนี้

1. ด้านกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จำแนกตามกลุ่มสาขาวิชาที่ลักษณะเฉพาะศาสตร์ใน 4 กลุ่มสาขาวิชา ดังนี้

1.1 กลุ่มสาขาวิชาศิลปะ ที่เป็นสาขาวิชาแรกในมหาวิทยาลัยศิลปากรที่สร้างความโดดเด่นและสะท้อนลักษณะของมหาวิทยาลัยศิลปากร คือ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ ซึ่งเป็นศาสตร์ด้านศิลปะที่สร้างความเป็นตัวตน จากการบ่มเพาะด้านวิชาความรู้ศิลปะตั้งแต่เบื้องต้นจนสามารถผลิตบัณฑิตที่สร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนความเป็นตัวตนได้อย่างชัดเจน ผ่านแนวคิด ตัวตน บริบทของสังคมในมุมมองของผู้สร้างผลงานในลักษณะต่าง ๆ เช่น การปั้น ภาพพิมพ์ ภาพวาด และการประยุกต์วัสดุที่ใช้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เป็นต้น ที่ต้องผ่านกระบวนการบ่มเพาะความคิด ฝีมือ ทักษะและมุมมองการสะท้อนสังคมออกมาในรูปแบบผลงานศิลปะ ทั้งสื่อแบบดั้งเดิม สื่อสมัยใหม่ และรูปแบบการวิเคราะห์ผลงานและตัวตนของศิลปิน กลุ่มสาขาวิชาจึงเน้นด้านกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มากที่สุด ผ่านกระบวนการและขั้นตอนต่อไปนี้

1.1.1 ขั้นความรู้พื้นฐาน นักศึกษาต้องศึกษาความรู้พื้นฐานศิลปะ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ด้านการวาดเส้นที่เป็นเหมือนวิชาพื้นฐานของสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ ทั้งศิลปะแบบดั้งเดิม และศิลปะสมัยใหม่ที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ต้องฝึกการวาดภาพด้วยมือเพื่อให้เกิดทักษะ ความเชี่ยวชาญของพื้นฐานความรู้ด้านศิลปะเบื้องต้น องค์ประกอบศิลป์ ทฤษฎีด้านศิลปะ เพื่อเป็นการปรับพื้นฐานความรู้และทักษะของนักศึกษา

1.1.2 ขั้นพัฒนาทักษะและศึกษาแนวทางด้านศิลปะ เป็นการฝึกความเชี่ยวชาญเฉพาะทางมากขึ้น จำนวนนักศึกษาน้อยลงเนื่องจากแบ่งเป็นกลุ่มย่อย ทักษะมี 2 รูปแบบ คือ ผลงาน และการถ่ายทอดกระบวนการความคิด การแสดงออกด้วยการใช้ฐานคิด เหตุและผลหรือตรรกะด้านความคิดในการสนับสนุนการแสดงความคิดเห็นและผลงานด้านศิลปะ การศึกษาดูงานผลงานศิลปะที่สอดคล้องกับการเรียนการสอน เช่น พิพิธภัณฑ์ แกลอรี (Gallery) โบราณสถาน วัด เป็นต้น เพื่อเรียนรู้ผลงานศิลปะในสังคมโดยรอบ

1.1.3 ขั้นสร้างความคิด/ตรวจสอบความคิด เป็นการเรียนการสอนที่เน้นการฝึกฝน และสร้างผลงานด้านศิลปะ โดยการแนะนำรายบุคคล ดังนั้นอาจารย์ผู้สอนและนักศึกษาก็จะมีความสนิทสนมกันเพื่อ

เปิดความคิดและแสดงลักษณะส่วนบุคคล อาจารย์ผู้สอนจะสังเกตและดึงความสามารถผ่านมุมมองของนักศึกษา โดยติดตามและตรวจสอบความคิด การเก็บข้อมูล การนำเสนอที่ผ่านกระบวนการกลั่นกรองด้านความคิดเพื่อเป็น โครงร่างด้านความคิดที่เป็นเอกลักษณ์ ความครอบคลุมของข้อมูล (ความกว้าง) รายละเอียดของข้อมูล (ความ ลึก) การเปรียบเทียบ เพื่อสร้างความคิดที่หลากหลายให้กับแต่ละบุคคล การหาความหมายของบริบทรอบตัว ได้แก่ การแนะนำ ชี้แนะในภาคปฏิบัติ แหล่งข้อมูลเพิ่มเติม การสื่อความหมายที่สอดคล้องกับแนวคิด โดยผ่าน การตรวจสอบการเรียนการสอนโดยอาจารย์เป็นกลุ่ม ทำให้มีความคิดที่หลากหลายตามความเชี่ยวชาญเฉพาะ ทางของอาจารย์แต่ละท่าน การเก็บข้อมูลของนักศึกษา การสัมภาษณ์ สังเกต กล้าเล่าความคิด เสนอความคิด และข้อเท็จจริง ความสนิทสนม รวมถึงฝึกการแก้ปัญหาโดยให้โจทย์หรือหัวข้อตามความสนใจและไม่เปลี่ยน หัวข้อเพื่อฝึกกระบวนการแก้ปัญหาต่ออุปสรรคต่าง ๆ ของนักศึกษา การลดช่องว่างระหว่างอาจารย์และ นักศึกษาจึงเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาการเรียนการสอนที่ให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการนำเสนอผลงาน

1.1.4 ขั้นสร้างความคิดใหม่ ผสมผสานทักษะด้านความคิดกับ บริบทสังคม แนวโน้ม ปัจจุบัน จัดกรอบความคิด จากรูปแบบแนวคิดต่าง ๆ ได้แก่ การสังเกต การชี้แนะจากผู้สอน ให้เรียนรู้จากประเด็น ปัญหาต่าง ๆ โดยมีอาจารย์เป็นผู้ชี้แนะแนวทาง เลือกในสิ่งที่ชอบ ผ่านการค้นคว้า วิเคราะห์ประเด็นนำเสนอ แสดงทัศนะ มีการอ้างอิง เป็นการกลั่นกรองความเป็นตัวตน ตามความชอบและความสนใจ สร้างความสามารถ เฉพาะทางของนักศึกษาตามความชอบและความสนใจของแต่ละบุคคล

1.1.5 ขั้นการนำเสนอความคิดและผลงานที่มีอัตลักษณ์ วิเคราะห์ประเด็นปัญหาสามารถ นำเสนอมุมมองกับบริบทปัจจุบันอย่างเป็นเหตุเป็นผล การเป็นคนช่างสังเกต สนใจสังคมและสภาพแวดล้อม การ สร้างผลงานที่จูงใจผู้พบเห็นหรือผู้รับสื่อ วิธีการนำเสนอที่โดดเด่น ความสอดคล้องกับกระบวนการความคิด การ นำเสนอมีสองรูปแบบ 1) การนำเสนอที่เน้นเชิงความคิด นำไปสู่การสร้างงาน การสร้างรูปแบบ เน้นเรื่องราว 2)การนำเสนอที่ไม่เน้นเชิงความคิด เป็นการสะท้อนอารมณ์ ความรู้สึก รูปแบบการสร้างสรรคเปลี่ยนไปตาม แนวคิดของศิลปินกับการนำเสนอ ทั้งสองรูปแบบเป็นความคิดสร้างสรรค์ ที่พิจารณาจากการนำเสนอเนื้อหา วิธีการ รูปแบบ เทคนิค เช่น เนื้อหาใหม่ เทคนิคใหม่ วิธีเขียน การวางองค์ประกอบ รูปแบบต่าง ๆ ของผลงาน ศิลปะที่ถูกตรวจสอบความคิดโดยอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญ

