

รายงานการวิจัย
เรื่อง การบริหารจัดการศึกษาเพื่อเปลี่ยนผ่าน
สู่สังคมเศรษฐกิจฐานความรู้
และเชิงนวัตกรรม

วิทยาลัยนวัตกรรม
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555-2559) กำหนดทิศทางการพัฒนาเศรษฐกิจ โดยเน้นการพัฒนาเศรษฐกิจฐานความรู้ ลินค่านวัตกรรม เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ธุรกิจบริการโลจิสติกส์ การทำธุรกิจที่คำนึงถึงสังคมสิ่งแวดล้อมและการมีส่วนร่วมของชุมชน โดยมีแนวคิดที่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) เป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาประเทศให้เกิดความมั่งคั่งทางเศรษฐกิจอย่างต่อเนื่อง

การสร้างเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นในสังคมไทยอย่างเป็นรูปธรรมและยั่งยืน ควรสร้างรากฐานที่แข็งแกร่งด้านการศึกษา โดยการปลูกฝังความสามารถด้านการคิดและการสร้างสรรค์ในระบบการศึกษาไทยตั้งแต่ยังเป็นเด็ก เพื่อให้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อไปในอนาคต โดยเฉพาะประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ ซึ่งจะส่งผลต่อการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ประกอบกับประเทศไทยจะก้าวเข้าสู่ประชาคมอาเซียนในปี 2558 จึงจำเป็นต้องพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีความพร้อมเพื่อผลักดันให้ไทยมีบทบาทนำที่สร้างสรรค์ในเวทีระหว่างประเทศในประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนและสามารถแข่งขันกับนานาประเทศในเวทีโลกได้

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาจึงได้ดำเนินโครงการวิจัยเรื่อง “การบริหารจัดการศึกษาเพื่อเปลี่ยนผ่านสู่สังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเสนอกรอบแนวคิดเชิงนโยบายในการบริหารจัดการศึกษาเพื่อให้สอดคล้องกับการพัฒนาสังคม-

(ข)

รายงานการวิจัย
การบริหารจัดการศึกษาเพื่อเปลี่ยนผ่านสู่สังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์

เศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทย โดยเฉพาะการพัฒนาผู้จบการศึกษาให้สามารถแก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ และผลิตบุคลากรเพื่อสนับสนุนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยได้รับความร่วมมือจากวิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ซึ่งมี ดร.ภัทรพงศ์ อินทรกำเนิด และคณะ เป็นผู้ดำเนินการศึกษาวิจัย

สำนักงานฯ พิจารณาเห็นว่าผลการวิจัยนี้เป็นประโยชน์ต่อหน่วยงานทางการศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องในการนำไปใช้เป็นแนวทางปรับปรุงนโยบายด้านการศึกษา และการจัดการศึกษาเพื่อสร้างผู้สำเร็จการศึกษาที่มีความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาและเป็นแรงงานที่สามารถสนับสนุนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงได้ดำเนินการจัดพิมพ์เพื่อเผยแพร่ให้แก่หน่วยงานทางการศึกษา หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และผู้สนใจทั่วไป นำไปใช้ประโยชน์ พร้อมนี้ ขอขอบคุณ ดร.ภัทรพงศ์ อินทรกำเนิด และคณะ ที่ดำเนินการศึกษาวิจัยได้ประสบผลสำเร็จตามเป้าหมาย และขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน ที่ให้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะซึ่งทำให้รายงานการวิจัยมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น



(นายเอนก เพิ่มวงศ์เสนีย์)

เลขาธิการสภาการศึกษา

บทสรุปสำหรับผู้บริหาร

โครงการศึกษาวิจัยเรื่องการบริหารจัดการศึกษาเพื่อเปลี่ยนผ่านสู่สังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อเสนอกรอบแนวคิดเชิงนโยบายในการบริหารจัดการศึกษาเพื่อให้สอดคล้องกับการพัฒนาสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทย โดยเฉพาะการพัฒนาผู้จบการศึกษาให้สามารถแก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ และผลิตบุคลากรเพื่อสนับสนุนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ การศึกษาครั้งนี้อาศัยวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีการวิเคราะห์แนวปฏิบัติที่ดีใน 5 ประเทศ คือ อังกฤษ สกอตแลนด์ ญี่ปุ่น ออสเตรเลีย และสิงคโปร์ เพื่อเปรียบเทียบกับสถานการณ์ในปัจจุบันของประเทศไทย ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าประเทศไทยมีนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์ รวมทั้งประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค่อนข้างชัดเจน มีสถาบันการศึกษาบางแห่งที่ได้จัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และมีทรัพยากรเชิงสร้างสรรค์และทุนทางวัฒนธรรมจำนวนมากและหลากหลายที่สามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้

อย่างไรก็ตาม ระบบการศึกษาของประเทศไทยยังมีข้อจำกัด ได้แก่ การขาดความชัดเจนในการแปลงนโยบายไปสู่แผนปฏิบัติการในการผลิตบุคลากรเพื่อสนับสนุนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา การมีช่องว่างระหว่างสถาบันการศึกษาและธุรกิจในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขาในการกำหนดปริมาณและคุณภาพของผู้จบการศึกษาที่อุตสาหกรรมแต่ละสาขาต้องการ ปัญหาด้านความเข้าใจและศักยภาพของครูผู้สอนในการสนับสนุนให้ผู้เรียนมีการพัฒนา

ความคิดเชิงสร้างสรรค์ การติดตามและประเมินผลยังไม่สม่ำเสมอและไม่สัมพันธ์กับมาตรการสนับสนุนให้หน่วยงานที่ไม่ผ่านการประเมินสามารถผ่านการประเมินในอนาคต

คณะผู้วิจัยได้พัฒนาข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อปรับปรุงระบบการศึกษาให้สามารถสนับสนุนประเทศไทยในการเข้าสู่สังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์ให้ดีขึ้น ดังนี้

1. การปรับปรุงเนื้อหาสาระของนโยบายด้านการศึกษา ได้แก่
 - การสร้างความชัดเจนในการศึกษาที่สามารถตอบสนองความต้องการของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
 - การสร้างความสอดคล้องของนโยบายด้านการพัฒนาแรงงานและนโยบายด้านการศึกษา
 - นโยบายการพัฒนาระบบการเทียบเคียงคุณวุฒิที่เปิดโอกาสให้สามารถนำประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการทำงานและระดับฝีมือแรงงาน/ความรู้ในภาคอุตสาหกรรม มาใช้ในการขอรับคุณวุฒิทางการศึกษาจากสถาบันการศึกษาได้ (อาชีวศึกษาและอุดมศึกษา)
2. การพัฒนากลไกในการนำนโยบายไปสู่การปฏิบัติ ต้องอาศัยการดำเนินงานในลักษณะที่เน้นด้านการมีส่วนร่วมของหน่วยงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องในลักษณะองค์รวม โดยเฉพาะการสื่อสารและสร้างความเข้าใจในการตีความหมายเชิงนโยบายและแปลงไปสู่แผนปฏิบัติการ ได้แก่
 - กระทรวงศึกษาธิการควรเพิ่มบทบาทในการเป็นผู้ชี้แนะ (Guidance) และเป็นผู้สนับสนุน (Facilitator) ให้กับสถาบันการศึกษา โดยเฉพาะในด้านการพัฒนาระบบการเรียนการสอนที่มุ่งให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ มากกว่าการใช้อำนาจในการกำกับดูแลอย่างตายตัว

ในขณะที่บทบาทของท้องถิ่นในการจัดการศึกษาอย่างสร้างสรรค์และแตกต่างตามลักษณะเฉพาะของพื้นที่ ควรมีมากขึ้น

- การสื่อสารที่เน้นในด้านการสร้างความเข้าใจกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องโดยใช้ตัวอย่างกรณีที่ประสบความสำเร็จในการจัดการระบบการศึกษาที่สนับสนุนเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์จากต่างประเทศที่เข้าใจง่ายและชัดเจน (Demonstration Effects)

- การชี้แจงแผนสรุปหน่วยงานรับผิดชอบและบทบาทในการดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาระบบการศึกษาเพื่อสนับสนุนสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์ที่ชัดเจน

- จัดทำแผนที่นำทาง (Roadmap) สำหรับการดำเนินงานเพื่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์สำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์แต่ละประเภทโดยมีเป้าหมายและดัชนีชี้วัดร่วมรายปี

- เพื่อให้บรรลุผลตามมาตรา 29 ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ควรมีการเพิ่มบทบาทของภาคเอกชน โดยเฉพาะธุรกิจสร้างสรรค์ในการจัดการศึกษาในลักษณะของ Corporate University

- จัดให้มีศูนย์แห่งความเป็นเลิศ (Center of Excellence) เพื่อวิจัยเนื้อหาและแนวทางการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์ ตลอดจนฝึกอบรมโดยผู้เชี่ยวชาญเพื่อพัฒนาศักยภาพครูผู้สอนให้เป็นครูต้นแบบในทุกกลุ่มสาระวิชา

- เพื่อให้บรรลุผลตามมาตรา 34 ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ควรมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการดำเนินงานด้านการติดตามและประเมินผลในลักษณะของคณะกรรมการ/

คณะอนุกรรมการ/คณะทำงาน และผลักดันให้มีหน่วยงานและบุคคลที่มีความรับผิดชอบอย่างชัดเจน

- เพิ่มบทบาทและทรัพยากรของสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา ในด้านการให้คำแนะนำและเพิ่มศักยภาพของสถาบันการศึกษาที่ไม่ผ่านการประเมินโดยร่วมมืออย่างใกล้ชิดกับเขตพื้นที่การศึกษาต่าง ๆ ในลักษณะเดียวกับหน่วยงาน Ofsted ของประเทศอังกฤษ

3. การจัดการศึกษาในแต่ละระดับเพื่อสร้างผู้สำเร็จการศึกษาที่มีความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาและสามารถเป็นแรงงานสร้างสรรค์ที่สนับสนุนการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ดังแสดงในตารางข้างล่าง ดังนี้

ระดับการศึกษา	ทัศนคติ	ความรู้	ทักษะ	กระบวนการเรียนรู้
ปฐมวัย	<ul style="list-style-type: none"> - มีวินัย - รับผิดชอบตนเอง - แก้ปัญหาด้วยตนเอง - คุณธรรม - จินตนาการ 	<ul style="list-style-type: none"> - ภาษา (ผ่านนิทานและคำคล้องจอง) - การเตรียมความพร้อม 	<ul style="list-style-type: none"> - การวิเคราะห์ - การตั้งคำถาม - กับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว - การคิดแตกต่าง - การคิดต่อยอดจากสิ่งที่ครูสอน 	<ul style="list-style-type: none"> - การเรียนรู้ในลักษณะการมอบหมายงาน (Project Based) ในหัวข้อที่จับต้องได้ - การเรียนรู้จากการทำอุปกรณ์ด้วยตนเอง - การเรียนรู้จากทัศนศึกษาและปฏิบัติจริง
ประถมศึกษา	<ul style="list-style-type: none"> - การพัฒนาคุณลักษณะของการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต - จินตนาการ 	<ul style="list-style-type: none"> - วิชาการด้านการคำนวณและวรรณคดี - การใช้ชีวิตและอยู่ร่วมกับชุมชน - การเป็นประชากรโลก 	<ul style="list-style-type: none"> - การแสดงออกในเชิงสุนทรีย์ (ศิลปะ ดนตรี และกีฬา) - การอ่านเชิงวิเคราะห์ - การค้นหาข้อมูล - การเรียงและนำเสนอ 	<ul style="list-style-type: none"> - การเรียนรู้ในลักษณะการมอบหมายงาน (Project Based) ในหัวข้อที่เป็นนามธรรมมากขึ้น - การสอนเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน (Interaction)

(ข)

รายงานการวิจัย
การบริหารจัดการศึกษาเพื่อเปลี่ยนผ่านสู่สังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์

ระดับการศึกษา	ทัศนคติ	ความรู้	ทักษะ	กระบวนการเรียนรู้
มัธยมศึกษา	<ul style="list-style-type: none">- การนำเสนอในมุมมองและจุดยืนของตนเอง- การแก้ไขปัญหาโดยการคิดนอกกรอบ- การลองผิดลองถูก- การคิดริเริ่มสิ่งใหม่	<ul style="list-style-type: none">- อาชีพและอุตสาหกรรม- วิชาการด้านการคำนวณและเทคโนโลยี- บทบาทของการเป็นประชากรโลกที่ดี	<ul style="list-style-type: none">- การอ่านเชิงวิพากษ์- การทำวิจัย (70% ของการศึกษา)- การเรียนรู้เพื่อแก้ไขปัญหาสังคม- การฝึกงาน (30% ของการศึกษา)- การทำงานเป็นทีม- การค้นหาข้อมูล- การเรียงและนำเสนออย่างสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none">- การเรียนรู้ในลักษณะการมอบหมายงาน (Project Based)- การสอนเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน (Interaction)- การพัฒนาสุนทรียะเฉพาะด้าน- การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self Study)
อาชีวศึกษา	<ul style="list-style-type: none">- การนำเสนอในมุมมองและจุดยืนของตนเอง- การแก้ไขปัญหาโดยการคิดนอกกรอบ- การลองผิดลองถูก- การคิดริเริ่มสิ่งใหม่	<ul style="list-style-type: none">- เชิงปฏิบัติในการดำเนินงานตามอุตสาหกรรมเฉพาะด้าน- วิชาการด้านทฤษฎี	<ul style="list-style-type: none">- การฝึกงาน (70% ของการศึกษา)- การทำวิจัย (30% ของการศึกษา)- การแก้ไขปัญหาในการทำงาน- การทำงานเป็นทีม- การเป็นผู้ประกอบการ	<ul style="list-style-type: none">- การเรียนรู้จากปฏิบัติ (Practical Learning)

