

แบบเสนอผลการขับเคลื่อนนโยบายกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปี ๒๕๖๖
ประเด็นนโยบายการสร้างโอกาสทางการศึกษา ความเสมอภาคและความเท่าเทียมทางการศึกษาทุกช่วงวัย

๑.ชื่อ – สกุล/ตำแหน่ง/สังกัด/หน่วยงาน/เบอร์มือถือ/ID Line

ชื่อ-สกุล	นางสาวกัศกร ภูมิศาสตร์
ตำแหน่ง	ครูโรงเรียนบ้านพะทาย
สังกัด	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครพนม เขต ๒
หน่วยงาน	สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
เบอร์มือถือ	๐๘-๖๒๑๘-๙๘๒๒
ID Line	๐๘-๖๒๑๘-๙๘๒๒



๒.ชื่อนวัตกรรม/รูปแบบ/โครงการ/กิจกรรม

ชื่อนวัตกรรม ชุดแบบฝึกการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้โปรแกรม Paint
ชื่อโครงการ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้โปรแกรม Paint ตามทฤษฎีอูต้า (AUTA)

๓.กระบวนการ – วิธีการดำเนินการ

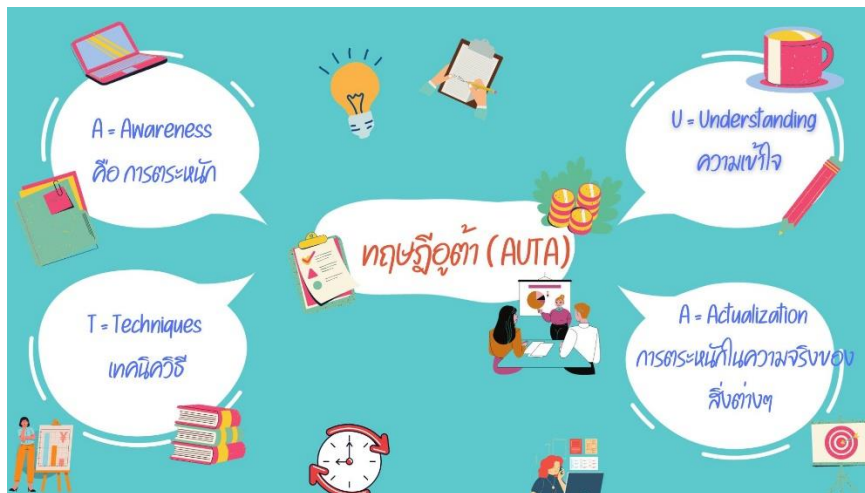
กรอบแนวคิดหลักในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้โปรแกรม Paint ตามทฤษฎีอูต้า (AUTA)
ทฤษฎี AUTA เป็นรูปแบบของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นในตัวบุคคล โดยมีแนวคิดที่ว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นมีอยู่ในมนุษย์ทุกคนและสามารถพัฒนาให้สูงขึ้นได้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามรูปแบบ AUTA ประกอบด้วย

A = Awareness คือ การตระหนักถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อตัวเอง สังคม ทั้งในปัจจุบันและอนาคต และตระหนักถึงความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในตนเองด้วย

U = Understanding คือ มีความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องราว ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ เช่น บุคลิกภาพของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ ธรรมชาติของกระบวนการคิดสร้างสรรค์ ความสามารถที่สร้างสรรค์ วิธีฝึก และปัจจัยที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

T = Techniques คือ การรู้จักเทคนิควิธีการในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ทั้งที่เป็นเทคนิคส่วนบุคคลและเทคนิคที่เป็น มาตรฐาน ซึ่งสามารถทำได้ดังนี้ เช่น การระดมพลังสมอง การปรับลักษณะต่างๆ การจับคู่ในลักษณะ ๒ ด้าน แล้วจับคู่สลับกันหลาย ๆ คู่ ก็จะได้รูปแบบหลายรูปแบบ การใช้ความคิดริเริ่มหรือการสร้างสิ่งใหม่ ๆ โดยอาศัยข้อมูลที่มีอยู่แล้ว การคิดโดยเอาสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องมาเกี่ยวข้องกันหรือทำสิ่งธรรมดาให้แปลกใหม่ โดยการใช้คุณลักษณะของการเปรียบเทียบมาใช้

A = Actualization คือ การรู้จักหรือตระหนักในตนเอง พอใจในตนเอง และพยายามใช้ตนเองอย่างเต็มศักยภาพ รวมทั้งการเปิดกว้างรับประสบการณ์ต่างๆ โดยมีการปรับตัวได้อย่างเหมาะสม การตระหนัก ถึงเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน การผลิตผลงานด้วยตนเอง และมีความคิดที่ยืดหยุ่นเข้ากับทุกรูปแบบของชีวิตได้ด้วยตนเอง



๔. ผลสำเร็จที่เกิดขึ้นต่อผู้เรียน / สถานศึกษา / ผู้ปกครองและราชการ

- ๔.๑ โรงเรียนสามารถเป็นต้นแบบการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามหลักทฤษฎีออตา (AUTA)
- ๔.๒ ครูสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้โปรแกรม Paint ตามทฤษฎีออตา (AUTA) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ๔.๓ ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง และนำไปต่อยอดในการเรียนรายวิชาอื่นต่อไปได้
- ๔.๔ ผู้เรียนมีทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์เหมาะสมกับการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

๕. ปัญหา – อุปสรรค

การขาดทักษะในด้านความคิดสร้างสรรค์ในการวาดภาพโดยการใช้โปรแกรม Paint ของผู้เรียน

๖. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ควรให้นักเรียนมีการฝึกการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อย่างสม่ำเสมอ เพื่อนำไปต่อยอดในการเรียนรายวิชาอื่น ๆ

๗. ภาพประกอบไม่เกิน ๕ ภาพ

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้โปรแกรม Paint ตามทฤษฎีอูต้า (AUTA)



๘. QR Code File เอกสารนำเสนอ