1.2 ศิลปะประยุกต์ ได้แก่ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะมัณฑนศิลป์ และคณะดุริยางค์ศาสตร์ ซึ่งเป็นการที่เน้นการเรียนการสอนที่มีพื้นฐานด้านศิลปะ และประยุกต์กับการนำไปใช้ในชีวิตจริง โดยคำนึงถึงการ ใช้งานจริงที่ผสมผสานแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ผลงานด้วยแนวความคิดด้านศิลปะที่มีอัตลักษณ์ โดยคำนึงถึง ปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งผู้ใช้งาน สภาพแวดล้อม งบประมาณ วัสดุที่เหมาะสมเป็นต้น โดยในสาขาวิชาที่เป็น วิชาชีพมีกรอบของวิชาชีพที่กำหนดให้มีการเรียนการสอนวิชาต่าง ๆ ที่ควบคุมโดยสภาวิชาชีพด้านสถาปัตยกรรม แต่ด้วยสภาพแวดล้อมและกระบวนการเรียนการสอนและการเน้นเนื้อหาวิชาด้านการออกแบบและกระบวนการ คิด รวมถึงการลดช่องว่างระหว่างอาจารย์ผู้สอนกับนักศึกษา ทำให้เกิดความแตกต่างด้านอัตลักษณ์ของบัณฑิต ที่ มีรากฐานวิชาความรู้ของวัฒนธรรมด้านศิลปะ โดยมีกระบวนการในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ดังนี้

1.2.1 การปรับพื้นฐานความรู้ด้านศิลปะ เนื่องจากนักศึกษามีความสามารถด้านศิลปะและ การประยุกต์เป็นพื้นฐานในการสอบคัดเลือก ทั้งด้านการวาดเส้น วาดภาพ จึงต้องสร้างความคุ้นเคยกับนักศึกษา

ปรับทัศนคติด้านการเรียนและวิชาชีพ ให้นักศึกษาได้รู้จุดมุ่งหมายของการเรียน รู้เป้าหมาย หลักการ ทฤษฎี พื้นฐาน ของวิชาชีพ

1.2.2 การประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบและการแสดงออกด้านผลงาน โดยใช้จินตนาการเพื่อสร้างแนวความคิด สร้างแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานที่ถูกถ่ายทอดผ่านด้วยแนวความคิด ทฤษฎีและหลักการออกแบบที่ถูกต้อง ให้นักศึกษาต้องเข้าใจหลักการของศาสตร์ด้านวิชาการ อาจารย์ผู้สอนต้องพัฒนาและสร้างให้นักศึกษากล้าแสดงออกทางความคิด รับรู้เงื่อนไขทางสังคมสามารถสร้างความคิดของตัวเอง โดยเริ่มพัฒนาศักยภาพในการออกแบบด้วยการเรียนการสอนแบบการมอบหมายงานโครงการ (Project Base) ที่พัฒนาการเรียนรู้จากง่าย คือการออกแบบบ้าน ที่ต้องรวมถึงโครงสร้างและรูปแบบที่มีความซับซ้อนไม่มาก และการพัฒนาการเรียนรู้ด้วยการออกแบบที่มีความซับซ้อนและขนาดของพื้นที่ (Scale) ที่ใหญ่และมีความซับซ้อนมากขึ้นในขั้นปี่สูง ๆ คือระดับห้างสรรพสินค้า ชุมชน และเมือง ตามลำดับ

1.2.3 โครงร่างความเป็นเอกลักษณ์ เป็นกระบวนการพัฒนาทักษะ การทำงานอย่างเป็นขั้นตอน การวางแผน การเรียนรู้กระบวนการของแต่ละสาขาวิชาที่ถูกต้อง พัฒนาการกระบวนการคิดโดยใช้ตรรกะ (Logical Thinking) การใช้เหตุผล การวิเคราะห์ (Analytical Thinking) การคิดเชิงวิจารณ์ (Critical Thinking) มีการเรียนปฏิบัติและการดูงานทั้งที่เป็นแบบทางการโดยมีอาจารย์ผู้สอนพาไปดูงานและอย่างไม่เป็นทางการโดยการซึมซับผ่านสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ เช่น วัดพระแก้ว ดึก อาคาร ห้างสรรพสินค้า เป็นต้น สภาพแวดล้อมของมหาวิทยาลัยศิลปากรที่ตั้งอยู่กรุงเทพฯ จึงมีความสำคัญในการเป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับนักศึกษา รวมถึงคณะวิชาด้านศิลปะที่ตั้งอยู่ที่เดียวกัน ให้นักศึกษาได้ซึมซับความงามและแนวความคิดด้านศิลปะจากคณะวิชาต่าง ๆ และต้องมีการฝึกฝนพัฒนาแนวความคิดด้วยการนำเสนอผลงานอย่างต่อเนื่อง

1.2.4 การเลือกแนวทางความเชี่ยวชาญเฉพาะตน พัฒนาความคิด ความถนัดเฉพาะทาง การสร้างความสามารถหรือร่องเอกลักษณ์เฉพาะบุคคล ดึงความสามารถเฉพาะบุคคล โดยการตรวจสอบแนวคิด การประเมินแนวคิด วิเคราะห์ ตรวจสอบแก้ไขข้อผิดพลาด การเชื่อมโยงแนวความคิดกับความเป็นไปได้เชิงทฤษฎี วิเคราะห์ปัญหา ความเป็นไปได้ในการนำเสนอโดยต้องวิเคราะห์แบบรอบด้าน (360 องศา) ความละเอียดรอบคอบ จัดลำดับความสำคัญ มีความชัดเจน การทำโครงการที่เกี่ยวข้องกับสังคมสภาพแวดล้อมต้องแบบให้ถูกที่และเหมาะสมกับช่วงเวลา (Time and Space) ในบริบทของสังคม โดยพิจารณาผลงานจากแนวความคิด ปรัชญา การนำใช้งาน สังคม เศรษฐกิจ เป็นต้น อาจารย์ผู้สอนมีการติดตามความคิดจากการพัฒนาผลงานเป็นระยะ นักศึกษาต้องมีความสามารถในการนำเสนอทั้งด้วยตนเองและผลงานที่สะท้อนแนวความคิด โดยเป็นการเรียนรู้ทั้งแบบปัญหา (Problem Base) แบบวิจัย (Research Base) และแบบพื้นที่ (Area Base)