ระดับการศึกษา	ทัศนคติ	ความรู้	ทักษะ	กระบวนการเรียนรู้
อุดมศึกษา (วิชาชีพ)	<ul style="list-style-type: none"> - การนำเสนอในมุมมองและจุดยืนของตนเอง - การแก้ไขปัญหาโดยการคิดนอกกรอบ - การลองผิดลองถูก - การคิดริเริ่มสิ่งใหม่ 	<ul style="list-style-type: none"> - เชิงปฏิบัติในการดำเนินงานตามอุตสาหกรรมเฉพาะด้าน - วิชาการด้านทฤษฎี - การเรียนรู้จากกาปฏิบัติ 	<ul style="list-style-type: none"> - การฝึกงาน (70% ของการศึกษา) - การทำวิจัย (30% ของการศึกษา) - การแก้ไขปัญหาในการทำงาน - การทำงานเป็นทีม - การเป็นผู้ประกอบการ 	<ul style="list-style-type: none"> - การเรียนรู้เชิงการทดลอง (Experimental Based Study)
อุดมศึกษา (วิชาการ)	<ul style="list-style-type: none"> - การนำเสนอในมุมมองและจุดยืนของตนเอง - การแก้ไขปัญหาโดยการคิดนอกกรอบ - การลองผิดลองถูก - การคิดริเริ่มสิ่งใหม่ 	<ul style="list-style-type: none"> - เชิงปฏิบัติในการดำเนินงานตามอุตสาหกรรมเฉพาะด้าน - วิชาการด้านทฤษฎี 	<ul style="list-style-type: none"> - การอ่านเชิงวิพากษ์ - การนำเสนออย่างสร้างสรรค์ - การคิดวิเคราะห์ - การคิดเชิงสังเคราะห์ - การคิดเชิงระบบ 	<ul style="list-style-type: none"> - การเรียนรู้จากการค้นคว้า (Research Based Study)

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	(ก)
บทสรุปสำหรับผู้บริหาร	(ค)
บทที่	
1 บทนำ	1
1.1 หลักการและเหตุผล	1
1.2 วัตถุประสงค์และขอบเขตการศึกษา	3
1.3 กรอบแนวคิดของการศึกษาวิจัย	5
1.4 ระเบียบวิธีวิจัย	9
1.5 ข้อจำกัดของการศึกษา	11
2 สังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์	13
และระบบการศึกษา	
3 สถานภาพของการพัฒนาการศึกษาและความเชื่อมโยง	31
สู่สังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์ ของประเทศไทย	
3.1 สถานภาพของสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้	33
และเชิงสร้างสรรค์ในประเทศไทย	
3.2 นโยบายการศึกษาและนโยบายอื่นที่เกี่ยวข้อง	44
และกลไกกำหนดนโยบายสู่การปฏิบัติ	

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3	
3.2.1	44
สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ	
3.2.2	45
นโยบายการศึกษาที่สนับสนุน สังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์	
3.3	51
การจัดการเรียนการสอน รายวิชา การประเมินผลในแต่ละระดับการศึกษาเพื่อส่งเสริม การคิดสร้างสรรค์	
3.3.1	51
ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน	
3.3.2	56
ระดับการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น - อาชีวศึกษา	
3.3.3	59
ระดับการศึกษาระดับอุดมศึกษา	
3.4	64
ความเชื่อมโยงระหว่างการศึกษาขั้นพื้นฐาน ถึงระดับอุดมศึกษา	
3.4.1	64
สำหรับนักเรียนปกติ	
3.4.2	68
สำหรับผู้ที่มีความสามารถพิเศษ	
3.5	70
การส่งเสริมการประดิษฐ์คิดค้น และการสร้างนวัตกรรม	
3.6	75
ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคและปัจจัยส่งเสริม ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมเศรษฐกิจ สู่เศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์	

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
3	3.6.1 ปัญหาและปัจจัยส่งเสริมด้านนโยบาย	75
	3.6.2 ปัญหาและปัจจัยส่งเสริมด้านกลไก	76
	การนำนโยบายไปสู่การปฏิบัติ	
	3.6.3 ปัญหาและปัจจัยส่งเสริม	78
	ด้านระบบการเรียนการสอน	
	3.6.4 ปัญหาและปัจจัยส่งเสริมด้านสภาพแวดล้อม	79
4	กรณีศึกษาประเทศที่มีการปฏิบัติดี (Good Practice)	81
	ด้านการพัฒนาการศึกษาเพื่อรองรับสังคมเศรษฐกิจ	
	ฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์	
	4.1 เศรษฐกิจสร้างสรรค์และระบบการศึกษา	82
	ของประเทศไทย	
	4.1.1 สถานภาพของระบบสังคมเศรษฐกิจ	82
	ฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์	
	4.1.2 นโยบายการศึกษาและนโยบายอื่น ๆ	83
	ที่เกี่ยวข้อง และกลไกการขับเคลื่อนนโยบาย	
	สู่การปฏิบัติ	
	4.1.3 ตัวอย่างการจัดการศึกษาที่น่าสนใจ	94
	และอาจเป็นบทเรียนสำหรับประเทศไทย	

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4	
4.2 เศรษฐกิจสร้างสรรค์และระบบการศึกษา 105 ของสกอตแลนด์	
4.2.1 สถานภาพของระบบสังคมเศรษฐกิจ 106 ฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์ของสกอตแลนด์	
4.2.2 บทบาทการศึกษาในระดับประถมศึกษา 112 กับเศรษฐกิจสร้างสรรค์	
4.2.3 บทบาทการศึกษาระดับอาชีวศึกษากับ 115 เศรษฐกิจสร้างสรรค์	
4.2.4 บทบาทการศึกษาระดับอุดมศึกษา 117 กับเศรษฐกิจสร้างสรรค์	
4.3 เศรษฐกิจสร้างสรรค์และระบบการศึกษา 119 ของประเทศญี่ปุ่น	
4.3.1 สถานภาพของระบบสังคมเศรษฐกิจ 119 ฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์	
4.3.2 นโยบายการศึกษาและนโยบายอื่น ๆ 125 ที่เกี่ยวข้อง และกลไกการขับเคลื่อนนโยบาย สู่การปฏิบัติ	
4.3.3 ตัวอย่างการจัดการศึกษาที่น่าสนใจ 129 และอาจเป็นบทเรียนสำหรับประเทศไทย	

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4	
4.4 เศรษฐกิจสร้างสรรค์และระบบการศึกษา 132	
ของประเทศสิงคโปร์	
4.4.1 สถานภาพของระบบสังคมเศรษฐกิจ 132	
ฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์	
4.4.2 นโยบายการศึกษาและนโยบายอื่น ๆ 135	
ที่เกี่ยวข้อง และกลไกการขับเคลื่อนนโยบาย	
สู่การปฏิบัติ	
4.4.3 ตัวอย่างการจัดการศึกษาที่น่าสนใจ 145	
และอาจเป็นบทเรียนสำหรับประเทศไทย	
4.5 เศรษฐกิจสร้างสรรค์และระบบการศึกษา 152	
ของประเทศออสเตรเลีย	
4.5.1 สถานภาพของระบบสังคมเศรษฐกิจ 152	
ฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์	
4.5.2 นโยบายการศึกษาและนโยบายอื่น ๆ 153	
ที่เกี่ยวข้อง และกลไกการขับเคลื่อนนโยบาย	
สู่การปฏิบัติ	
4.5.3 ตัวอย่างการจัดการศึกษาที่น่าสนใจ 160	
และอาจเป็นบทเรียนสำหรับประเทศไทย	

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5	
ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการบริหารจัดการศึกษา 171 เพื่อเปลี่ยนผ่านสู่สังคมเศรษฐกิจฐานความรู้ และเชิงสร้างสรรค์	
5.1 ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงเนื้อหาสาระ 175 ของนโยบายด้านการศึกษา	
5.2 ข้อเสนอแนะด้านการพัฒนาไกล 178 ในการนำนโยบายไปสู่การปฏิบัติ	
5.3 ข้อเสนอแนะในการจัดการศึกษาในแต่ละระดับ 182 เพื่อสร้างผู้สำเร็จการศึกษาที่มีความคิดสร้างสรรค์ ในการแก้ปัญหาและสามารถเป็นแรงงานสร้างสรรค์ ที่สนับสนุนการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	
5.3.1 ปฐมวัย 183	
5.3.2 ประถมศึกษา 183	
5.3.3 มัธยมศึกษา 184	
5.3.4 อาชีวศึกษา 184	
5.3.5 อุดมศึกษา 185	
บรรณานุกรม 190	
คณะผู้ดำเนินงาน 196	

สารบัญชาราย

ตารางที่		หน้า
1	ประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย.....	7
2	ตารางเทียบเคียงคุณวุฒิตามกรอบคุณวุฒิ FHEQ	90
3	การเทียบเคียงคุณวุฒิของสกอตแลนด์	110
4	ธุรกิจเป้าหมายของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	122
	ของญี่ปุ่นในภูมิภาคต่าง ๆ ของโลก	
5	ความแตกต่างของระบบการศึกษา	126
	ก่อนและหลังปฏิรูป	
6	สถานภาพปัจจุบันของระบบการศึกษาไทย	174
	กับการสนับสนุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์	
7	เป้าหมายของการศึกษาแต่ละระดับ	187
	เพื่อสนับสนุนสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้ และเชิงสร้างสรรค์	

สารบัญภาพประกอบ

ภาพประกอบที่		หน้า
1	วงจรของระบบเศรษฐกิจฐานความรู้	19
2	ความสัมพันธ์ของระบบการศึกษา กับเศรษฐกิจสร้างสรรค์	29
3	สัดส่วนและมูลค่าของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	35
	ต่อ GDP ของไทย (ปี พ.ศ. 2545-2552)	
4	มูลค่าการส่งออกผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ของไทย	37
5	การขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย	43
6	กระบวนการพัฒนานโยบายด้านการศึกษา	176
	ที่สนับสนุนสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์	
7	กลไกในการขับเคลื่อนนโยบายสู่การปฏิบัติ	178

บทที่ 1

บทนำ

1.1 หลักการและเหตุผล

ประเทศไทยมีการจัดทำแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ มาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2504 นับรวมเวลาได้ 50 ปี บทบาทของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติเปรียบเสมือนเข็มทิศในการนำทางการพัฒนาเศรษฐกิจระดับมหภาคและการพัฒนาสังคมไทยในระดับองค์รวม เริ่มตั้งแต่การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของประเทศ การส่งเสริมการผลิตและการลงทุนเพื่อทดแทนการนำเข้า การส่งเสริมการส่งออกควบคู่ไปกับการพัฒนาและสร้างความเจริญในชนบท การพัฒนาพื้นที่ชายฝั่งทะเลภาคตะวันออก จากนั้นแผนพัฒนาเศรษฐกิจฯ ฉบับที่ 8 เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญที่หันมามุ่งเน้นพัฒนา “คน” การยึดหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ให้ความสำคัญกับการพัฒนาชุมชนและภาคประชาคม จนมาถึงในแผนพัฒนาเศรษฐกิจฯ ฉบับที่ 10 ที่เน้นแนวทางการพัฒนาอย่างยั่งยืน และการเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ ด้วยปัจจุบัน กระแสการพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลก การปรับตัวเพื่อรองรับค่าจ้างแรงงานที่เพิ่มขึ้น และการเตรียมความพร้อมสู่การเป็นประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ดังนั้น แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 ที่ได้เริ่มใช้เมื่อวันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ. 2554 จึงได้กำหนด

ทิศทางการพัฒนาเศรษฐกิจ โดยเน้นการพัฒนาเศรษฐกิจฐานความรู้
สินค้านวัตกรรม เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ธุรกิจบริการ โลจิสติกส์ การทำ
ธุรกิจที่คำนึงถึงสังคมสิ่งแวดล้อมและการมีส่วนร่วมของชุมชน

โดยมองว่าแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ (Creative Economy) จะเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาประเทศให้เกิดความมั่งคั่ง
ทางเศรษฐกิจอย่างต่อเนื่อง ประเทศไทยได้กำหนดคำจำกัดความของ
“เศรษฐกิจสร้างสรรค์” ตามระเบียบสำนักนายกรัฐมนตรีว่าด้วยการ
ขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ พ.ศ. 2553 ไว้ว่า แนวคิด
การขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ (Knowledge)
การศึกษา (Education) การสร้างสรรค์งาน (Creativity) และการใช้
ทรัพย์สินปัญญา (Intellectual property) ที่เชื่อมโยงกับรากฐานทาง
วัฒนธรรม (Culture) การสั่งสมความรู้ของสังคม (Social Wisdom)
และเทคโนโลยี/นวัตกรรมสมัยใหม่ (Technology and Innovation)

สำหรับประเทศไทยพบว่าในปี พ.ศ. 2545-2552 มีสัดส่วน
มูลค่าอุตสาหกรรมที่มีความคิดสร้างสรรค์ในประเทศไทยสูงถึงร้อยละ
10-12 ของผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ และมีอัตราการเติบโตเพิ่มขึ้น
ร้อยละ 5.9 ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2542-2552 (ข้อมูลจากสำนักงานคณะกรรมการ
พัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ) นอกจากนี้ ผลจากการศึกษา
และวิเคราะห์ข้อมูลโดย UNCTAD (2008) พบว่า ความต้องการ
(อุปสงค์) ในเศรษฐกิจสร้างสรรค์มีบทบาทสำคัญต่อการเจริญเติบโต
ของอุตสาหกรรมของประเทศไทยค่อนข้างสูง โดยประเทศไทยมีระดับ
การส่งออกสินค้าสร้างสรรค์อยู่ในลำดับที่ 17 ของโลก มีมูลค่าการส่งออก
รวม 4,323 ล้านดอลลาร์สหรัฐ โดยสินค้าส่งออกด้านแฟชั่นและ
เครื่องประดับมีมูลค่าสูงกว่า 3,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐ

