



รายงานผลการดำเนินงาน
โครงการส่งเสริมการจัดกิจกรรมพัฒนานักศึกษา
กิจกรรมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สู่ความเป็นเลิศ (HUSO Creative Thinking)
วันพุธที่ 1 กรกฎาคม 2569
ณ ห้องประชุม อาคาร 100 ปี มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา



ผู้จัดทำ
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

คำนำ

การคิด คือ กิจกรรมทางความคิดที่มีวัตถุประสงค์เฉพาะเจาะจง เรารู้ว่าเรากำลังคิด เพื่อวัตถุประสงค์อะไรบางอย่างและสามารถควบคุมให้คิดจนบรรลุเป้าหมายได้ ความคิดเป็นพื้นฐานของสติปัญญาและความเข้าใจ การคิดเป็นพื้นฐานของการตัดสินใจ การคิดนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญต่าง ๆ ในโลก และการคิดสร้างสรรค์เชิงแนวคิดบูรณาการ หมายถึง ความสามารถในการเชื่อมโยงแนวคิดหรือองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เข้าหาวัตถุประสงค์ได้อย่างเหมาะสม เพื่ออธิบายหรือให้เหตุผลสนับสนุนเรื่องใดเรื่องหนึ่งขององค์กรธุรกิจในยุคใหม่ ต้องเป็นเหตุและผลส่งต่อเนื่องกัน โดยมีคุณแจสำคัญสู่ความสามารถเชิงสร้างสรรค์ และคุณลักษณะผู้มีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งองค์กรธุรกิจสมัยใหม่นั้นต้องการอย่างยิ่ง

ศักยภาพของบุคคลมีองค์ประกอบที่สำคัญสองประการ คือ การคิด และการแสดงออกในทางปฏิบัติ ซึ่งทั้งสองประการดังกล่าวมี “สมอง” เป็นกลไกที่สำคัญที่สุด องค์กรหรือสถาบันซึ่งประกอบด้วยบุคคลที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ จะช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ทันยุคสมัยและพัฒนาก้าวหน้าสู่สิ่งที่ดีกว่าเสมอ ยิ่งกว่านั้นความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ยังช่วยให้นักพัฒนาการทำงาน สามารถสร้างผลิตผลสินค้า บริการ และวิทยาการให้เจริญก้าวหน้าต่อไปอย่างไม่หยุดยั้ง

จากความสำคัญของความคิดดังกล่าว คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา จึงเล็งเห็นว่า ควรส่งเสริมให้นักศึกษาได้มีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สู่ความเป็นเลิศ (HUSO Creative Thinking) ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้นักศึกษามีการเสริมสร้างพลังแห่งจินตนาการและเสริมสร้างวิสัยทัศน์ในการเรียนและการใช้ชีวิต เสริมสร้างและพัฒนาความคิดในเชิงสร้างสรรค์ กระตุ้นให้เกิดผลการทำงานที่แตกต่าง แปลกใหม่ และดีกว่าเดิม เมื่อวันที่ 1 กรกฎาคม 2569 จึงได้กิจกรรมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สู่ความเป็นเลิศ (HUSO Creative Thinking) ณ หอประชุม มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จึงหวังว่ารายงานผลการดำเนินงานกิจกรรมนี้จะเป็นประโยชน์และเป็นตัวชี้วัดการดำเนินงานของกิจกรรม ซึ่งจะมีผลต่อการพัฒนาและการจัดกิจกรรมอื่นๆ ของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ และมหาวิทยาลัยต่อไป

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
หัวข้อ	
กิจกรรมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สู่ความเป็นเลิศ (HUSO Creative Thinking)	1
กำหนดการ	5
สรุปผลการประเมิน	7
ภาคผนวก	
รูปภาพกิจกรรม	11

กิจกรรม

โครงการส่งเสริมการจัดกิจกรรมพัฒนานักศึกษา

กิจกรรมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สู่ความเป็นเลิศ (HUSO Creative Thinking)