1.2.5 อัตลักษณ์ (Identity) ความเป็นตัวตน ที่มีความเฉพาะทาง มีผ่านการนำเสนอแนวคิด โดยผ่านการเรียนการสอน ที่มีอาจารย์ที่เชี่ยวชาญเฉพาะด้านที่วิภาควิจารณ์ผลงานของนักศึกษา อาจารย์พิเศษที่มีความเชี่ยวชาญเป็นที่ยอมรับของสังคม อาจารย์ที่รู้บริบทการเปลี่ยนแปลงของสังคม สามารถใช้วิชาความรู้นอกเหนือจากการสอนที่เป็นสภาพแวดล้อมของสังคมและการดำเนินการธุรกิจรวมถึงด้านวิชาความรู้จากประสบการณ์จริง เพื่อสอนให้นักศึกษามีความรู้ที่สามารถมองเห็นแนวโน้มของการใช้วิชาความรู้ในอนาคต เป็นต้นน้ำแห่งปัญญาคือพัฒนาองค์ความรู้นำสังคมปัจจุบัน โดยมีอาจารย์ในคณะ ผู้เชี่ยวชาญ และอาจารย์พิเศษ

เป็นต้นแบบและแนวทางในการสร้างความคิด การใช้โจทย์ปัญหา กรณีศึกษาในชีวิตจริง การดูงานในสภาพแวดล้อมที่มีทั้งวัฒนธรรมและความทันสมัย และการประยุกต์ใช้ความคิดที่สอดคล้องกับบริบทของสังคมที่ต้องถูกเวลาและสถานที่ บัณฑิตส่วนใหญ่มีความเป็นอัตลักษณ์ของตนเองสูง มีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานโดยข้อจำกัดและสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม มีความคิดที่ละเมอ ละเอียดอ่อน ความสร้างสรรค์ สามารถแสดงออกผ่านผลงาน ความคิด ที่มีการตรวจสอบจากอาจารย์ที่มีความเชี่ยวชาญแต่ละด้าน

ความคิดสร้างสรรค์ในกลุ่มสาขาศิลปะประยุกต์ คือ ผลงานที่แสดงออกด้านแนวความคิดที่ผ่านการวิเคราะห์ ตีความ ที่มีความละเอียดรอบคอบและความลุ่มลึกในด้านศิลปะโดยใช้หลักการเหตุและผลที่สะท้อนถึงความงามที่ผ่านกระบวนการที่มีการกลั่นกรองความคิดที่สอดคล้องกับบริบทของสังคมอย่างถูกต้อง และสามารถนำเสนอด้วยต้นน้ำทางปัญญา

1.3 กลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ได้แก่ คณะโบราณคดี อักษรศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ วิทยาการจัดการ เป็นการเรียนการสอนที่เน้นด้านสังคม มนุษยศาสตร์ สภาพแวดล้อม วัฒนธรรม คนตรีวรรณคดี และประวัติศาสตร์ รวมถึงการจัดการ การเรียนการสอนจึงเป็นทั้งการบรรยาย การศึกษาดูงาน การใช้ชีวิตหรือวิชาความรู้ร่วมกับสังคม การมองปัญหา และการวิจัยและพัฒนาเพื่อมองเห็นปัญหาและประเด็นสำคัญของสังคม โดยมีกระบวนการในการบ่มเพาะความรู้และสอดแทรกความคิดสร้างสรรค์ เน้นกระบวนการคิดค้นคว้า วิจัย และทักษะในการนำเสนอ ทั้งทักษะการพูดการนำเสนอ ทักษะการค้นคว้าเพื่อศึกษาข้อมูลที่มีเนื้อหาสดใหม่และทันต่อเหตุการณ์ ทักษะการเขียนทั้งรูปแบบบรรยาย บทความ รายงานวิจัย บทโฆษณา บทบรรยาย เป็นต้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านอักษรศาสตร์สามารถสร้างอัตลักษณ์และความคิดสร้างสรรค์จากผลงานเขียนได้อย่างสร้างสรรค์ และทักษะในการนำเสนอทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ สามารถทำงานเชิงพัฒนาและสร้างสำนึกต่อสังคม โดยมีขั้นตอนและกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1.3.1 ความรู้พื้นฐาน เป็นการเรียนรู้ ทฤษฎีและแนวคิดพื้นฐาน โดยสอดแทรกวิชาด้านความคิดสร้างสรรค์ เช่น ศิลปะวิจิตร ดนตรีวิจิตร การวาดเส้น เป็นต้น เพื่อนักศึกษาได้ซาบซึ้ง รู้คุณค่าของความงาม และต้องมีความรู้พื้นฐานที่เพียงพอและรู้ถึงเป้าหมาย วัตถุประสงค์ในแต่ละศาสตร์ของสาขาวิชา

1.3.2 พัฒนากระบวนการคิด โดยการฝึกทักษะ การคิดวิเคราะห์ การสืบค้นข้อมูลจากความรู้ อยากรู้ ช่องว่างทางความคิด สร้างแรงจูงใจในการเรียนและความสำคัญของวิชา ทักษะคิด เจตคติที่ดี กระตุ้นให้เกิดการพัฒนากระบวนการคิด ให้นักศึกษากลับแสดงออก มีการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างนักศึกษา (Peer to Peer) และระหว่างอาจารย์กับนักศึกษา ให้นักศึกษาได้รู้ถึงแนวคิด ทฤษฎี องค์ความรู้ในศาสตร์ของสาขาวิชา กระตุ้นเพื่อสร้างวิธีคิดและวิธีการในการเข้าถึงความรู้ของแต่ละศาสตร์ เทคนิคในการเข้าถึงข้อมูลทั้งแบบปฐมภูมิและทุติยภูมิ สร้างประสบการณ์จากการศึกษาดูงาน การออกภาคสนาม และการเข้าถึงชุมชน ฝึกกระบวนการเขียน สร้างโจทย์ปัญหา เพื่อฝึกกระบวนการคิด โดยมีวิชาเลือกเฉพาะทางที่หลากหลายวิชาให้นักศึกษาเลือกตามความถนัดและความสนใจ

1.3.3 การทดลองปฏิบัติจริง พัฒนาความสามารถฝึกการนำไปใช้ เช่น ศิลปะการพูด ศิลปะการเขียน เป็นต้น โดยการนำความรู้ที่มีอยู่กับกระบวนการเรียนการสอน มาสังเคราะห์เพื่อสร้างผลงาน ฝึกหาตั้งคำถามการคิดเชิงวิเคราะห์ ตรรกะการคิด การแสดงความคิดเห็น ต้น โดยสังเกตจากคุณภาพของการตั้งคำถาม และโจทย์ปัญหา ลงภาคสนามและปฏิบัติจริง เชื่อมโยงความรู้ทฤษฎีกับสถานการณ์จริงและเป็นประเด็น