แม้ว่าที่ผ่านมามาประเทศไทยมีสัดส่วนมูลค่าอุตสาหกรรมที่มีความคิดสร้างสรรค์ในอัตราเติบโตเพิ่มขึ้น แต่อาจจำกัดเพียงไม่กี่อุตสาหกรรม ปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลเนื่องจากขาดโครงสร้างพื้นฐานและสภาพแวดล้อมในประเทศที่สนับสนุนการพัฒนาธุรกิจสร้างสรรค์ และการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ โดยเฉพาะการสร้างคน ซึ่งพบว่าคุณภาพของทรัพยากรมนุษย์ที่จัดได้ว่าดีและขาดความสามารถในการสร้างธุรกิจใหม่ ๆ นั้น มีผลกระทบที่สำคัญต่อการพัฒนาประสิทธิภาพการปรับปรุงด้านเทคโนโลยี และพัฒนาผลิตภัณฑ์ ดังนั้น ระบบการศึกษาเป็นเครื่องมือหนึ่งที่สำคัญต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ซึ่งจะส่งผลไปยังการพัฒนาเศรษฐกิจ และการพัฒนาประเทศต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์และขอบเขตการศึกษา

โครงการศึกษาวิจัยเรื่องการบริหารจัดการศึกษาเพื่อเปลี่ยนผ่านสู่สังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อเสนอกรอบแนวคิดเชิงนโยบายในการบริหารจัดการศึกษาเพื่อให้สอดคล้องกับการพัฒนาสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทย

โครงการนี้มีขอบเขตการศึกษาและระยะเวลาดำเนินการภายในระยะเวลา 9 เดือน ซึ่งการศึกษาและวิจัยครอบคลุมกิจกรรมดังต่อไปนี้

- 1) ศึกษาข้อมูลและองค์ความรู้เกี่ยวกับแนวโน้มการพัฒนาการศึกษา ที่เชื่อมโยงกับการเข้าสู่สังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์

2) ศึกษาแนวทางและกลไกเพื่อสร้างผู้ปฏิบัติงานบนพื้นฐานความรู้ (Knowledge Worker) และผู้มีความคิดสร้างสรรค์ในทุกกระบวน การศึกษา เพื่อยกระดับประเทศให้อยู่ในกลุ่มประเทศที่ขับเคลื่อน เศรษฐกิจด้วยนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ในประเด็นต่าง ๆ ได้แก่

- นโยบายการศึกษาและนโยบายอื่นที่เกี่ยวข้อง
- การจัดการเรียนการสอน รายวิชา การประเมินผล ตั้งแต่ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน - ระดับอุดมศึกษา เพื่อส่งเสริม การคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking)
- ความเชื่อมโยงระหว่างการศึกษาขั้นพื้นฐาน - ระดับ อุดมศึกษา ในการส่งเสริมผู้มีความสามารถพิเศษ เช่น Monitoring Program
- การส่งเสริมการประดิษฐ์คิดค้นและการสร้างนวัตกรรม ในทุกระดับการศึกษา
- ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคและปัจจัยส่งเสริมที่ทำให้เกิดการ เปลี่ยนแปลงสภาพสังคมเศรษฐกิจสู่เศรษฐกิจฐานความรู้และเชิง สร้างสรรค์
- กลไกสำคัญในการนำสู่การปฏิบัติ

3) ศึกษากรณีตัวอย่างที่เป็น Good และ Best Practices ของ ประเทศที่ประสบความสำเร็จในเรื่องดังกล่าว 5 ประเทศ กระจายตาม ภูมิภาคต่าง ๆ ของโลก เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผู้ปฏิบัติงาน บนพื้นฐานความรู้ (Knowledge Worker) และผู้มีความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้บริบทของประเทศไทย

4) พัฒนาข้อเสนอเชิงนโยบายในการบริหารจัดการศึกษาเพื่อเปลี่ยนผ่านสู่สังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์ ที่เหมาะสมกับบริบทประเทศไทย

1.3 กรอบแนวคิดของการศึกษาวิจัย

แนวคิดด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้รับการผลักดันในหลายประเทศทั้งประเทศที่พัฒนาแล้วและในประเทศกำลังพัฒนา เนื่องจากแนวคิดด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์นั้นมีบทบาทที่สำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมในระดับท้องถิ่น ซึ่งการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับชุมชนนั้นยังช่วยพัฒนาทุนทางสังคม (Social Capital) ในลักษณะการเปิดโอกาสของการมีส่วนร่วม และสร้างความรู้สึกร่วมกันของเจ้าของร่วมกันของสังคมในระดับฐานรากซึ่งจะทำให้เกิดการอนุรักษ์ทั้งวัฒนธรรมและทรัพยากรธรรมชาติ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการถ่ายทอดองค์ความรู้ระหว่างชุมชน ส่งเสริมให้เกิดการรักษาทุนทางวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน

จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่า นิยามความคิดสร้างสรรค์สามารถแยกได้เป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นเหมือนพรสวรรค์ เป็นทักษะที่สามารถเปลี่ยนความรู้ ความเข้าใจ และมุมมองที่มีอยู่ของบุคคลทั่วไป เป็นความสามารถในการผลิตความรู้ (High Creative Group) (Rhyammer and Brolin, 1999 และ Cacey and Lennon, 2000) และกลุ่มที่กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นสิ่งที่ทุกคนสามารถมีได้ เป็นทักษะในการต่อยอดความคิด ความสามารถในการปรับใช้ความรู้ที่ได้รับเพื่อแก้ไขปัญหา (Ordinary Creative Group) (NACCCE, 1999 และ Craft, 2000) ซึ่งแนวคิดทั้ง 2 กลุ่มนี้

สอดคล้องกับทักษะของแรงงานสร้างสรรค์ (Creative Worker) ตามกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้ง 4 กลุ่ม ซึ่งประกอบไปด้วย กลุ่มอุตสาหกรรมประเพณี (Heritage) กลุ่มอุตสาหกรรมวัฒนธรรม (Culture) กลุ่มอุตสาหกรรมสื่อ (Media) และกลุ่มอุตสาหกรรมเฉพาะ (Functional Creations) (UNCTAD, 2008) แนวคิดของ UNCTAD ได้สอดคล้องกับแนวคิดของ UNESCO ที่ได้แยกอุตสาหกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไว้ภายใต้ 2 กลุ่มใหญ่ ๆ ประกอบด้วย อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries) และอุตสาหกรรมวัฒนธรรม (Cultural Industries) ซึ่งการผลักดันให้เกิดการพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์นั้น จำเป็นต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะและความเชี่ยวชาญของแรงงานสร้างสรรค์ดังกล่าว จะส่งผลให้เห็นภาพของความสัมพันธ์ในการพัฒนาการศึกษาซึ่งเป็นกลไกที่สำคัญในการพัฒนาทักษะและความรู้ของทรัพยากรมนุษย์สู่การขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือในแนวทางการนำเสนอเชิงนโยบายในการบริหารจัดการศึกษาเพื่อเปลี่ยนผ่านสู่สังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์ ที่เหมาะสมกับบริบทประเทศไทย

สำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติได้จัดหมวดหมู่กลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์โดยยึดแนวทางตามแบบ UNESCO เป็น 4 หมวดกลุ่มธุรกิจ ประกอบด้วยธุรกิจย่อย ๆ ที่เกี่ยวข้อง 15 ธุรกิจ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย

กลุ่มวัฒนธรรม และประวัติศาสตร์	กลุ่มศิลปะ	กลุ่มสื่อ	กลุ่มงานสร้างสรรค์ เพื่อประโยชน์ ใช้สอย
<ul style="list-style-type: none"> - งานฝีมือ และหัตถกรรม - การท่องเที่ยวเชิง ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม - อาหารไทย - การแพทย์แผนไทย 	<ul style="list-style-type: none"> - ศิลปะการแสดง - ทัศนศิลป์ 	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพยนตร์ - การพิมพ์ - การกระจายเสียง - เพลง 	<ul style="list-style-type: none"> - ออกแบบ - แฟชั่น - สถาปัตยกรรม - โฆษณา - ซอฟต์แวร์

ที่มา: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

เศรษฐกิจสร้างสรรค์มีบทบาทที่สำคัญต่อเศรษฐกิจในระดับมหภาคของประเทศไทย จากการศึกษาของสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติในปี พ.ศ. 2550 พบว่า มูลค่าผลิตรวมของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีมูลค่าสูงถึงร้อยละ 8.55 ของผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ และมีมูลค่าการจ้างงานรวมของอุตสาหกรรมสูงถึงร้อยละ 9 ของมูลค่าการจ้างงานทั้งหมดในประเทศ เพื่อผลักดันให้เศรษฐกิจสร้างสรรค์มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ การพัฒนาแรงงานสร้างสรรค์เป็นปัจจัยสำคัญที่ต้องได้รับการวางแผนอย่างรัดกุม UNCTAD (2008) ได้ระบุไว้ว่า การผลักดันการพัฒนาประเทศตามกรอบแนวคิดของเศรษฐกิจสร้างสรรค์นั้นต้องอาศัยการพัฒนาปัจจัยหลัก 2 ประการ คือ การพัฒนาทุนทางปัญญา

หรือองค์ความรู้ (Intellectual Capital) และการพัฒนาทักษะการนำความคิดสร้างสรรค์ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ (Adaptive Skills) จากแนวคิดนี้สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญในหลักคิดของเศรษฐกิจฐานความรู้ (Knowledge Based Economy) ที่มุ่งเน้นการผลิตจากพื้นฐานความชำนาญและทักษะเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์และบริการที่ดำเนินการอยู่ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ที่อาศัยการใช้ความคิดสร้างสรรค์พร้อมทั้งทักษะและความชำนาญในการสร้างสรรค์ผลงานที่อยู่บนพื้นฐานของความคิดสร้างสรรค์ให้เป็นรูปธรรม

คณะรัฐมนตรีได้มีมติ เมื่อวันที่ 5 กันยายน พ.ศ. 2552 เห็นชอบแผนกระตุ้นเศรษฐกิจผ่านนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยได้กำหนดพันธะสัญญาไว้ 4 ประการ ได้แก่

ด้านที่ 1 การยกระดับโครงสร้างพื้นฐานเพื่อสนับสนุนระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Infrastructure)

ด้านที่ 2 การสร้างรากฐานและปลูกฝังความสามารถด้านการคิดและการสร้างสรรค์ในระบบการศึกษาไทย (Creative Education & Human Resource)

ด้านที่ 3 กระตุ้นให้ภาคประชาสังคมโดยรวมในทุกภาคส่วนให้หันมาให้ความสำคัญกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Society & Inspiration)

ด้านที่ 4 ส่งเสริมและสนับสนุนธุรกิจและอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทั้งระบบ (Creative Business Development & Investment)

จากมติของคณะรัฐมนตรีโดยเฉพาะในด้านที่ 2 สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญในการพัฒนาศักยภาพด้านการพัฒนาคุณภาพของทรัพยากรมนุษย์ ดังนั้น ภาคการศึกษาจึงมีบทบาทสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการผลักดันความสำเร็จของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยเฉพาะการกำหนดนโยบายและกลไกในการสร้างรูปแบบการเรียนการสอนที่จะพัฒนาให้บุคลากรของประเทศมีความสามารถที่จะตอบสนองต่อความต้องการในตลาดแรงงาน ซึ่งต้องอาศัยความเชื่อมโยงและความต่อเนื่องของการศึกษาตั้งแต่ระดับพื้นฐานจนถึงระดับอุดมศึกษา อย่างไรก็ตาม ปัญหาของระบบการศึกษาในประเทศกำลังพัฒนาส่วนใหญ่ คือ ภาคการศึกษาไม่สามารถผลิตบุคลากรให้มีศักยภาพสอดคล้องกับความต้องการด้านแรงงานของภาคอุตสาหกรรม ส่งผลให้การพัฒนาด้านการแข่งขันและเศรษฐกิจของประเทศเกิดขึ้นในลักษณะที่ช้าเมื่อเทียบกับประเทศที่พัฒนาแล้ว สำหรับเศรษฐกิจสร้างสรรค์นั้นภาคการศึกษาจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในหลายด้าน ทั้งทักษะด้าน (Cognitive Skills) และการพัฒนาทักษะด้านอารมณ์และสังคม (Non-Cognitive Skills) ซึ่งมีส่วนช่วยในการสร้างแรงบันดาลใจในการผลิตผลงานที่มาจากความคิดสร้างสรรค์ด้วย

1.4 ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยอาศัยระเบียบวิธีวิจัยตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

ก. การทบทวนวรรณกรรมปริทัศน์ คณะผู้วิจัยได้ค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิที่เกี่ยวข้องกับเรื่องสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้

และเชิงสร้างสรรค์ และระบบการศึกษาที่ส่งเสริมให้คนคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งผลิตบุคลากรในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ตลอดจนสังเคราะห์ แนวปฏิบัติที่ดีใน 5 ประเทศ ได้แก่ อังกฤษ สกอตแลนด์ ญี่ปุ่น ออสเตรเลีย และสิงคโปร์ (สาเหตุสำหรับการแยกศึกษาระหว่าง ประเทศอังกฤษและสกอตแลนด์นั้น เนื่องจากถึงแม้ว่าสกอตแลนด์ จะไม่ได้เป็นประเทศเอกราช แต่ก็มีอิสระในการตัดสินใจในประเด็น สำคัญ ๆ ด้วยตนเองอย่างมาก โดยเฉพาะในด้านการกำหนดนโยบาย เศรษฐกิจสร้างสรรค์และนโยบายด้านการศึกษา)