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

หลักการและเหตุผล

กิจกรรมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สู่ความเป็นเลิศ (HUSO Creative Thinking) ถือเป็นกิจกรรมที่สำคัญกิจกรรมหนึ่งในการกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกคิดเชิงสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ เพราะการคิด คือ กิจกรรมทางความคิดที่มีวัตถุประสงค์เฉพาะเจาะจง เราเห็นว่าเรากำลังคิด เพื่อวัตถุประสงค์อะไรบางอย่างและสามารถควบคุมให้คิดจนบรรลุเป้าหมายได้ ความคิดเป็นพื้นฐานของสติปัญญาและความเข้าใจ การคิดเป็นพื้นฐานของการตัดสินใจ การคิดนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญต่าง ๆ ในโลก และการคิดสร้างสรรค์เชิงแนวคิดบูรณาการ หมายถึง ความสามารถในการเชื่อมโยงแนวคิดหรือองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เข้าหาวัตถุประสงค์ได้อย่างเหมาะสม เพื่ออธิบายหรือให้เหตุผลสนับสนุนเรื่องใดเรื่องหนึ่งขององค์กรธุรกิจในยุคใหม่ ต้องเป็นเหตุและผลส่งต่อเนื่องกัน โดยมีกุญแจสำคัญสู่ความสามารถเชิงสร้างสรรค์ และคุณลักษณะผู้มีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งองค์กรธุรกิจสมัยใหม่นั้นต้องการอย่างยิ่ง

เมื่อวันพุธที่ 1 กรกฎาคม 2569 เวลา 13.15 น. ณ หอประชุม มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา งานกิจการนักศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จึงได้จัดกิจกรรมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สู่ความเป็นเลิศ (HUSO Creative Thinking) สำหรับนักศึกษา โดยจได้รับเกียรติจาก รองศาสตราจารย์ ดร.ภาคนิ โชติเวศย์ศิลป์ คณบดี เป็นประธานกล่าวเปิดกิจกรรม วิทยากรโดย อาจารย์ ดร.ณรงค์ คุ่มมณี และอาจารย์วสิน สุขเกษม อาจารย์สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา จัดอบรมเชิงปฏิบัติการในหัวข้อ "เล่นให้คิด คิดให้แตกต่าง: Creative Play Workshop" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ผ่านกิจกรรมอย่างมีเป้าหมาย สามารถมองปัญหาในมุมมองใหม่และสร้างแนวทางแก้ไขที่แตกต่างจากเดิม ฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ คิดเชื่อมโยง และคิดนอกกรอบ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและความมั่นใจในการนำความคิดสร้างสรรค์ไปประยุกต์ใช้ในงานและชีวิตประจำวัน ได้รับความสนใจจากนักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ เข้าร่วมกิจกรรม โดยมีอาจารย์ ดร.วิษุตา ตันประเสริฐ รองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษาและประชาสัมพันธ์ เป็นผู้ดูแลกิจกรรม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อปลูกฝังความคิดสร้างสรรค์
2. เพื่อเกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
3. เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาได้มีกระบวนการคิดวิเคราะห์

เป้าหมาย

1. เสริมสร้างทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ผ่านกิจกรรมอย่างมีเป้าหมาย
2. นักศึกษาสามารถมองปัญหาในมุมมองใหม่และสร้างแนวทางแก้ไขที่แตกต่างจากเดิมฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ คิดเชื่อมโยง และคิดนอกกรอบ
3. เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและความมั่นใจในการนำความคิดสร้างสรรค์ไปประยุกต์ใช้ในงานและชีวิตประจำวันแก่นักศึกษา

กลุ่มเป้าหมาย

1. นักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ระยะเวลาและสถานที่จัดอบรม

วันที่ 1 กรกฎาคม 2569 เวลา 13.15-16.30 น. ณ หอประชุม มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

ผู้รับผิดชอบโครงการ

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

งบประมาณ

ค่าตอบแทน	3,600 บาท
ค่าวัสดุ/ค่าวัสดุ	23,000 บาท

กำหนดการ

กำหนดการ

กิจกรรมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สู่ความเป็นเลิศ (HUSO Creative Thinking)

วันพุธที่ 1 กรกฎาคม 2569 ณ ห้องประชุม อาคาร 100 ปี
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา เวลา 13.15-16.30 น.

13.15-13.30 น. นักศึกษาลงทะเบียน ณ หอประชุมมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

13.30-16.30 น. กิจกรรมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สู่ความเป็นเลิศ Interactive

"เล่นให้คิด คิดให้แตกต่าง: Creative Play Workshop

โดย อาจารย์ดร.ณรงค์ คุ่มมณี และอาจารย์วศิน สุขเกษม

อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา

องค์ 1 : ปลุกพลังความคิดสร้างสรรค์ (Ice Breaking 30 นาที)

ด้วยประเด็นคำถาม

- ความคิดสร้างสรรค์คืออะไร?
- รู้ได้อย่างไรว่าเรามีความคิดที่สร้างสรรค์หรือยัง?
- ในฐานะนักศึกษาคุณมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ความคิดสร้างสรรค์จำเป็นอย่างไร?