ที่ร่วมสมัยเพื่อให้นักศึกษาได้เชื่อมโยงแนวคิดได้ เรียนรู้ถึงเทคนิคและเครื่องมือในการเข้าถึงความรู้ การจัดการความรู้ที่เป็นข้อเท็จจริง สร้างสมมติฐาน และข้อมูลเบื้องต้น มีการเชิญอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญในสาขาวิชาและเป็นที่ยอมรับในแวดวงวิชาการ เพื่อสร้างแนวคิดเชิงลึกและสร้างแรงจูงใจทางวิชาการให้กับนักศึกษา

1.3.4 ความถนัดเฉพาะทาง กลั่นกรองความคิด การปฏิบัติซ้ำ การลองผิดลองถูก เอาใจใส่ และขยันหมั่นเพียร ทำงานหนักกับสิ่งที่สนใจ เพื่อให้เกิดความสามารถและศักยภาพในแนวทางของสาขาวิชาที่สนใจ การเปิดความคิดและจินตนาการตามความสนใจและศึกษาถึงความเป็นไปได้ของโจทย์ปัญหาโดยกล้าที่จะคิดนอกกรอบ ตรวจสอบกระบวนการคิดอย่างมีระบบมีเหตุผลโดยใช้วิธีการหาความรู้มาสนับสนุนแนวความคิด กลั่นกรองความคิด คิดแก้ปัญหาอย่างรอบด้านภายใต้ข้อจำกัดต่าง ๆ เช่น การเลือกประเด็นที่สนใจ กับเนื้อหา รูปแบบวิธี ระยะเวลา งบประมาณ เป็นต้น ฝึกกระบวนการแตกประเด็นความคิด การคัดเลือกประเด็น การนำเสนอและการอภิปรายสามารถแสดงข้อโต้แย้งทางวิชาการ โดยการใช้เครื่องมือในการเข้าถึงข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ ของนักศึกษา

1.3.5 ความสามารถเฉพาะทางหรือลักษณะเฉพาะบุคคล เป็นการสร้างความสามารถของนักศึกษาตามความเฉพาะเจาะจงในประเด็นที่สนใจเพื่อสร้างชุดความคิดของตนเอง (Mind Set) ที่ใช้หลักวิชาการมาสนับสนุนชุดความคิดอย่างละเอียดรอบคอบ ถูกกาลเทศะ (Time and Space) และถูกต้องตามหลักวิชาการ โดยผ่านการนำเสนอผลงานด้านวิจัยและการสร้างสรรค์ โดยคณาจารย์ที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะทาง

ความสามารถสร้างสรรค์ในกลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ คือการที่นักศึกษาสามารถสร้างเนื้อหา ข้อมูล ผลการวิจัย หรือวิธีการใหม่ ๆ ผ่านงานเขียน ภาษา ผ่านการนำเสนอความคิดในรูปแบบต่าง ๆ รวมถึงการบูรณาการศาสตร์ เพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ ผลงานที่ไม่ซ้ำกับผู้ที่เคยทำไว้แล้ว มีกระบวนการคิดและขั้นตอนที่ถูกต้อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านกระบวนการวิจัย

1.4 กลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ได้แก่ คณะวิทยาศาสตร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี คณะเภสัชศาสตร์ เป็นคณะที่รอบแนวคิดด้านความรู้ระเบียบวิธีที่ชัดเจนตามลำดับ คือ คณะวิทยาศาสตร์เรียนพื้นฐานความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เพื่อเป็นเครื่องมือในการประยุกต์ใช้กับศาสตร์อื่น ๆ คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีเน้นการประยุกต์ใช้ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์จึงมีความจำเป็นต้องเรียนวิชาพื้นฐานด้านวิทยาศาสตร์ จากคณะวิทยาศาสตร์ ด้านคณะเภสัชศาสตร์มีกรอบความรู้ที่ถูกควบคุมโดยสภาวิชาชีพที่เน้นความรู้ที่เที่ยงตรงแม่นยำ เพราะเป็นการนำความรู้ไปใช้กับชีวิตคน โดยกลุ่มวิชานี้มีการเรียนการสอนที่ต้องมีทั้งภาคบรรยาย ภาคปฏิบัติจากการทดลองที่สอดคล้องกับภาคทฤษฎี และการนำไปความรู้ประยุกต์ใช้ตามหลักการของแต่ละศาสตร์ที่มีความอ่อนและแข็ง รวมถึงการประยุกต์ใช้แตกต่างกัน โดยวิทยาศาสตร์เน้นให้รู้ทฤษฎีหลักการเพื่อนำเครื่องมือไปประยุกต์ใช้ในศาสตร์วิชาอื่น ๆ โดยมีการเรียนรู้แบบการตั้งคำถาม ให้โจทย์ปัญหาเพื่อใช้แนวคิดทฤษฎีในการแก้ปัญหาในสังคมปัจจุบัน เน้นการเรียนรู้และประยุกต์ใช้เครื่องมือทั้งที่เป็นเครื่องมือจากการปฏิบัติการ และเครื่องมือทางความคิด เช่น การใช้ความรู้ทฤษฎีทางคณิตศาสตร์เพื่อประยุกต์ใช้กับโจทย์ชีวิตจริง เป็นต้น การเรียนการสอนที่เน้นบรรยาย การอภิปราย ประยุกต์แนวคิดทฤษฎี มองปัญหาและหาแนวทางแก้ไข โดยอธิบายด้วยเหตุผล ใช้ความรู้และทักษะการคิด พัฒนาจนเกิดความเชี่ยวชาญให้สามารถมองปัญหาและสร้างรูปแบบปัญหาได้อย่างอัตโนมัติ เน้นการศึกษาถึงกระบวนการคิด ที่สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎี โดยมีกระบวนการเรียนการสอน ดังนี้

1.4.1 เรียนรู้พื้นฐานของวิชา ศึกษาถึงความรู้ของศาสตร์สาขาวิชาต่าง ๆ กระบวนการสื่อสาร กระบวนการคิด ในบางสาขาวิชามีการเรียนพื้นฐานด้านศิลปะการวาดเพื่อเป็นพื้นฐานในการประยุกต์ใช้ในสาขาวิชา เช่น สาขาด้านวิศวกรรมศาสตร์ต้องเรียนทุกสาขาวิชา เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนากระบวนการออกแบบ สาขาชีววิทยานำไปใช้ในการทำภาพร่างสิ่งมีชีวิต สาขาเภสัชศาสตร์นำไปใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์และการจัดร้านยา เป็นต้น

1.4.2 ความเข้าใจในศาสตร์ของสาขาวิชา ฝึกกระบวนการคิด ทักษะการแก้โจทย์ปัญหา การใช้เหตุผล รู้ถึงกระบวนการในการสร้างความรู้ของแต่ละศาสตร์สาขาวิชา สร้างความเชี่ยวชาญในการมองปัญหาและแปลปัญหาในรูปของสัญลักษณ์ หรือสร้างรูปแบบความคิดได้ สร้างความใกล้ชิดกับนักศึกษาเพื่อลดช่องว่างในการนำเสนอความคิด และช่วยให้นักศึกษามีความกล้าแสดงออกมากขึ้น กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ เรียนรู้ขั้นตอนกระบวนการของแต่ละสาขาวิชา