ข. การสัมภาษณ์เชิงลึก คณะผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ต่างประเทศที่มีความชำนาญในเรื่องของเศรษฐกิจสร้างสรรค์และ การศึกษา ประกอบด้วย ศาสตราจารย์ John Howkins ที่ปรึกษาเรื่อง เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของหลายประเทศ และศาสตราจารย์ Horiuchi ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาจาก Kyoto University of Education ประเทศ ญี่ปุ่น

ค. การทำวิจัยภาคสนาม คณะผู้วิจัยได้ลงพื้นที่เก็บข้อมูล เกี่ยวกับสถานศึกษาตั้งแต่ระดับประถมศึกษา อาชีวศึกษา และอุดมศึกษา ตลอดจนหน่วยงานที่ทำหน้าที่พัฒนาฝีมือแรงงาน หน่วยงานกำหนด นโยบายการวิจัย หน่วยงานติดตามประเมินผล และสมาคมวิชาชีพ ในประเทศอังกฤษและสกอตแลนด์ ระหว่างวันที่ 13-18 กันยายน พ.ศ. 2554

ง. การจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการ (focus group) ในวันที่ 19 มกราคม พ.ศ. 2555 โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ การสัมมนาในช่วงเช้า กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์และการศึกษา และการสัมมนาในช่วงบ่ายกับสถานศึกษาที่เป็นตัวอย่างของความ

พยายามกระตุ้นให้นักเรียนนักศึกษาเกิดความคิดสร้างสรรค์ และ
สถานศึกษาที่ผลิตบุคลากรให้กับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

1.5 ข้อจำกัดของการศึกษา

การศึกษาครั้งนี้ในส่วนของแนวทางปฏิบัติที่ดีในต่างประเทศนั้น
คณะผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าเฉพาะในกรณีของประเทศไทย
และสกอตแลนด์เท่านั้น สำหรับการศึกษานานาชาติอื่น ๆ อีก
3 ประเทศ คณะผู้วิจัยได้อาศัยเฉพาะข้อมูลทุติยภูมิที่ได้จากเอกสาร
และข้อมูลออนไลน์เท่านั้น ดังนั้น การศึกษาในอีก 3 ประเทศจึงไม่
สามารถทำวิจัยเชิงลึกในระดับเดียวกับการศึกษาแนวปฏิบัติที่ดีของ
ประเทศไทยและสกอตแลนด์ได้

บทที่ 2

สังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงนวัตกรรม และระบบการศึกษา

วิวัฒนาการด้านการพัฒนาเศรษฐกิจของโลกนั้นเป็นไปตามสภาวะการเปลี่ยนแปลงของสังคม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยี (Friedman, 2005) ซึ่งส่งผลกระทบต่อวิวัฒนาการด้านเศรษฐกิจจากเศรษฐกิจการเกษตร (Agricultural Economy) พึ่งพาความสามารถในการเกษตรเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคเบื้องต้นในด้านการดำรงชีวิตเป็นสำคัญ พัฒนามาสู่เศรษฐกิจอุตสาหกรรม (Industrial Economy) ที่เน้นด้านการลงทุนด้านเทคโนโลยีและแรงงานในการผลิตผลิตภัณฑ์เพื่อขยายตลาดและตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคที่ต้องการความสะดวกสบายในการอยู่อาศัยและการดำเนินงาน อย่างไรก็ตาม พัฒนาการของเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องยังส่งผลให้เกิดแนวคิดของเศรษฐกิจข้อมูลข่าวสาร (Information Economy) ซึ่งเป็นการให้ความสำคัญกับบทบาทของข้อมูลข่าวสารและการสร้างประโยชน์จากข้อมูลข่าวสารในการช่วยสนับสนุนการตัดสินใจเพื่อการสร้างความได้เปรียบในการดำเนินงาน โดยเฉพาะการปรับเปลี่ยนการดำเนินงานขององค์กรเพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์และการบริการให้สามารถสอดคล้องกับความต้องการ

ต้องการของผู้บริโภคและสร้างความแตกต่างกับคู่แข่งชั้นเพื่อช่วยให้องค์กรสามารถอยู่ได้อย่างยั่งยืน และในยุคของเศรษฐกิจข้อมูลข่าวสาร เป็นยุคที่สะท้อนให้เห็นความสำคัญและการเปลี่ยนแปลงในบทบาทของการสร้างความรู้และการนำความรู้มาประยุกต์เพื่อการพัฒนาซึ่งส่งผลให้เกิดแนวคิดของการสร้างความเจริญทางเศรษฐกิจ จากการสร้างและประยุกต์ใช้ความรู้ (Knowledge Economy) โดยมีจุดหมายปลายทาง คือ การสร้างนวัตกรรมเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและบริการที่มีอยู่ในปัจจุบัน และการสร้างสินค้าและบริการใหม่ คิดค้นกระบวนการผลิตใหม่ บริหารจัดการการจ้ดองค์กรใหม่ และสร้างตราสินค้าใหม่ที่เข้ากับคุณค่าและค่านิยมของผู้บริโภค โดยที่เศรษฐกิจฐานความรู้ที่ประสบความสำเร็จนั้น ต้องอาศัยการพัฒนาทักษะฝีมือแรงงานใหม่ (Rifkin, 2000 และ Leadbeater, 2000) ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าระบบสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์เป็นการต่อยอดเศรษฐกิจทุนนิยมต่อจากยุคของเศรษฐกิจที่เน้นการพัฒนาอุตสาหกรรมนั่นเอง

สำหรับปัจจุบันซึ่งอยู่ในยุคโลกาภิวัตน์¹ ซึ่งเป็นยุคที่การติดต่อสื่อสารและการแพร่กระจายความรู้ระหว่างปัจเจกชน ภาคสังคม และภาครัฐมีความสะดวกรวดเร็วขึ้น นอกจากเทคโนโลยีสารสนเทศแล้ว ปัจจัยสำคัญอีกประการหนึ่งที่ผลักดันให้เกิดการขยายตัวของกระแส

¹ โลกาภิวัตน์ (Globalization) หมายถึง กระบวนการหรือสถานะที่ประเทศต่าง ๆ ในโลกถูกเชื่อมโยงกันด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศจนทำให้โลกมีลักษณะเป็น “โลกไร้พรมแดน” (Borderless World) กล่าวคือ มีการไหลเวียนอย่างเสรีมากขึ้น (Freer Flow) ของความรู้ข่าวสาร ทุน คน และสินค้าบริการระหว่างประเทศ

โลกาภิวัตน์ คือ บรรษัทข้ามชาติ ซึ่งทำให้เกิดการลงทุนและการรับช่วงการผลิตกระจายไปยังประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก ขณะเดียวกันการเกิดขึ้นของโลกาภิวัตน์จะมีผลกระทบโดยตรงต่อประเทศต่าง ๆ รวมถึงประเทศไทยทั้งเชิงบวกและเชิงลบในเวลาเดียวกัน กล่าวคือ ผลกระทบเชิงบวกของโลกาภิวัตน์จะทำให้ประเทศมีโอกาสเพิ่มขึ้น เช่น การย้ายฐานการผลิตและการทำวิจัยและพัฒนา (Outsourcing) ของบรรษัทข้ามชาติจะส่งผลให้ประเทศต่าง ๆ สามารถเข้าสู่เครือข่ายการผลิตและการวิจัยของโลก (Global Production and Research Network) นอกจากนี้ พัฒนาการด้านความต้องการที่แตกต่างของผู้บริโภคจากทั่วโลกส่งผลให้เกิดการผลิตสินค้าและบริการ โดยเฉพาะภูมิปัญญาท้องถิ่นของประเทศออกสู่ตลาดโลก และกระตุ้นให้เกิดนวัตกรรมของสินค้าและบริการจากเทคโนโลยีใหม่ ซึ่งปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้ส่งผลให้ประเทศต่าง ๆ ต้องปรับตัว เพื่อเรียนรู้การนำเอาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมาปรับใช้ในการเพิ่มประสิทธิภาพการแข่งขันให้กับภาคอุตสาหกรรมผลิตและบริการของประเทศ รวมทั้งส่งเสริมให้เกิดการเร่งพัฒนาศักยภาพของบุคลากรในสาขาวิชาต่าง ๆ

อย่างไรก็ตาม พัฒนาการของโลกาภิวัตน์ก็ส่งผลกระทบเชิงลบในหลายมุมมอง เช่น ผลกระทบจากอาชญากรรมข้ามชาติ อาชญากรรมไซเบอร์ วิกฤตการณ์พลังงานและสิ่งแวดล้อมโลก การระบาดของโรคอุบัติใหม่ ตลอดจนการถูกรบงำทางวัฒนธรรม การถูกสินค้าและบริการจากบรรษัทข้ามชาติแย่งตลาด เป็นต้น ซึ่งถือเป็นความเสี่ยงและทำให้เกิดความไม่แน่นอนต่อระบบเศรษฐกิจและสังคมของประเทศได้ ดังนั้น หากประเทศต่าง ๆ ไม่มีการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไปตามกระแสโลกาภิวัตน์แล้ว ความสามารถในการแข่งขันของ

ประเทศจะลดลง อันจะนำมาซึ่งความไม่ยั่งยืนทางสังคมและเศรษฐกิจในระยะยาว

เพื่อเป็นการลดผลกระทบและเพิ่มโอกาสให้กับประเทศรวมถึงประเทศไทย จึงจำเป็นต้องสร้างระบบเศรษฐกิจและสังคมที่สามารถรองรับกับกระแสโลกาภิวัตน์ ซึ่งต้องอาศัยแนวคิดของการพัฒนาระบบบริหารจัดการความรู้ที่มีพลวัตเพียงพอในการรองรับกับการเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา และมีความสามารถในการเลือกรับความรู้ ค่านิยมจากภายนอกและสร้างภูมิคุ้มกันให้กับสังคม รวมทั้งสามารถพัฒนาความรู้ใหม่ ๆ เพื่อสร้างโอกาสให้กับประเทศของตน ระบบเศรษฐกิจและสังคมที่มีลักษณะดังกล่าวข้างต้น ในระดับสากลได้มีการให้คำนิยามว่าเป็นระบบเศรษฐกิจและสังคมฐานความรู้ (Knowledge-Based Economy/Society) ซึ่งมีลักษณะสำคัญ คือ ความรู้ (Knowledge) จะเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสร้างเศรษฐกิจและสังคมฐานความรู้ และเป็นกลไกผลักดันให้เกิดการพัฒนาที่สำคัญในหลายด้าน อาทิ ด้านการเมือง ความรู้ถือเป็นทรัพยากรสำคัญของฝ่ายบริหารในการนำไปพัฒนาประเทศ และส่งเสริมให้เกิดการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับนานาประเทศ ด้านเศรษฐกิจ ความรู้ถูกแปรเป็นสินทรัพย์และเป็นปัจจัยการผลิตที่สำคัญในการสร้างการเจริญเติบโตในทุกสาขาเศรษฐกิจ (APEC 2000, World Science Forum 2003) ด้านสังคม ความรู้จะทำให้ประชาชนมีอำนาจความมั่งคั่งทางความคิด วัตถุ และวัฒนธรรม และจะนำไปสู่การเป็นสังคมที่ยั่งยืน เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าความรู้จะเป็นปัจจัยการผลิตที่มีความสำคัญในทุกยุคทุกสมัย แต่ภายใต้ระบบเศรษฐกิจและสังคมฐานความรู้ ความรู้จะยังมีความสำคัญเพิ่มขึ้นไปอีก กล่าวคือ ความรู้เป็นปัจจัย

การผลิตเพียงอย่างเดียวที่มีความหมาย โดยที่ปัจจัยการผลิตดั้งเดิม ได้แก่ ที่ดิน แรงงาน และทุน จะมีความสำคัญรองลงมา และปัจจัยเหล่านั้น จะได้มาโดยง่าย ถ้ามีความรู้ (Drucker, 1993) การพัฒนาความรู้ใหม่ มีบทบาทที่สำคัญต่อการวิจัยและพัฒนา โดยเฉพาะด้านวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับฐานความรู้ของประเทศ องค์กรต่าง ๆ ทั้งภาคเศรษฐกิจและสังคมจำเป็นต้องปรับตัวไปสู่การ เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ เพื่อสร้างนวัตกรรม² และองค์ความรู้ใหม่ ใน ภาคเศรษฐกิจ การผลิตจะเป็นการผลิตเพื่อผู้บริโภค (Mass Customization) ซึ่งจำเป็นต้องมีความยืดหยุ่นและสามารถสร้างนวัตกรรมเพื่อตอบสนอง ความต้องการของผู้บริโภคที่มีความซับซ้อนและเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ขณะเดียวกัน ภาคสังคม บุคลากรและแรงงานจะต้องมีความรู้และทักษะ (ที่เรียกว่า Knowledge Worker) ในหลายด้าน ทำงานได้หลายอย่าง รวมทั้งเป็นผู้ใฝ่รู้ สามารถปรับตัวและรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของ กระแสเศรษฐกิจและสังคม รูปแบบการแข่งขันทางธุรกิจจะเป็นการ แข่งขันในระดับสากล จากเดิมที่เป็นการแข่งขันภายในประเทศหรือใน ระดับภูมิภาค นอกจากนี้ ธุรกิจและองค์กรต่าง ๆ ของสังคมจะต้องมี ความร่วมมือและเป็นเครือข่ายมากขึ้น เพื่อสร้างอำนาจต่อรองและ ความแข็งแกร่งให้กับกลุ่ม