องค์ 2 : เข้าใจกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (30 นาที)

- ไชรทัสสมองเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
- คิดนอกกรอบอย่างมีทิศทาง

องค์ 3 : นำความคิดสู่การลงมือทำ (1 ชั่วโมง 45 นาที)

- กิจกรรมสั้นทนาการ
- แบ่งกลุ่มสะท้อนความคิดสร้างสรรค์
- ดึงศักยภาพความคิดสร้างสรรค์สู่การลงมือปฏิบัติเพื่อค้นหาความเป็นไปได้ใหม่ด้วยการผสมผสานศาสตร์จากแต่ละสาขาวิชา
- นำเสนอ

องค์ 4 : บทส่งท้าย สะท้อนความคิดสร้างสรรค์ (15 นาที)

- บันทึกความในใจ

16.15-16.30 น. ตอบแบบสอบถาม เสร็จกิจกรรม

หมายเหตุ : รับประทานอาหารว่างระหว่างกิจกรรม เวลา 14.30-14.45 น.

สรุปผลการประเมินกิจกรรม

สรุปผลการประเมิน

กิจกรรมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สู่ความเป็นเลิศ (HUSO Creative Thinking)

วันพุธที่ 13 สิงหาคม 2568

ณ หอประชุม มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา เวลา 12.00-16.30 น.

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ตอบแบบประเมิน

เพศ	ความถี่	ร้อยละ
ชาย	147	45
หญิง	179	55
รวม	326	100.00

นักศึกษาสาขาวิชา	ชาย	หญิง	รวม
ดนตรีศึกษา	14	4	18
นาฏศิลป์ศึกษา	1	12	13
ศิลปศึกษา	3	12	15
นิติศาสตร์	7	15	22
นิเทศศาสตร์ดิจิทัล	11	21	32
การปกครองท้องถิ่น	18	20	38
รัฐประศาสนศาสตร์	39	41	80
การพัฒนาชุมชนและสังคม	9	9	18
ประวัติศาสตร์	9	5	14
ภาษาจีน	4	14	18
ภาษาญี่ปุ่น	5	8	13
ภาษาอังกฤษ	21	11	32
ภาษาไทย	6	7	13
สหวิทยาการอิสลาม	0	0	0
รวม	147	179	326

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นต่อกิจกรรม

ผลการประเมินความพึงพอใจ

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ
การประชาสัมพันธ์และการลงทะเบียนมีความเหมาะสม	4.39	87.78%
ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.42	88.33%
สถานที่และอุปกรณ์มีความพร้อม	4.52	90.46%
วิทยากรถ่ายทอดความรู้ได้เข้าใจง่าย	4.52	90.37%
วิทยากรสามารถสร้างบรรยากาศให้เกิดการมีส่วนร่วม	4.52	90.37%
วิทยากรเปิดโอกาสให้ซักถามและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	4.44	88.70%
เนื้อหาที่น่าสนใจและทันสมัย	4.51	90.28%
กิจกรรมช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์	4.52	90.37%
กิจกรรมช่วยให้สามารถคิดนอกกรอบและคิดอย่างเป็นระบบ	4.53	90.56%
กิจกรรมเปิดโอกาสให้แสดงศักยภาพและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	4.48	89.54%

ผลลัพธ์ที่ได้รับจากโครงการ/กิจกรรม

1. ผู้เข้าร่วมได้รับการพัฒนาทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์และการคิดเชิงวิเคราะห์ สามารถคิดนอกกรอบ คิดอย่างเป็นระบบ และประยุกต์ใช้แนวคิดใหม่ในการเรียนและการทำงานได้อย่างเหมาะสม
2. ผู้เข้าร่วมเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการทำงานร่วมกัน ผ่านกิจกรรมกลุ่มและการมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ส่งผลให้เกิดทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และการยอมรับความคิดเห็นที่หลากหลาย
3. ผู้เข้าร่วมสามารถนำความรู้และเทคนิคที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ได้จริงทั้งในการเรียนการทำกิจกรรมของมหาวิทยาลัย การพัฒนาชุมชน และการดำเนินงานของสโมสรนักศึกษา รวมถึงการสร้างนวัตกรรมหรือแนวทางใหม่ในการแก้ไขปัญหา

ภาคผนวก

รูปภาพกิจกรรม





