1.4.3 การพัฒนาความคิด รู้ถึงหลักการ และทฤษฎีที่ครอบคลุมในศาสตร์ให้รู้ถึงเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้ ทักษะการแก้โจทย์ปัญหาที่หลากหลาย เทคนิคในแต่ละศาสตร์ การเชื่อมโยงผลการทดลองกับทฤษฎี ระเบียบวิธีขั้นตอน มีการวางแผนเพื่อสร้างความคิดก่อนลงมือปฏิบัติจริง เรียนรู้การเผชิญกับปัญหาที่มีข้อจำกัดและใช้วิธีในการแก้ปัญหาโดยไม่หลีกเลี่ยงปัญหา โดยมีอาจารย์ผู้สอนเป็นผู้ตรวจสอบแนวความคิดเป็นระยะ นักศึกษานำเสนอผลงานด้วยความกล้าแสดงความคิดเห็น ในการวิพากษ์วิจารณ์

1.4.4 การพัฒนากระบวนการคิด มุ่งสาขาวิชาหรือเนื้อหาเฉพาะเจาะจงที่สนใจ สร้างความท้าทายในการแก้ปัญหา บ่มเพาะความคิด ทักษะการคิดวิเคราะห์โดยอ่านบทความวิจัย และนำเสนอความคิดวิเคราะห์ ประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ การแตกความคิดและเอกแนวความคิดที่เป็นไปได้ มีส่วนรวมในการทำจริง มีความละเอียดรอบคอบ ทักษะการตั้งโจทย์ปัญหาเป็นการแสดงถึงการตรวจสอบกระบวนการคิดในความลึกของความรู้ การตกตะกอนความคิด พิจารณาคำตอบก่อนตอบคำถาม สามารถเข้าใจเหตุผลในการตอบคำถาม สร้างกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองที่สามารถแสวงหาความรู้ที่ทันสมัยอยู่เสมอ

1.4.5 การนำเสนอแนวคิด จากการพัฒนาโจทย์ปัญหา วิธีการแก้ปัญหา โดยใช้หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อประมวลความรู้ทั้งหมด มีการเชิญผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสาขาวิชาเพื่อบรรยายเปิดความคิดให้รู้ถึงแนวโน้มและสภาพปัจจุบันของแต่ละศาสตร์ มีการบูรณาการภาคเอกชนที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาการเรียนการสอนและนำองค์ความรู้ในมหาวิทยาลัยไปประยุกต์ใช้ โดยนักศึกษาเป็นผู้นำเสนอแนวความคิด

ความสร้างสรรค์ของกลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คือ การปรับกระบวนการเพื่อให้ได้มาซึ่งผลลัพธ์ในรูปแบบต่าง ๆ ผลงานที่จับต้องได้ที่แตกต่างกันโดยมีการนำเสนอแนวคิดโดยดูที่กระบวนการคิด การวิเคราะห์โจทย์ปัญหา โดยการนำเสนอที่มีแหล่งที่มีของฐานคิด เหตุผลในการสนับสนุนแนวคิด การออกแบบความคิดโดยใช้วิชาความรู้ในสาขาวิชาเพื่อแตกความคิดและจินตนาการภายใต้เงื่อนไขและกรอบทฤษฎีที่แต่ละสาขาวิชา

2. ปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในสถาบันการศึกษาที่มีอัตลักษณ์เชิงสร้างสรรค์ได้แก่

2.1 ผู้บริหาร เป็นผู้ขับเคลื่อนการดำเนินงานของคณะวิชาและหลักสูตรต่าง ๆ ในการวางนโยบาย จัดสรรงบประมาณที่สนับสนุนการเรียนการสอนและกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ และพัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนการสอนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และถ่ายทอดนโยบายไปยังหลักสูตรต่าง ๆ

2.2 อาจารย์ผู้สอน อาจารย์เป็นผู้สร้างแรงจูงใจที่สำคัญในการเรียนการสอน การวางแผนการสอน พัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา การที่อาจารย์ผู้สอนมีประสบการณ์และจิตวิญญาณความเป็นครู ความทุ่มเทเอาใจใส่และดูแลและตรวจสอบการพัฒนาความคิดนักศึกษอย่างต่อเนื่อง เห็นถึงศักยภาพของนักศึกษา และสามารถสร้างความสามารถให้นักศึกษาได้ อาจารย์ผู้สอนจึงมีความสำคัญในการตรวจสอบกระบวนการคิด การสร้างวัฒนธรรมและทิศทางการเรียนการสอนให้ไปในแนวทางเดียวกัน กระตุ้นให้เกิดทักษะ ความอยากรู้ในเนื้อหาวิชาของแต่ละกลุ่มสาขาวิชา สร้างทัศนคติที่ดีในศาสตร์สาขาวิชาต่าง ๆ สำหรับนักศึกษา ติดตามความคิดผ่านรูปแบบการเรียนการสอน ดังนั้นอาจารย์ผู้สอนจึงมีส่วนสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ถึงแม้หลักสูตรมีความสำคัญแต่อาจารย์ไม่สามารถปรับใช้กระบวนการในการถ่ายทอดและการฝึกฝนความสามารถ ทักษะ ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ของนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล

2.3 นโยบายการบริหารด้านการศึกษา และ โครงสร้างการบริหารงาน คือการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ จำนวนรับนักศึกษา เกณฑ์การรับนักศึกษาตามความสามารถ การจำแนกกลุ่มนักศึกษา การจัดการเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ จำนวนหน่วยกิต และชั่วโมงการเรียนรู้ทั้งในหลักสูตรและนอกหลักสูตรที่เหมาะสม เพื่อให้เกิดความรวดเร็ว ความคล่องตัวในการดำเนินการด้านการเรียนการสอน

2.4 หลักสูตรที่เอื้อต่อการเรียนรู้ หลักสูตรเป็นการกำหนดทิศทางในการเรียนการสอนของแต่ละกลุ่มสาขาวิชา ทุกหลักสูตรมาตรฐานการเรียนรู้ของนักศึกษา แต่ต้องสอดแทรกลักษณะเฉพาะเพื่อสร้างความแตกต่างและลักษณะเฉพาะของบัณฑิตจากมหาวิทยาลัยศิลปากรด้วยการเพิ่มความรู้ในวิชาด้านความคิดและความสร้างสรรค์

2.5 งบประมาณ ที่สนับสนุนการเรียนการสอน การศึกษาดูงาน การส่งเสริมประสบการณ์ การพัฒนาการเรียนการสอนที่ส่งเสริมด้านความคิดสร้างสรรค์และการสร้างองค์ความรู้ของกลุ่มสาขาวิชาต่าง ๆ

1.6 การบริหารด้านทรัพยากรมนุษย์ การพัฒนาความรู้ในศาสตร์และสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง การส่งเสริมการเรียนรู้ของอาจารย์ผู้สอนกับบริบทของสังคมในปัจจุบัน