² นวัตกรรม คือ การใช้ความรู้ ทักษะและประสบการณ์ทางเทคโนโลยี และการ บริหารจัดการ เพื่อพัฒนาและผลิตสินค้าหรือบริการใหม่ กระบวนการผลิตใหม่ การจัดการองค์กรและการตลาดแบบใหม่ที่มีการนำไปใช้ประโยชน์ในเชิง พาณิชย์หรือสาธารณประโยชน์

สำหรับประเทศไทยซึ่งจัดอยู่ในกลุ่มประเทศกำลังพัฒนา การเปลี่ยนแปลงไปสู่สังคมและเศรษฐกิจฐานความรู้ นั้น ไม่ได้หมายความว่าเฉพาะการนำเอาความรู้มาสร้างเศรษฐกิจใหม่เท่านั้น แต่ยังรวมถึงการปรับตัวของภาคเศรษฐกิจดั้งเดิม ทั้งภาคเกษตรกรรม อุตสาหกรรม และบริการ ที่จำเป็นต้องนำเอาความรู้และเทคโนโลยีระดับสูงจากภายนอก มาปรับใช้ให้เหมาะสม เพื่อสนับสนุนให้เกิดนวัตกรรม (Innovation) และเพิ่มผลิตภาพ (Productivity) ของภาคเศรษฐกิจ

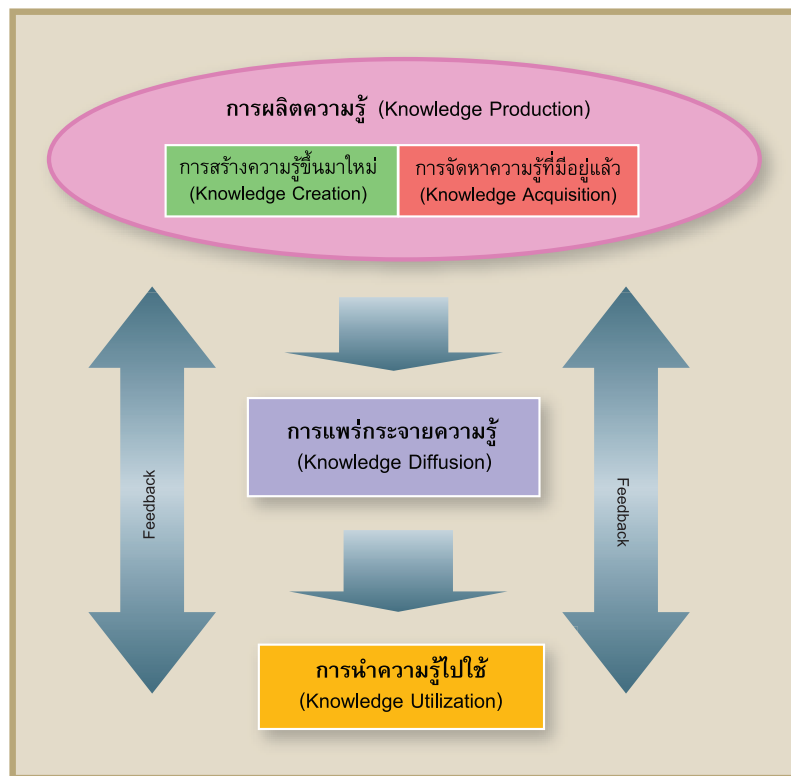
เมื่อพิจารณาลักษณะสำคัญของระบบเศรษฐกิจฐานความรู้แล้ว จะพบว่ามีกระบวนการสำคัญ 3 ช่วง (ภาพประกอบที่ 1) ได้แก่ การผลิตความรู้ การแพร่กระจายความรู้ และการนำความรู้ไปใช้

- การผลิตความรู้ (Knowledge Production) โดยการค้นคว้า วิจัย พัฒนา ออกแบบและวิศวกรรมศาสตร์ เพื่อให้ได้มาซึ่งความรู้ใหม่ (Knowledge Creation) และการได้มาซึ่งความรู้ที่มีอยู่แล้ว (Knowledge Acquisition)

- การแพร่กระจายความรู้ (Knowledge Diffusion) โดยให้การศึกษา และการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ เพื่อให้เกิดความรู้ใหม่ ผั่งเข้าไปในตัวคน หรือมีการเผยแพร่ความรู้สู่สาธารณชนโดยผ่านวิธีการต่าง ๆ ทั้งสื่อที่เป็นสิ่งพิมพ์ โทรทัศน์ วิทยุ และอินเทอร์เน็ต

- การใช้ความรู้ (Knowledge Utilization) ในการแก้ปัญหา โดยเฉพาะในกระบวนการทางอุตสาหกรรม การเกษตร และบริการ หรือเพื่อประโยชน์สาธารณะ

ภาพประกอบที่ 1: วงจรของระบบเศรษฐกิจฐานความรู้



ที่มา : ประยุกต์จาก World Bank (1998/99), World Development Report - Knowledge for Development.

ทั้งนี้ กระบวนการดังกล่าวไม่ได้มีความสัมพันธ์ในลักษณะเป็นเส้นตรง (Linear Model) หากแต่มีปฏิสัมพันธ์กันในลักษณะที่ซับซ้อนและมีพลวัตสูง อาทิ ในขั้นตอนของการแพร่กระจายความรู้ และการใช้ความรู้สามารถนำไปสู่การผลิตความรู้ใหม่ได้

การสร้าง การแพร่กระจาย และการใช้ความรู้ มีทั้งที่สามารถบันทึกลงในสื่อได้ (Codified Knowledge) และบันทึกลงในสื่อไม่ได้ หรือที่เรียกว่าความรู้ฝังลึก (Tacit Knowledge) ซึ่งเป็นทักษะและประสบการณ์ที่อยู่ในตัวคน (Human-Embodied Knowledge) อันจะนำไปสู่การสร้างนวัตกรรม ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่สุดต่อการเจริญเติบโตภายใต้ระบบสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้

สำหรับประเทศไทยที่ผ่านมาได้มุ่งเน้นในด้านการพัฒนาจากระบบเศรษฐกิจอุตสาหกรรมที่เน้นให้ความสำคัญกับการผลิตที่ใช้ทรัพยากรราคาถูกลงมาสู่การผลิตที่ใช้ทักษะและความรู้ซึ่งต้องอาศัยการพัฒนาสังคมฐานความรู้³ (Knowledge-Based Society) ที่เน้นการพัฒนาทักษะและความรู้ (Skills and Knowledge) ของประชากรในประเทศ เพื่อเป็นการพัฒนาต่อยอดความรู้และทักษะเฉพาะด้านของแรงงานที่อยู่ในสังคมฐานความรู้และการตอบสนองต่อความต้องการ

³ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 8 (พ.ศ. 2540-2544) ได้เริ่มมีการกล่าวถึงการส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้เป็นผู้ที่สามารถที่จะเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (Life-long Learning) และในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 9 (พ.ศ. 2545-2549) ได้ระบุถึงการให้ความสำคัญกับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ว่าเป็นศูนย์กลางในการพัฒนาเศรษฐกิจในระยะยาว

ของสังคมโลกที่มีแนวโน้มความต้องการที่เรียกหาผลิตภัณฑ์ที่มีความเฉพาะเจาะจงสามารถตอบสนองความต้องการที่มีลักษณะเฉพาะ (Specific Requirements) และมีลักษณะเฉพาะของผลิตภัณฑ์และการบริการที่มีอัตลักษณ์ที่ชัดเจน (Uniqueness) ซึ่งหมายถึงการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีศักยภาพเพิ่มขึ้นจากการเป็นแรงงานที่มีความรู้และมีทักษะในการเพิ่มผลิตภาพในการผลิต ผู้การเป็นแรงงานที่สามารถใช้ความคิดริเริ่ม (Initiative) ความคิดสร้างสรรค์ สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์และบริการที่มีความแตกต่าง

หากพิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างเศรษฐกิจฐานความรู้และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ก็อาจกล่าวได้ว่า แนวคิดของเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นการต่อยอดและสร้างความชัดเจนในมุมมองของผลลัพธ์ของการประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะเพื่อสร้างนวัตกรรมในด้านใดด้านหนึ่ง⁴ ในยุคปัจจุบันอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้กลายเป็นอุตสาหกรรมที่มีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจในยุคหลังการผลิตที่เน้นการให้ความสำคัญกับความรู้เป็นหลัก (Post-Industrial Knowledge-Based Economies) ซึ่งเป็นกลไกสำคัญในการสร้างความชัดเจนทางด้านวัฒนธรรมและหล่อเลี้ยงวัฒนธรรมที่หลากหลายให้อยู่ได้อย่างยั่งยืน UNESCO (2007) กล่าวว่า อุตสาหกรรมวัฒนธรรมหมายถึง

⁴ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมายถึง แนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ (Knowledge) การศึกษา (Education) การสร้างสรรค์งาน (Creativity) และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) ที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม (Culture) การสั่งสมความรู้ของสังคม (Social Wisdom) และเทคโนโลยี/นวัตกรรมสมัยใหม่ (Technology and Innovation)

อุตสาหกรรมที่ควรรวมความสร้างสรรค์ การผลิต และการสร้างประโยชน์
ในเชิงพาณิชย์ โดยอาศัยเนื้อหาสร้างสรรค์ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลง
ความเป็นนามธรรมให้เป็นผลิตภัณฑ์ที่เป็นรูปธรรม อุตสาหกรรม
สร้างสรรค์เป็นอุตสาหกรรมที่พึ่งพาความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงาน
(Knowledge Intensive Industries) จากต้นทุนที่เป็นความรู้ใน
รูปแบบนามธรรม (Intangible Assets) ดังนั้น เศรษฐกิจสร้างสรรค์
จึงเป็นส่วนสำคัญของเศรษฐกิจฐานความรู้ Department of Cultural,
Media and Sport (1998) ได้กล่าวว่า “อุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีจุด
เริ่มจากการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะ และพรสวรรค์ส่วนบุคคล
เพื่อเพิ่มศักยภาพในการสร้างความมั่งคั่งและการสร้างงานจากการใช้
ประโยชน์ในเชิงของทรัพย์สินทางปัญญา”

ดังนั้น การขับเคลื่อนเศรษฐกิจในยุคปัจจุบันต้องอาศัยความรู้
ความสร้างสรรค์ และนวัตกรรมในการขับเคลื่อน องค์กรที่มีความ
สร้างสรรค์เป็นองค์กรที่สามารถสร้างรายได้ได้สูงกว่าและมีความมั่นคง
มากกว่าในอนาคตระยะยาว ซึ่งหากประเทศต้องการพัฒนานวัตกรรม
อย่างต่อเนื่องประเด็นสำคัญคือการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้
(Knowledge Based Society) ที่สนับสนุนให้ประชาชนในประเทศ
มีโอกาสที่จะเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (Life-long Learning)
และประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง
โดยเฉพาะการเร่งพัฒนาความสร้างสรรค์ในระดับปัจเจกชน (Individual
Creativity) Howkins (2001) กล่าวว่า ความคิดใหม่เป็นปัจจัยสำคัญ
ที่ขับเคลื่อนเศรษฐกิจ ไม่ใช่เงินทุน หรือเครื่องจักร ความคิดใหม่ ๆ
เหล่านี้อาจจะเชื่อมโยงกับแนวทางใหม่ หรือการปรับเปลี่ยนบางอย่างที่
คุ้นเคยในมุมใหม่ Florida (2002) ได้ให้แนวคิดว่า ในขณะที่ความรู้

เป็นทรัพยากรที่สำคัญสำหรับการพัฒนาด้านเศรษฐกิจ แต่ประเด็นที่สำคัญคือการทำทรัพยากรบุคคลสามารถสร้างประโยชน์จากความรู้เหล่านั้น ดังนั้นการเตรียมความพร้อมด้านทรัพยากรมนุษย์เพื่อให้สอดคล้องกับการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นปัจจัยที่สำคัญที่จะช่วยให้เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศนั้นเติบโตได้อย่างมีประสิทธิภาพจากการเปลี่ยนแปลงของระบบเศรษฐกิจที่พึ่งพาการผลิต ซึ่งต้องอาศัยทรัพยากรด้านแรงงานเป็นหลัก แต่ในปัจจุบันการพัฒนาด้านเศรษฐกิจนั้นอาศัยการเพิ่มมูลค่าและคุณค่า (Values) ซึ่งต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์และการรังสรรค์ความคิดนั้นให้เป็นรูปธรรม ยุคปัจจุบันเป็นยุคที่การขับเคลื่อนทางเศรษฐกิจอาศัยแรงงานที่มีความรู้ (Knowledge Workers) ซึ่งเป็นแรงงานสำคัญตามกรอบแนวคิดของเศรษฐกิจฐานความรู้ อย่างไรก็ตาม การพัฒนาด้านการแข่งขันในเชิงเศรษฐกิจเริ่มมีการให้ความสำคัญกับกรอบแนวคิดของนวัตกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้น (Rifkin, 2000) Florida (2002) ได้กล่าวถึงมืออาชีพสร้างสรรค์ (Creative Professionals) ว่าเป็นแรงงานที่มีทักษะ (Skills) ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Idea) ซึ่งเกิดจากการพัฒนาด้านความรู้และการพัฒนาความชอบในด้านนวัตกรรม⁵ ซึ่งต้องอาศัยความรู้และความเชี่ยวชาญ (Talent) เทคโนโลยี (Technology) และทัศนคติที่ยอมรับความเสี่ยงและความไม่แน่นอน (Tolerance) ตามแนวคิดดังกล่าว *แรงงานสร้างสรรค์ (Creative Workforce)* เป็น