2.7 พนักงานสายสนับสนุนวิชาการ เพื่ออำนวยความสะดวกในการเรียนการสอน ลดภาระงานด้านเอกสารและงานประจำ (Routine) เช่น งานเอกสาร การประสานงาน อาคารสถานที่ เป็นต้น ช่วยส่งเสริมให้อาจารย์สามารถจัดสรรเวลาและพัฒนากระบวนการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ

2.8 วัฒนธรรมองค์กร การสร้างองค์กรแห่งการเรียนรู้ การกำหนดทิศทางของหลักสูตรร่วมกัน การประชุมหารือแบบไม่เป็นทางการ การสร้างบรรยากาศในการทำงานร่วมกัน

2.9 สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มสาขาวิชาด้านศิลปะและศิลปะประยุกต์ที่มีสภาพแวดล้อมเป็นแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปะทั้งศิลปะตะวันตกและศิลปะตะวันออก ในรูปแบบของแกลอรี พิพิธภัณฑ์ โบราณสถานต่าง ๆ สภาพแวดล้อมของมหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระเอื้อต่อการ

เรียนรู้ด้านศิลปะ และแหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ สภาพแวดล้อมที่มีศาสตร์วิชาใกล้เคียงกัน ทำให้อาจารย์ได้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ มีผู้เชี่ยวชาญที่มีการถ่ายทอดองค์ความรู้และเป็นแบบอย่างในวิชาชีพ สำหรับกลุ่มสาขาวิชาอื่น ๆ สภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่มีความใกล้ชิดและซึมซับความรู้ด้านศิลปะ นักศึกษาที่อยู่ในมหาวิทยาลัยทำให้มีเวลาในการฝึกปฏิบัติในห้องปฏิบัติการได้อย่างเต็มที่

2.10 นวัตกรรมด้านเทคโนโลยี (เครื่องมือ อุปกรณ์ด้านการศึกษา เทคโนโลยีสารสนเทศ) เครื่องมือสำหรับสนับสนุนการเรียนรู้ ได้แก่ แหล่งข้อมูล ห้องสำหรับค้นข้อมูล เครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับสืบค้นข้อมูลที่ต้องเน้นความใหม่และความสดของข้อมูล เครื่องมือด้านเทคโนโลยีมีความสำคัญในการพัฒนาการเรียนรู้ และเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อเป็นแหล่งค้นคว้าหาความรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

2.11 นักศึกษา ความสามารถด้านทักษะและกระบวนการพัฒนา กล้าคิด กล้าถาม กล้าแสดงออก การแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนในชั้นเรียน (Peer to Peer) จากอาจารย์และผู้เชี่ยวชาญ (Master to Peer) ความชอบ ความถนัด ความสนใจและใส่ใจในการเรียนรู้ พื้นฐานของครอบครัว จุดมุ่งหมาย ความมั่นใจในศักยภาพความสามารถ การเข้าร่วมกิจกรรม ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ ส่งเสริมประสบการณ์จริง ทั้งการดูงานในรายวิชา การดูงานนอกรายวิชา

2.12 เครือข่ายภาคเอกชน ศิษย์เก่า ผู้ทรงคุณวุฒิในศาสตร์สาขาวิชาต่าง ๆ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากประสบการณ์และสถานการณ์จริง

ปัจจัยที่ส่งเสริมและสนับสนุนต่อกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาแต่ละกลุ่มสาขาวิชา มีความสำคัญมากน้อยแตกต่างกันตามความเฉพาะเจาะจงของกลุ่มสาขาวิชา หลักการ รูปแบบ การเรียนการสอนที่เน้นด้านความคิด ด้านบริบทของสังคม ด้านเครื่องมือที่เป็นกระบวนการส่งเสริมการเรียนรู้ ด้านการพัฒนาหลักสูตรที่มีการเปลี่ยนแปลงเพื่อให้สอดคล้องกับสังคมปัจจุบัน และสอดคล้องกับทิศทางของสังคมในอนาคต

ตารางที่ 1 ข้อสรุปเชิงทฤษฎี

สรุปกระบวนการสร้างสรรค์	กลุ่มสาขาวิชา				รูปแบบการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
	ศิลปะ	ศิลปะประยุกต์	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์	
1) ความรู้ในศาสตร์	ความรู้พื้นฐาน	การปรับพื้นฐานความรู้	เรียนพื้นฐานของวิชา	ความรู้พื้นฐานทฤษฎี	พัฒนาและสร้างความรู้พื้นฐานในแต่ละกลุ่มสาขาวิชา และวิชาด้านศิลปะ การรับรู้ถึงความงาม
2) ทักษะกระบวนการคิด	พัฒนาทักษะและศึกษา	การประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบและ	ความเข้าใจในศาสตร์: ฝึกทักษะ	พัฒนากระบวนการคิด โดยการฝึก	การวาดเส้น การแสดงออกพูด เขียน การนำเสนอผ่านผลงานการ

สรุป กระบวนการ สร้างสรรค์	กลุ่มสาขาวิชา				รูปแบบการพัฒนาความ สร้างสรรค์
	ศิลปะ	ศิลปะประยุกต์	วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี	มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์	
	แนวทาง ด้านศิลปะ	การแสดงออก ผ่านผลงาน	กระบวนการ คิด การ แก้ปัญหา	ทักษะ	ฝึกปฏิบัติ โดยมีวิชาเลือก ที่หลากหลายตามความ สนใจของนักศึกษา
3) สร้าง ความคิด	สร้าง ความคิด/ ตรวจสอบ ความคิด	โครงร่างความ เป็นเอกลักษณ์	พัฒนา ความคิด: หลักการ และ ทฤษฎีที่ ครอบคลุมใน ศาสตร์	การทดลอง ปฏิบัติจริง	ติดตามกระบวนการคิด การเรียนการสอน Problem base, Research base , Area Base, Case Study Base, Field work study
4) กลั่นกรอง ความคิด	การเลือก แนวทาง ความ เชี่ยวชาญ เฉพาะตน	การเลือก แนวทางความ เชี่ยวชาญ เฉพาะตน	พัฒนา กระบวนการ คิด:รู้กระบวนการ- การคิด มุ่ง สาขาวิชาหรือ เนื้อหา เฉพาะเจาะจง ที่สนใจ	เลือกความ ถนัดเฉพาะทาง	การปฏิบัติซ้ำ จากการลอง ผิดลองถูก เพื่อให้เกิด ความสามารถและ ศักยภาพในแนวทางของ สาขาวิชาที่สนใจ สร้าง ความมั่นใจ กล้า แสดงออก และมีการ ฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง สม่ำเสมอ
5) สร้างอัต ลักษณ์	นำเสนอ ความคิด และผลงาน	มีอัตลักษณ์ (Identity)	นำเสนอ แนวคิด และวิธีการ แก้ปัญหา	ความเฉพาะ ทางที่ เฉพาะเจาะจง	ผลงาน แนวคิด กระบวนการมุมมอง โจทย์ปัญหาที่เหมาะสม และวิธีการแสวงหา คำตอบ โดยผ่าน การวิพากษ์ วิเคราะห์ จาก ผู้เชี่ยวชาญและอาจารย์ ที่มีความเชี่ยวชาญ เฉพาะทาง

สรุป กระบวนการ สร้างสรรค์	กลุ่มสาขาวิชา				รูปแบบการพัฒนาความ สร้างสรรค์
	ศิลปะ	ศิลปะประยุกต์	วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี	มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์	
ปัจจัยที่ สนับสนุน การพัฒนา ความคิด สร้างสรรค์	- หลักสูตร - ผู้บริหาร โครงสร้างการบริหาร นโยบายทางการศึกษา - งบประมาณ - พนักงานสายสนับสนุนวิชาการ - เครื่องมือ เทคโนโลยี และอุปกรณ์ทางการศึกษา - สภาพแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ - เครือข่ายเอกชน ศิษย์เก่า และผู้เชี่ยวชาญจากภายนอก - การบริหารด้านทรัพยากรมนุษย์ - วัฒนธรรมองค์กร				

อภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา มีกระบวนการ 5 ขั้นตอน คือ 1) ด้านความรู้และปรับพื้นฐาน 2) ทักษะและการประยุกต์ใช้ความรู้ 3) การสร้างความคิด 4) กลั่นกรองความคิด 5) สร้างอัตลักษณ์ โดยความสร้างสรรค์เป็นทั้งศาสตร์ (Science) และศิลป์ (Art) ที่แต่ละสาขามีความน้อยต่างกันทำให้การแสดงออกด้านคิดแตกต่างกัน ความสร้างสรรค์เกิดจากความคิด ผ่านการแสดงออกด้วยผลงานสร้างสรรค์ งานวิจัย การนำเสนอแนวคิด การศึกษาวิชาของแต่ละกลุ่มวิชาเป็นหลักการและปรัชญาของศาสตร์ในการเรียนรู้ เช่น ด้านศิลปะเพื่อเข้าใจแก่นแท้ของสังคมและถ่ายทอดมุมมองผ่านตัวตนของศิลปิน ด้านศิลปะประยุกต์ใช้ความงามแต่ต้องมีกรอบของการใช้งานได้ การสร้างอาคารต้องให้ดำรงอยู่ได้ ด้านมนุษยศึกษาด้วยการวิจัยเพื่อค้นหาสิ่งใหม่ไม่หยุดนิ่งกับสิ่งที่มียู่แล้ว ด้านวิทยาศาสตร์ ศึกษาถึงศาสตร์ที่แข่งมีกฎ เกณฑ์ ระบบระเบียบชัดเจน ด้านสังคมศาสตร์ ศึกษาถึงนำเสนอในรูปแบบภาษา เป็นต้น ซึ่งเป็นการเรียนรู้ ของแต่ละศาสตร์ ตามเนื้อหา และความรู้ที่มีแก่นของศาสตร์ (Essence) และปรัชญาแตกต่างกัน ดังนั้นทั้งผู้เรียนและผู้ถ่ายทอดต้องเข้าใจหลักปรัชญาของแต่ละศาสตร์ ความสำคัญส่วนใหญ่อยู่ที่ผู้เรียนในการให้ความสำคัญ มีทัศนคติ และแรงจูงใจ รวมถึงการฝึกฝน เพื่อสร้างความสามารถและความคิดสร้างสรรค์

ด้านปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษานั้น อาจารย์ผู้สอนมีความสำคัญในการถ่ายทอดความรู้ ออกแบบวิธีการเรียนการสอน สร้างความสนทนสนม จนสามารถเห็นถึงความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน และถ่ายทอดกำหนดทิศทางและทางเลือกที่เหมาะสม รวมถึงการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และกำหนดวัฒนธรรมการเรียนรู้ที่ดีในองค์กร หลักสูตรเป็นแนวทางในการสร้างและพัฒนาความรู้และความสร้างสรรค์ เช่น การมีวิชาเลือกเอก โท ที่หลากหลาย มีวิชาให้ผู้เรียนได้เรียนตามความชอบ ความสนใจ เป็นต้น โดยเพิ่มฐานของมหาวิทยาลัยที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างอัตลักษณ์ ตัวตนผ่านการบ่มเพาะด้านวิชาความรู้และทักษะในการประกอบวิชาชีพ เครื่องมือมีส่วนในการสนับสนุนแต่ไม่มีความจำเป็นกับทุกสาขาวิชา สภาพแวดล้อมทางการศึกษาส่งผลให้นักศึกษาได้รับรู้และเรียนรู้อย่างไม่เป็นทางการโดยเฉพาะอย่างยิ่ง

สาขาวิชาด้านศิลปะ ที่มีผลงาน และแหล่งแสดงผลงานด้านศิลปะ ได้พูดคุยแลกเปลี่ยน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Jeou-Shyan Horng และ Yi-Chun Lee (2009) ว่า สภาพแวดล้อมทางการศึกษามีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา รวมถึงกิจกรรมทั้งในและนอกหลักสูตรที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักศึกษา เพื่อให้เห็นและมีประสบการณ์กับสังคมจริง โดยมีอาจารย์เป็นผู้ชี้แนะแนวทางและเป็นต้นแบบทางการศึกษา เพื่อพัฒนาศักยภาพของนักศึกษา ด้วยการพัฒนาความคิดในแต่ละสาขาวิชาให้สามารถประยุกต์ต่อยอดความรู้ และสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ความประสบการณ์ การเรียนรู้ ทักษะ และความเป็นตัวตนหรืออัตลักษณ์ของนักศึกษาต่อไป

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ควรมีขั้นตอนตั้งแต่การให้ความรู้ในแต่ละสาขาวิชาตามปรัชญาการเรียนรู้ และบ่มเพาะความคิดเพื่อพัฒนาทักษะ กลั่นกรองหรือดึงความสามารถเฉพาะบุคคลของนักศึกษา และต้องสร้างความเป็นตัวตนหรืออัตลักษณ์ที่โดดเด่น โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้คือ หลักสูตรที่เอื้อต่อการเรียนรู้และสามารถเลือกเรียนได้ตามความชอบ การสนับสนุนจากผู้บริหาร ฝ่ายสนับสนุนวิชาการที่มีศักยภาพ และสภาพแวดล้อมทางการศึกษาที่เอื้อต่อการเรียนรู้และสร้างสรรค์ เพื่อนำไปปรับใช้ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของของบัณฑิตในสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาต่อไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการศึกษารายละเอียดแนวคิดเพื่อสร้างและตรวจสอบความเหมาะสมของตัวแปรในกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เพื่อเป็นการยืนยันแนวความคิดและตรวจสอบความน่าเชื่อถือเชิงทฤษฎีด้วยการวิเคราะห์เชิงสถิติที่ศึกษาถึงความสัมพันธ์ของตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา รวมถึงตัวแปรที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนและส่งเสริมศักยภาพด้านการเรียนรู้ของนักศึกษาในการนำความรู้ความสามารถความสามารถสร้างสรรค์ไปปรับใช้ในสังคมต่อไป

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2556). *ความคิดเชิงสร้างสรรค์*. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: บริษัท ชัคเชส มีเดีย จำกัด
ชาย โพธิ์สีดา. (2550). *ศาสตร์และศิลป์แห่งการวิจัยเชิงคุณภาพ*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง
นพดล เหลืองภิรมย์. (2550). *การจัดการนวัตกรรม: การพัฒนาตัวแบบความสามารถในการสร้างสรรค์*

นวัตกรรมของนักวิจัย. เอกสารการประชุมทางวิชาการระดับบัณฑิตศึกษา ครั้งที่ 1 การนำเสนอ
ผลงานวิจัยเพื่อพัฒนาประเทศ.