⁵ มืออาชีพสร้างสรรค์ (Creative Professionals) หมายถึง มืออาชีพที่ไม่ได้สร้างสรรค์ ศิลปะ แต่เป็นมืออาชีพที่มีการใช้แนวคิดของการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving)

แรงงานที่สะท้อนถึงศักยภาพของทรัพยากรมนุษย์ที่มีความกล้าที่จะเสนอแนวคิดใหม่ (ความคิดสร้างสรรค์) มีทักษะที่เหมาะสมเพียงพอที่จะสามารถผลิตชิ้นงานตามแนวคิดสร้างสรรค์ พร้อมทั้งมีความสามารถที่จะสร้างประโยชน์ในเชิงพาณิชย์จากผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ได้อย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งแตกต่างจากลักษณะของแรงงานในยุคอุตสาหกรรมที่ผ่านมา ดังนั้น นิยามของแรงงานสร้างสรรค์สำหรับการศึกษาี้ จะมีความหมายตามคำจำกัดความที่กล่าวมาแล้ว

หากพิจารณาแล้วจะพบว่า การเพิ่มขึ้นของกลุ่มแรงงานสร้างสรรค์ (Creative Class) ที่เกิดขึ้นในประเทศที่พัฒนาแล้วเป็นแรงขับเคลื่อนเชิงเศรษฐกิจที่สำคัญที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากเศรษฐกิจที่พึ่งพาการผลิตเป็นหลักสู่เศรษฐกิจที่พึ่งพาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมทางวัฒนธรรม ดังนั้น การปฏิรูปการศึกษาจึงเป็นปัจจัยหลักที่จะช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงตั้งแต่ในระดับประถมศึกษาซึ่งการบ่มเพาะความคิดสร้างสรรค์สามารถต่อยอดได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด (Florida, 2002) เช่น การเรียนรู้ด้วยตนเอง ในลักษณะของการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life-long Learning) ซึ่งจำเป็นต่อการสร้างความคิดสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง ปัจจัยที่สำคัญสำหรับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ การสร้างความตระหนักและให้ความสำคัญต่อการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง (Continual Learning) โดยเฉพาะการเรียนรู้หลังการศีกษาอย่างเป็นทางการ Florida (2002) ได้เน้นถึงการให้ความสำคัญของระบบการศึกษาระดับสูงและการพัฒนาทุนมนุษย์ เพื่อสร้างมืออาชีพสร้างสรรค์ (Creative Professionals) ซึ่งรวมถึงทักษะด้านการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) การวิเคราะห์ปัญหาและ

แนวทางการแก้ไขปัญหา และการทำงานเป็นทีม ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญที่ควรมีการสอนในระบบการศึกษา นอกจากนี้ จำเป็นต้องสร้างความรู้ ความเข้าใจและทักษะด้านการประกอบธุรกิจเพื่อให้สามารถยืนหยัดต่อการเปลี่ยนแปลงของสภาวะทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองได้อย่างยั่งยืน เนื่องจากการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ต้องอาศัยการพัฒนาความรู้ ความเชี่ยวชาญในหลากหลายมิติซึ่งเป็นหน้าที่ของสถาบันการศึกษาที่จะต้องพัฒนาแนวทางในการสร้างทรัพยากรมนุษย์ให้สามารถใช้ความรู้ ความเชี่ยวชาญ ทักษะ ผสมกับความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน ที่อยู่บนพื้นฐานของความรู้ความเข้าใจในการดำเนินธุรกิจ เพื่อที่จะสนับสนุนการเจริญเติบโตของเศรษฐกิจตามหลักแนวคิดของเศรษฐกิจสร้างสรรค์

อย่างไรก็ตาม การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ควรให้ความสำคัญกับมุมมองที่กล่าวถึงอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสินค้าสร้างสรรค์ที่อยู่บนพื้นฐานความคิดสร้างสรรค์และวัฒนธรรม ซึ่งมีแนวโน้มที่จะสร้างรายได้ให้กับประเทศผ่านการสร้างประโยชน์จากต้นทุนทางวัฒนธรรมและการผลิตสินค้าและบริการบนพื้นฐานของความรู้ (UNIDO, 2002) ดังนั้นการพัฒนาศักยภาพมนุษย์ควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาชุมชนสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นทรัพยากรของประเทศที่สำคัญสำหรับประเทศกำลังพัฒนาที่ปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์คือ อุตสาหกรรมที่อาศัยต้นทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Industries) (UNIDO, 2002)

จากรายงาน Creating Prosperity ของมหาวิทยาลัยในสหราชอาณาจักรพบว่า อุตสาหกรรมสร้างสรรค์อาศัยแรงงานที่มีความรู้ประมาณร้อยละ 60 ของแรงงานที่ดำเนินงานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

เป็นผู้ที่จบการศึกษาระดับอุดมศึกษาถึงร้อยละ 30 เมื่อเปรียบเทียบกับแรงงานในทุกอุตสาหกรรม ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าแรงงานสร้างสรรค์เป็นแรงงานที่มีคุณภาพที่มีทั้งความรู้ทางด้านวิชาการและทักษะเฉพาะด้านที่เหมาะสมกับแต่ละอุตสาหกรรม OECD (2002) กล่าวว่าการจัดสรรระบบการศึกษาให้สามารถพัฒนาประชาชนให้สามารถคิดได้อย่างสร้างสรรค์เพื่อแก้ไขปัญหาที่ใกล้ตัว เป็นปัจจัยพื้นฐานที่จะช่วยสนับสนุนการสร้างรายได้ที่ยั่งยืนจากการพัฒนานวัตกรรมในแต่ละสาขาอาชีพซึ่งเป็นการมุ่งพัฒนาระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งต้องอาศัยการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ (Learning Society) (OECD, 2008) Araya (2010) ได้ให้ความเห็นว่าสถาบันการศึกษาจำเป็นต้องสร้างความเข้าใจถึงการเปลี่ยนแปลงของการพัฒนาทางด้านสังคมและเศรษฐกิจสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยทำหน้าที่เป็นกลไกที่สำคัญในการพัฒนาสังคมสร้างสรรค์ (Creative Culture) ซึ่งกระทบต่อบทบาทของมหาวิทยาลัย ระบบ นโยบาย ที่ต้องพัฒนากิจกรรมและรูปแบบการทำงานใหม่ ๆ เช่น การสร้างความร่วมมือระหว่างองค์กรทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคการศึกษา การปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนในโรงเรียนมัธยมศึกษาและมหาวิทยาลัย และการเพิ่มบทบาทในการส่งเสริมการพัฒนาทักษะแรงงานอย่างต่อเนื่อง

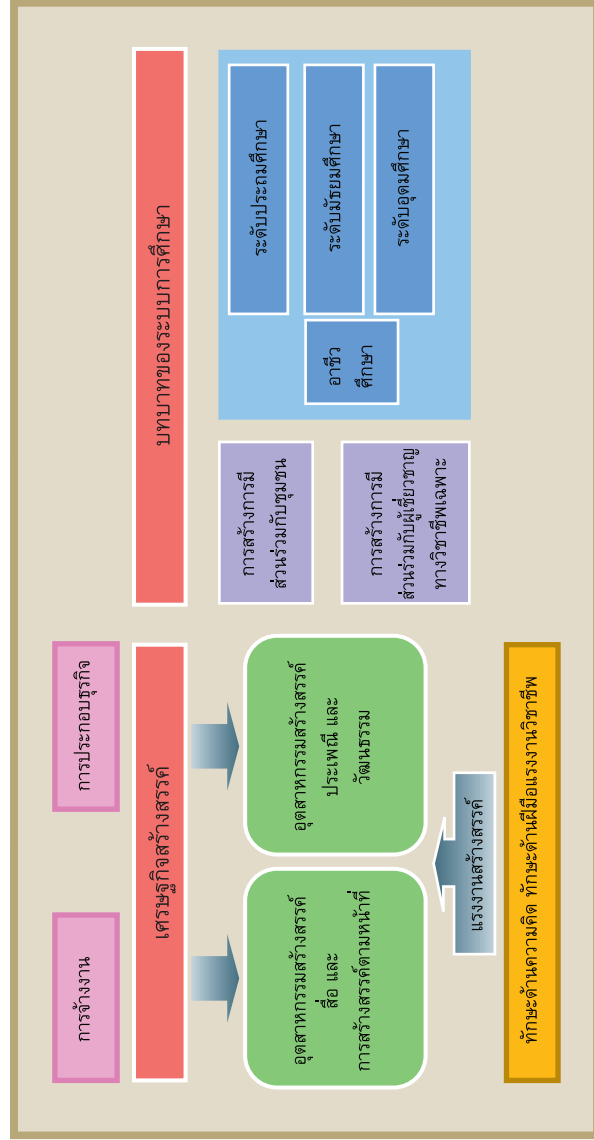
การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์จำเป็นต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ (แรงงานสร้างสรรค์) ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งเป็นแรงงานที่จะดำเนินงานในบริษัทขนาดใหญ่และเป็นแรงงานที่จะเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneur) ที่ให้บริการทั้งผลิตภัณฑ์และบริการภายใต้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ซึ่งการพัฒนาแรงงานสร้างสรรค์

ให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น ต้องอาศัยภาคการศึกษาที่มีหน้าที่ที่สำคัญในการพัฒนาทักษะของแรงงานสร้างสรรค์ในด้านการเตรียมความพร้อมของนักเรียน นักศึกษาที่อยู่ในระบบการศึกษาและการพัฒนาทักษะแรงงานสร้างสรรค์ที่อยู่นอกระบบการศึกษาที่ต้องการพัฒนาทักษะและความรู้อย่างต่อเนื่อง

เพื่อให้สามารถศึกษาภาพรวมของระบบการศึกษาที่จะสนับสนุนการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีศักยภาพที่เข้มแข็งสำหรับการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การศึกษางานวิจัยเรื่องการบริหารจัดการศึกษาเพื่อเปลี่ยนผ่านสู่สังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์นี้จะศึกษาบทบาทของระบบและสถาบันการศึกษาในด้านการพัฒนาความคิดและทักษะฝีมือแรงงานวิชาชีพของบุคลากรที่จะเป็นพนักงานและประกอบอาชีพในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries) ให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพตอบสนองความต้องการของผู้จ้างงาน พร้อมทั้งศึกษาถึงบทบาทของระบบการศึกษาและสถาบันการศึกษาในการขับเคลื่อนและพัฒนาอุตสาหกรรมวัฒนธรรม (Cultural Industries) ในด้านการมีส่วนร่วมกับชุมชนเพื่อเรียนรู้ถึงทักษะที่สำคัญในชุมชนและความต้องการในการพัฒนาของชุมชน ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อข้อกำหนดนโยบายและรูปแบบกิจกรรมด้านการศึกษาที่ให้ความสำคัญกับการลงทุนในการสร้างความรู้และเปิดโอกาสให้ประชาชนเข้าถึงความรู้ ในการสนับสนุนด้านการศึกษาจากระดับพื้นฐาน (ประถมศึกษา) ที่ต้องเน้นในการสร้างความคิดสร้างสรรค์ การฝึกและพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับนักเรียนระดับอาชีวศึกษา จนถึงการวางแผนการพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่ นักเรียนในระดับอุดมศึกษา โดยอาศัยกลไกการสร้างการมีส่วนร่วมกับชุมชนในสังคม เพื่อเปิดโอกาสให้เกิดการเรียนรู้

ระหว่างนักเรียน นักศึกษากับชุมชน ควบคู่กับการกำหนดแนวทางการ
ทำวิจัยที่เหมาะสมสำหรับการสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพและทักษะ
ที่จำเป็นเพื่อสามารถส่งผลให้เกิดการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์จาก
ระดับฐานราก (ภาพประกอบที่ 2)

ภาพประกอบที่ 2: ความสัมพันธ์ของระบบการศึกษา กับเศรษฐกิจสร้างสรรค์



ที่มา: คณิตะผู้วิจัย

บทที่ 3

สถานการณ์ของการพัฒนาการศึกษา และความเชื่อมโยงสู่สังคมเศรษฐกิจ ฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์ของประเทศไทย

แนวคิดของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) จะให้ความสำคัญกับการใช้ความคิดเพื่อพัฒนาสินค้าและบริการที่น่าสนใจ มีคุณค่าและเพิ่มมูลค่าจากเดิม ซึ่งส่งผลให้เกิดความสามารถในการเพิ่มราคาสินค้าและบริการ เปิดโอกาสให้ผู้บริโภคมีทางเลือก ช่วยสร้างโอกาสในการส่งออก และการจ้างงานที่เพิ่มขึ้นทั้งในด้านของจำนวนแรงงานและค่าจ้างแรงงาน อาจกล่าวได้ว่าการสร้างความเข้มแข็งด้านเศรษฐกิจให้กับประเทศในยุคปัจจุบันนั้นต้องอาศัยการสร้างและใช้องค์ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาทรัพย์สินทางปัญญาที่สามารถสร้างโอกาสบนพื้นฐานของทรัพยากรธรรมชาติและทุนทางวัฒนธรรมในการผลิตสินค้าและบริการใหม่ หลักคิดของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ยังเป็นแนวทางที่สำคัญที่จะพัฒนาผู้ประกอบการไทยที่เคยชินกับการรับจ้างผลิต (Original Equipment Manufacturing) ให้เกิดการพัฒนาการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตนเอง (Original Design Manufacturing) สู่การพัฒนาสินค้าและผลิตภัณฑ์ภายใต้ตราสินค้า