ชาตรี บัวคลี่. (2557). *บทความวิชาการ: การประยุกต์ใช้แนวคิดของ Dr. Edward de Bono เพื่อการ
ออกแบบสิ่งพิมพ์ที่สนใจ*. วารสาร Veridian E-Journal, ปีที่ 7 ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม – เมษายน
2557 ฉบับมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 เมษายน 2558, จาก
<http://www.ejournal.su.ac.th/upload/854.pdf>

บัญชา ชุณหวัดดีกุล. (2554). *ก้าวทันเทคโนโลยี ครอบครัวยุคใหม่*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เทคบุ๊กส์.

- พิทักษ์ ศิริวงศ์ และคณะ. (2011). การให้ความหมาย ที่มาของความหมาย รูปแบบ และกลยุทธ์การดำเนินกิจกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมของธนาคารกสิกรไทย จำกัด (มหาชน). Veridian E-Journal, SU Vol.4 No. 2 September – December 2011 สืบค้นเมื่อวันที่ 20 มีนาคม 2557, จาก <http://www.ejournal.su.ac.th/upload/287.pdf>
- ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ และคณะ (2554). CCPR: กรอบคิดใหม่ทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- พยัต วุฒิมรงค์. (2555). การจัดการนวัตกรรมจากแนวคิดสู่การปฏิบัติที่เป็นเลิศ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- มนสิข สิทธิสมบูรณ์. (มปป). การพัฒนานวัตกรรมการศึกษา. เข้าถึงเมื่อวันที่ 20 มีนาคม 2557 เข้าถึงได้จาก http://office.nu.ac.th/edu_teach/ASS/Download/
- มหาวิทยาลัยศิลปากร, สำนักงานประกันคุณภาพการศึกษา. (2556). คู่มือการประกันคุณภาพการศึกษาภายในมหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2555
- สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธ์. (2554). ตัวแบบการบริหารนวัตกรรมสำหรับมหาวิทยาลัยในกำกับของรัฐ. วารสารสงขลานครินทร์ ฉบับสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ ปีที่ 17 ฉบับที่ 2 มี.ค. – เม.ย. 2554
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2552). รายงานการศึกษาเบื้องต้นเศรษฐกิจสร้างสรรค์: The Creative Economy. กรุงเทพฯ: บริษัท บี.ซี. เพรส (บุญชิน) จำกัด
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ. (2557). เอกสารการจัดทำคำรับรองและการประเมินผลการปฏิบัติราชการของสถาบันอุดมศึกษา ประจำปีงบประมาณ 2557. เข้าถึงเมื่อวันที่ 20 มีนาคม 2557 เข้าถึงได้จาก http://www.opdc.go.th/content.php?menu_id=4&content_id=2728
- สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน). (2555). คู่มือการประเมินคุณภาพภายนอกรอบที่ 3 (พ.ศ. 2554-2558) ระดับอุดมศึกษา ฉบับสถานศึกษา (แก้ไขเพิ่มเติม พฤศจิกายน พ.ศ. 2554). พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ:สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน).
- เสาวรภย์ กุสุมา ณ อยู่ธยา. (2552). Creative Economy ทางเลือกใหม่ในการพัฒนาเศรษฐกิจไทย [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อวันที่ 20 กันยายน 2554. เข้าถึงได้จาก http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal /jan_mar_10/pdf/23-28.pdf
- ศูนย์สร้างสรรค์และออกแบบ. (2551). สร้างเศรษฐกิจไทยด้วยความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: บริษัท ดับเบิลยู-พริ้นท์ จำกัด
- อาคม เต็มพิทยาไพสิฐ. (2554). เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทย. เอกสารประกอบการประชุมผู้บริหารระดับสูงกระทรวงวัฒนธรรม เมื่อวันที่ 28 มีนาคม 2554
- ฮาวกินส์, จอห์น. (2552). เศรษฐกิจสร้างสรรค์: เขามั่งคั่งจากความคิดกันอย่างไร. แปลจาก The Creative Economy: How People Make Money from Ideas by John Howkins. แปลโดย คุณกร วาณิชยวิรุฬห์. กรุงเทพฯ: บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).
- ฮาวกินส์, จอห์น. (2553). นิเวศของความคิดสร้างสรรค์: ที่ซึ่งการคิดกลายเป็นงาน. แปลจาก Creative

Ecologies: Where Thinking is a Proper JobThe Creative Economy. แปลโดย คุณากร
วานิชย์วิรุฬห์. กรุงเทพฯ: บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).

ภาษาต่างประเทศ

- Andriopoulos, Constantine and Gotsi, Manto. (2000). **Benchmarking brand management in the Creative industry**. International Journal, Vol.7 No.5,2000, pp. 360-372. MCB University Press.
- Liang, C. H. J. (2010). **The key factors of successful innovation for supplementary education industry in Taiwan**. University of Maryland University College.
- Hung-Yi Wu. (2012). **Constructing a strategy map for banking institutions with key performance indicators of the balance scorecard**. Evaluation and Program Planning 35. 303-320
- Jeou-Shyan Horng and Yi-Chun Lee. (2009). **What environmental factors influence creative culinary studies**. International Journal of Contemporary Hospitality Management. Vol. 21 No. 1
- Jones, Peter. Comfort, Daphne, Eastwood, Ian and Hillier, David. (2004). **Creative Industries: Economic Contributions, Management Challenges and Support Initiatives**. Management Research news. Volumn 27 Number 11/12.
- Kettunen, Juha, Liisa Kairisto –Mertanen and Taru Penttila. (2013) **Innovation pedagogy and desired learning outcomes in higher education**. Vol.21 No.4 pp. 333-342.
- Mumford, D. Michael. (2012). **Hanbook of Organizational Creativity**. United State of America: Elsevier.
- Partnership for 21st Century Skills. (2014). **Framework for 21st Century Learning, 2014**. Access July 5, 2014. Available from www.P21.com
- Schwab, Klaus. (2013). **The Global Competitiveness Report 2013-2014**. Switzerland: The World Economic Forum.
- Sun Shuqin. (2012). **Cultural and Creative Industry and Art Education**. Physics Procedia, Volume 33, 2012, Pages 1652-1656
- Vesela, Dagmar and Ktarina Klimova. (2013). **Supporting Creative Industries with Innovation University Study Programmes**. Social and Behavioral Sciences, Volume 81, 28 June 2013, Pages 152-156