ของตนเอง (Original Brand Manufacturing) (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2554) นอกจากประเด็นด้านการพัฒนาและการสร้างมูลค่าเพิ่มในอุตสาหกรรมการผลิตแล้ว แนวคิดของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ซึ่งมีพื้นฐานมาจากการให้ความสำคัญกับกลุ่มอุตสาหกรรมที่ใช้ทักษะในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน เช่น ธุรกิจอุตสาหกรรมสื่อ อุตสาหกรรมด้านศิลปะ อุตสาหกรรมบันเทิง และอุตสาหกรรมที่อยู่บนพื้นฐานของประเพณีและวัฒนธรรมพื้นฐานของแต่ละประเทศ เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงโอกาสในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ โดยสร้างความโดดเด่นจากทรัพยากรของชาติได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะกับประเทศกำลังพัฒนาที่มีทรัพยากรธรรมชาติ และทรัพยากรทางวัฒนธรรมที่มีอัตลักษณ์เฉพาะซึ่งสามารถนำมาเพิ่มมูลค่าในเชิงเศรษฐกิจได้มากมายพร้อมทั้งเป็นการพัฒนาเศรษฐกิจจากระดับชุมชนภูมิภาคสู่ระดับประเทศ

ความสนใจในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์เริ่มต้นในช่วงปี ค.ศ. 1900 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่อุตสาหกรรมเริ่มมีความเติบโตทั้งในด้านรายได้ของบริษัทในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ การเพิ่มขึ้นของการจ้างแรงงานในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ซึ่งสะท้อนอย่างชัดเจนในสัดส่วนของรายได้ประชาชนโดยเฉพาะในประเทศสหราชอาณาจักร (Hawkins, 2001) และประเทศสหรัฐอเมริกา (Florida, 2002) จากจุดเริ่มต้นในประเทศทั้งสอง ก่อให้เกิดการตื่นตัวในด้านการให้ความสำคัญกับกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยเริ่มต้นจากประเทศในแถบยุโรปและแพร่กระจายไปทั่วโลก UNCTAD (2008) ได้ประมาณการว่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จะมีการขยายตัวเพิ่มขึ้นในอัตราเฉลี่ยประมาณร้อยละ 8.7 ทั่วโลก

ปัจจัยสำคัญที่เป็นกลไกขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ประกอบด้วย

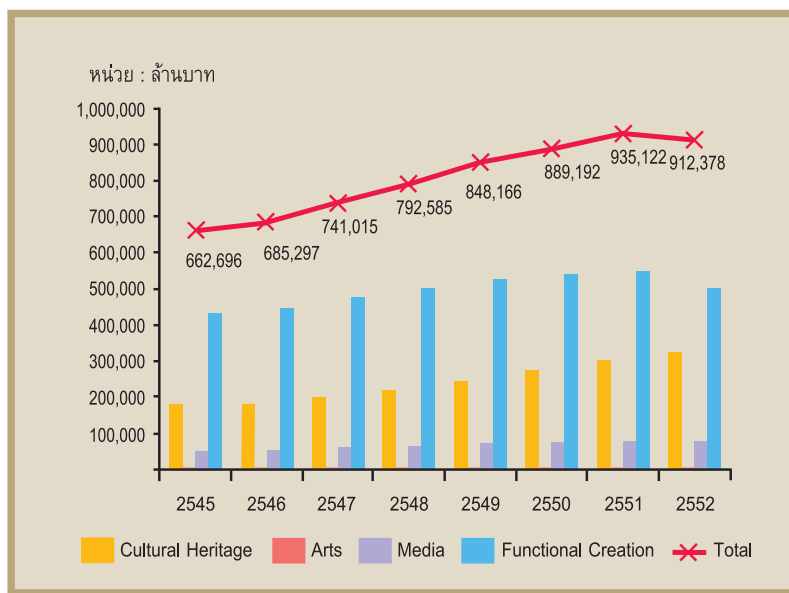
- การแพร่กระจายของเทคโนโลยีสารสนเทศที่ปฏิรูปเศรษฐกิจอุตสาหกรรมสู่เศรษฐกิจข้อมูลข่าวสาร
- พัฒนาการของตลาดโลกและการเคลื่อนเข้าสู่ระบบการตลาดที่มีความเฉพาะ
- การให้ความสำคัญกับพนักงาน (แรงงาน) ที่มีความรู้สูงหรือทุนมนุษย์ที่เป็นกลไกในการขับเคลื่อนความสร้างสรรค์และนวัตกรรม
- การเพิ่มขึ้นในด้านทางเลือกของศูนย์การผลิตในกลุ่มประเทศกำลังพัฒนา

3.1 สถานภาพของสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้ และเชิงสร้างสรรค์ในประเทศไทย

สำหรับประเทศไทยได้มีการส่งเสริมและสร้างความเข้าใจถึงความสำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในทุกภาคส่วน โดยมีการวางกรอบแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ไว้ในนโยบายการพัฒนาประเทศด้วยแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ถูกมองว่าเป็นทางรอดในภาวะเศรษฐกิจปัจจุบัน สำหรับในประเทศไทยพบว่า ในปี พ.ศ. 2545-2552 มีสัดส่วนมูลค่าอุตสาหกรรมที่มีความคิดสร้างสรรค์ในประเทศไทยสูงถึงร้อยละ 10-12 ของผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ และมีอัตราการเติบโตเพิ่มขึ้นร้อยละ 5.9 ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2545-2552

การขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในประเทศไทย เริ่มต้นจากแนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจที่มุ่งเน้นการให้ความสำคัญในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่ผลิตภัณฑ์และบริการ โดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาความรู้ให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม และเริ่มต้นในเชิงนโยบายที่สอดคล้องกับแนวคิดด้านการพัฒนาเศรษฐกิจด้วยการส่งเสริมการเพิ่มมูลค่าและคุณค่า (Value Creation) ให้กับสินค้าและบริการบนพื้นฐานความรู้และนวัตกรรม โดยมีการกำหนดแนวทางเริ่มตั้งแต่แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 8 (พ.ศ. 2540-2544) ความต่อเนื่องในด้านการส่งเสริมมีความเป็นรูปธรรมมากขึ้น โดยในปี พ.ศ. 2547 มีการจัดตั้งหน่วยงานที่ส่งเสริมด้านการพัฒนาองค์ความรู้ที่ครอบคลุมทั้งด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี การออกแบบ ศิลปะ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม ซึ่งมีหน่วยงานที่รับผิดชอบหลัก คือ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ซึ่งประกอบด้วย 7 หน่วยงาน ได้แก่ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ ศูนย์ความเป็นเลิศด้านชีววิทยาศาสตร์ ศูนย์ส่งเสริมผู้มีความสามารถพิเศษแห่งชาติ สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาพลังแผ่นดินเชิงคุณธรรม และสถาบันวิทยาการการเรียนรู้ ซึ่งหน่วยงานเหล่านี้เป็นองค์การมหาชนที่ทำหน้าที่ในการพัฒนาและเผยแพร่องค์ความรู้ในการสนับสนุนการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง

**ภาพประกอบที่ 3: สัดส่วนและมูลค่าของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
ต่อ GDP ของไทย (ปี พ.ศ. 2545-2552)**



ที่มา: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

จากข้อมูลของสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับเศรษฐกิจของประเทศไทยเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยสาขาที่ประเทศไทยมีความสามารถเป็นพิเศษสามารถแบ่งได้เป็น 4 กลุ่ม คือ กลุ่มวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ กลุ่มศิลปะ กลุ่มสื่อ กลุ่มงานสร้างสรรค์ เพื่อประโยชน์ใช้สอย สอดคล้องกับข้อมูลจากรายงานของ UNCTAD ในปี ค.ศ. 2008 ที่แสดงว่าศักยภาพของผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ของไทยอยู่ในลำดับที่ 17 ของโลก และมีอัตราส่วนของการเพิ่มขึ้นของอัตราการส่งออกที่ประมาณร้อยละ 5 ระหว่างปี ค.ศ. 2000-2005

ภาพประกอบที่ 4: มูลค่าการส่งออกผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ของไทย

มูลค่าการส่งออกผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ของไทย

Rank 2005	Exporter	Value (in millions of \$)			Rank 1996	Market share % 2005	Growth rate % 2000-2005
		2005	1996	1996			
1	China	61,360	18,428	3	18.3	17.6	
2	Italy	28,008	23,654	2	8.3	5.9	
3	China, SAR of Hong Kong	27,677	24,391	1	8.2	0.5	
4	United States	25,544	17,529	4	7.6	3.6	
5	Germany	24,763	13,976	5	7.4	14.2	
6	United Kingdom	19,030	12,439	6	5.7	9.8	
7	France	17,706	12,368	7	5.3	8.6	
8	Canada	11,377	9,312	8	3.4	1.7	
9	Belgium (1)	9,343	-	-	2.8	-	
10	Spain	9,138	5,988	9	2.7	8.1	
11	India	8,155	2,382	16	2.4	21.1	
12	Netherlands	7,250	5,235	10	2.2	9.7	
13	Switzerland	6,053	4,501	11	1.8	9.1	
14	Japan	5,547	3,618	12	1.7	1.6	
15	Turkey	5,081	1,763	20	1.5	18.3	
16	Austria	4,883	2,55	17	1.5	11.1	
17	Thailand (2)	4,323	-	-	1.3	6.1	
18	Mexico	4,271	2,693	15	1.3	0.5	
19	Poland	4,215	1,602	21	1.3	18.2	
20	Denmark	3,449	2,341	19	1.0	8.5	

Source: UNCTAD.

จากแนวโน้มและศักยภาพของผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ของประเทศไทยส่งผลให้ในปี พ.ศ. 2551 รัฐบาลได้มีการกำหนดนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างชัดเจน โดยมีการแถลงนโยบายของคณะรัฐมนตรีต่อรัฐสภาเมื่อวันที่ 29 ธันวาคม พ.ศ. 2551 ในหัวข้อ 4.2.3.1 ว่า “...ขยายฐานบริการในโครงสร้างการผลิตของประเทศ และเชื่อมโยงธุรกิจภาคบริการ อุตสาหกรรม และเกษตร เข้าด้วยกันให้เป็นกลุ่มสินค้า เช่น ธุรกิจสุขภาพ อาหารและการท่องเที่ยว รวมทั้งสินค้าบริการที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์บนพื้นฐานวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทยที่เชื่อมโยงกับเทคโนโลยีสมัยใหม่” พัฒนาต่อยอดของอุตสาหกรรมและบริการสร้างสรรค์ไทยได้มีการริเริ่มและต่อยอดจากการดำเนินงานที่มีอยู่บ้างแล้ว ให้เป็นไปอย่างมีทิศทางและจริงจังมากขึ้น และในปี พ.ศ. 2552 รัฐบาลได้มีการจัดสรรงบประมาณสูงถึง 3,800 กว่าล้านบาทในการฟื้นฟูเศรษฐกิจโดยมุ่งเน้นการพัฒนาเศรษฐกิจในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เป็นหลัก และมีการประกาศแนวคิด Creative Thailand พร้อมทั้งประกาศพันธสัญญา (Thailand Commitments) ในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ถึง 12 ประการ เพื่อสร้างความมั่นใจในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย เพื่อให้การผลักดันเศรษฐกิจสร้างสรรค์เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม ในเดือนตุลาคม พ.ศ. 2553 ได้มีการจัดตั้งสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติซึ่งเป็นหน่วยงานภายใต้สำนักงานเลขาธิการนายกรัฐมนตรี สำนักงานนายกรัฐมนตรี ทำหน้าที่ในการบูรณาการการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ โดยมีนายกรัฐมนตรีเป็นประธานคณะกรรมการนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ เพื่อที่จะสามารถขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้อย่างรวดเร็วและประสานงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เพื่อเป็นการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างเป็นรูปธรรม สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติได้บรรจุแผนขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ภายใต้แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 โดยมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. สนับสนุนการพัฒนาธุรกิจสร้างสรรค์ตามแนวทางเครือข่ายวิสาหกิจ ที่มีการเชื่อมโยงและทำงานร่วมกันอย่างมีทิศทางที่ชัดเจนของธุรกิจสร้างสรรค์ตลอดห่วงโซ่อุปทาน โดยให้ความสำคัญกับการเชื่อมโยงระหว่างภาคเกษตร ภาคอุตสาหกรรม และภาคบริการ สนับสนุนให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และพัฒนาการใช้ความคิดสร้างสรรค์ และใช้ทรัพยากรร่วมกันระหว่างอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง และสนับสนุนในการผลิตสินค้าและบริการ การจัดจำหน่าย และการดำเนินกิจกรรมเชิงพาณิชย์ และส่งเสริมการแข่งขันของธุรกิจที่เป็นธรรมเพื่อการยกระดับคุณภาพและมาตรฐานสินค้าและบริการที่สูงขึ้น ตลอดจนส่งเสริมการปรับบทบาทของสถาบันหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้สนับสนุนการเชื่อมโยงเป็นเครือข่ายของธุรกิจสร้างสรรค์

2. ส่งเสริมการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ โดยการพัฒนาปัจจัยแวดล้อมด้านต่าง ๆ ของพื้นที่หรือเมืองทั้งโครงสร้างพื้นฐานทางกายภาพ ทรัพยากรมนุษย์ กฎ ระเบียบ การบริหารจัดการที่เอื้อต่อการพัฒนาเครือข่ายวิสาหกิจของธุรกิจสร้างสรรค์ที่มีการสร้างสรรค์สินค้าและบริการใหม่ ๆ ที่มีเอกลักษณ์และสะท้อนอัตลักษณ์ของพื้นที่หรือเมือง สามารถดึงดูดการลงทุนของธุรกิจต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเข้ามาในพื้นที่หรือเมือง รวมทั้งส่งเสริมการลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานต่าง ๆ เพื่อสร้างบรรยากาศและสภาวะที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้และการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เช่น การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ และพื้นที่สาธารณะรูปแบบ

ต่าง ๆ การจัดกิจกรรม และงานแสดงสินค้าและบริการสร้างสรรค์ เพื่อเป็นช่องทางหรือเวทีในการพัฒนาและแสดงออกของนักคิดและนักสร้างสรรค์สาขาต่าง ๆ

3. เสริมสร้างศักยภาพของผู้ประกอบการและบุคลากรในการใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อเพิ่มมูลค่าของสินค้าและบริการทุกสาขา โดยพัฒนาทักษะและองค์ความรู้ของผู้ประกอบการธุรกิจโดยเฉพาะวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม และบุคลากรสร้างสรรค์ที่สำคัญในธุรกิจต่าง ๆ ของห่วงโซ่อุปทานของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ทั้งด้านการออกแบบ การวิจัยและพัฒนา การสร้างนวัตกรรม การบริหารจัดการธุรกิจ เทคโนโลยี และการตลาด โดยใช้ศิลปวัฒนธรรมแบบดั้งเดิมและร่วมสมัยเป็นพื้นฐาน ผสมผสานการใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างความแตกต่างและความโดดเด่นของสินค้าและบริการที่ตรงกับความต้องการของตลาด รวมทั้งเสริมสร้างความเข้มแข็งของธุรกิจสร้างสรรค์ให้สามารถปรับเปลี่ยนการดำเนินธุรกิจให้สอดคล้องกับสถานการณ์แวดล้อมภายในและภายนอกประเทศที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ตลอดจนสนับสนุนการศึกษาวิจัยในประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และเร่งพัฒนาฐานข้อมูลเชิงลึกของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาต่าง ๆ

4. พัฒนาระบบการเงินเพื่อสนับสนุนการลงทุนและการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยการจัดหาหรืออำนวยความสะดวกในการเข้าถึงแหล่งเงินทุนที่มีต้นทุนที่เหมาะสมสำหรับธุรกิจสร้างสรรค์ที่ยังขาดแคลนเงินทุน เช่น กองทุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และสถาบันการเงินต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อให้ผู้ประกอบการและผู้ที่มีความประสงค์จะดำเนินธุรกิจสร้างสรรค์สามารถก่อตั้ง ดำเนินกิจการ และพัฒนาธุรกิจได้

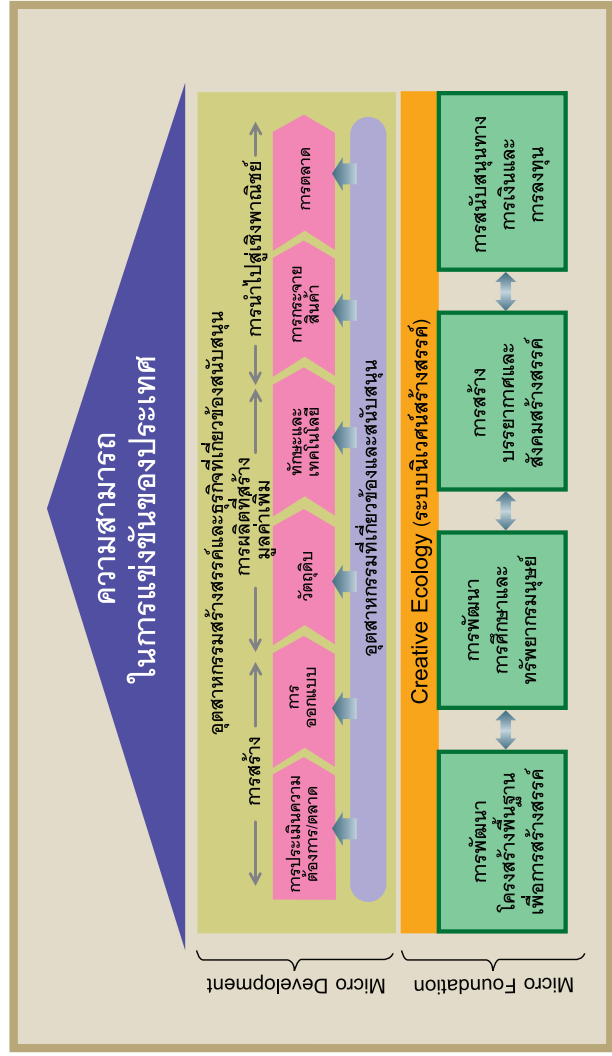
5. ส่งเสริมการจดทะเบียน การใช้ และการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาเพื่อเป็นปัจจัยขับเคลื่อนการเติบโตของธุรกิจสร้างสรรค์ โดยสร้างความตื่นตัวและตระหนักของธุรกิจและทุกภาคส่วนถึงความสำคัญของทรัพย์สินทางปัญญาที่มีต่อการสร้างมูลค่าเพิ่ม ต่อยอดการเติบโตของธุรกิจ ยกระดับมาตรฐานของสินค้าและบริการ และเร่งรัดการลดขั้นตอนและความซับซ้อนในการจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญา เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ธุรกิจสร้างสรรค์ในการครอบครองทรัพย์สินทางปัญญาได้อย่างรวดเร็ว ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของตลาดมากขึ้น รวมทั้งบังคับใช้กฎหมายเพื่อควบคุมการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาอย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ หน่วยงานภาครัฐหลายหน่วยงานได้ดำเนินการปรับแผนยุทธศาสตร์ของกรมให้สอดคล้องกับการขับเคลื่อนตามแผนของสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ เช่น กรมพัฒนาธุรกิจการค้า สำนักงานศิลปะวัฒนธรรมร่วมสมัย และสำนักงานพัฒนามาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม เป็นต้น ซึ่งหน่วยงานต่าง ๆ เหล่านี้มีเป้าหมายที่สำคัญที่จะผลักดันให้เกิดการพัฒนาศักยภาพของกลุ่มผู้ประกอบการ ชุมชน และผู้ประกอบการอาชีพในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ให้สามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการให้มีความเข้มแข็งมากยิ่งขึ้น

สำหรับการขับเคลื่อนด้านการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2554) ได้ให้ความเห็นถึงแนวทางในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยมุ่งเน้นในด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ว่าเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างขีดความสามารถด้านการแข่งขันของประเทศไทย โดยได้ระบุถึงความ

สำเร็จของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ซึ่งต้องอาศัยการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานที่สำคัญ 4 ด้าน ภายใต้แนวคิดระบบนิเวศน์สร้างสรรค์ (Creative Ecology) ซึ่งประกอบด้วย การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานเพื่อการสร้างสรรค์ การพัฒนาการศึกษาและทรัพยากรมนุษย์ การสร้างบรรยากาศและสังคมสร้างสรรค์ และการสนับสนุนทางการเงินและการลงทุน

ภาพประกอบที่ 5: การขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย



ที่มา: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

สำหรับการพัฒนาการศึกษาและทรัพยากรมนุษย์ที่จะนำไปสู่ การสร้างนวัตกรรม ต้องเน้นที่ผลลัพธ์ของการสร้างชุมชนนักสร้างสรรค์ (Creative Community) โดยระบบการศึกษา (Education System) จะต้องทำหน้าที่ในการสนับสนุนและผลักดันการพัฒนาสังคมแห่ง การเรียนรู้ของประชาชนและเปิดโอกาสให้ประชาชนสามารถที่จะ เรียนรู้และต่อยอดองค์ความรู้ได้

3.2 นโยบายการศึกษาและนโยบายอื่นที่เกี่ยวข้อง และกลไกกำหนดนโยบายสู่การปฏิบัติ

3.2.1 แผนนโยบายการขับเคลื่อนของสำนักงานคณะกรรมการ พัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

ภายใต้ยุทธศาสตร์การปรับโครงสร้างเศรษฐกิจสู่การเติบโตอย่างมีคุณภาพและยั่งยืน ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 ได้กำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนาคณะผู้สังคมแห่ง การเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืน โดยกำหนดแนวทางที่เชื่อมโยงกับ การพัฒนาคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ ไว้ในแนวทางต่าง ๆ ดังนี้

- **การพัฒนาเด็กวัยเรียน** โดยพัฒนาหลักสูตรและปรับกระบวนการเรียนการสอน ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ใน ห้องเรียนและการเรียนรู้นอกห้องเรียน และสร้างนิสัยใฝ่รู้ มีทักษะใน การคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาเฉพาะหน้าและรับฟังความเห็นของผู้อื่น และ การต่อยอดสู่ความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งการค้นหาเด็กที่มีอัจฉริยภาพ และผู้มีความสามารถพิเศษด้านต่าง ๆ

- **การพัฒนากำลังแรงงาน** สนับสนุนการผลิตและพัฒนา นักวิจัย ผู้สร้างและพัฒนา นวัตกรรมในสาขาต่าง ๆ สร้างเครือข่ายนักวิจัยทั้งในและต่างประเทศ ตลอดจนต่อยอดสู่การสร้างสรรค นวัตกรรมระดับสูงที่เชื่อมโยงองค์ความรู้ใหม่กับภูมิปัญญา วัฒนธรรมไทยสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์

- **การพัฒนาคนทุกช่วงวัย** โดยเสริมสร้างทักษะให้คนมีการเรียนรู้ต่อเนื่องตลอดชีวิต การต่อยอดสู่นวัตกรรมความรู้ การฝึกฝนจนเกิดความคิดสร้างสรรค์

3.2.2 นโยบายการศึกษาที่สนับสนุนสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์

การที่จะทำให้สังคมเศรษฐกิจไทยปรับตัวเข้าสู่สังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์จำเป็นต้องพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และมีความพร้อมด้านทักษะในการประกอบอาชีพในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ซึ่งภายใต้พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้ตระหนักและมีการระบุไว้อย่างชัดเจนในหมวดที่ 4 ว่าด้วยแนวทางการจัดการศึกษา ดังนี้ “การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ ดังนั้น กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ การจัดการศึกษาทั้งสามรูปแบบ คือ การศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ต้องเน้นทั้งความรู้ คุณธรรม และกระบวนการเรียนรู้ ในเรื่องสาระความรู้ ให้บูรณาการความรู้และทักษะด้านต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับแต่ละระดับการศึกษา ได้แก่

ด้านความรู้เกี่ยวกับตนเองและความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสังคม ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ด้านศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม การกีฬา และการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญา ด้านภาษาโดยเฉพาะการใช้ภาษาไทย ด้านคณิตศาสตร์ ด้านการประกอบอาชีพ และการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข ในเรื่องการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมที่สอดคล้องกับความสนใจ ความถนัดของผู้เรียน และความแตกต่างระหว่างบุคคล รวมทั้งให้ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มาใช้ป้องกันและแก้ปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติจริง ผลสัมฤทธิ์ด้านความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างสมดุล และปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดี คุณลักษณะอันพึงประสงค์ในทุกวิชา นอกจากนี้ ในการจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างส่งเสริมให้ผู้สอนจัดบรรยากาศ และสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อและแหล่งวิทยาการประเภทต่าง ๆ จัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ มีการประสานความร่วมมือกับผู้ปกครอง และชุมชน รวมทั้งส่งเสริมการดำเนินงาน และการจัดตั้งแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกรูปแบบ การประเมินผลผู้เรียน ให้สถานศึกษาพิจารณาจากพัฒนาการของผู้เรียน ความประพฤติ การสังเกตพฤติกรรมการเรียน การร่วมกิจกรรม และการทดสอบ ส่วนการจัดสรรโอกาสการเข้าศึกษาต่อ ให้ใช้วิธีการที่หลากหลายและนำผลการประเมินผู้เรียนมาใช้ประกอบด้วย หลักสูตรการศึกษาทุกระดับและทุกประเภทต้องมีความหลากหลาย โดยส่วนกลางจัดทำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เน้นความเป็นไทยและความเป็นพลเมืองดี การดำรงชีวิตและการประกอบอาชีพตลอดจนเพื่อการศึกษาต่อ และให้สถานศึกษาขั้นพื้นฐาน

จัดทำหลักสูตรในส่วนที่เกี่ยวกับสภาพปัญหาในชุมชนและสังคมภูมิปัญญาท้องถิ่น และคุณลักษณะของสมาชิกที่ดีของครอบครัว ชุมชนสังคม และประเทศชาติ สำหรับหลักสูตรการศึกษาระดับอุดมศึกษาเพิ่มเรื่อง การพัฒนาวิชาการ วิชาชีพชั้นสูงและการค้นคว้าวิจัย เพื่อพัฒนาองค์ความรู้และสังคมศึกษา”

แนวทางการจัดการศึกษาดังกล่าวได้รับการเน้นย้ำในการปฏิรูปการศึกษาครั้งที่ 1 และการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง (พ.ศ. 2554-2561) โดยเฉพาะในเป้าหมายยุทธศาสตร์ที่ 2 และเป้าหมายยุทธศาสตร์ที่ 4 ดังต่อไปนี้

- เป้าหมายยุทธศาสตร์ที่ 2 คนไทยใฝ่รู้: สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง รักการอ่านและแสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง

ตัวบ่งชี้และค่าเป้าหมาย

1. ผู้เรียนทุกระดับการศึกษาไม่ต่ำกว่าร้อยละ 75 มีทักษะในการแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง รักการเรียนรู้ และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง
2. อัตราการรู้หนังสือของประชากร (อายุ 15-60 ปี) เป็นร้อยละ 100
3. ผู้เข้ารับบริการในแหล่งเรียนรู้เพิ่มขึ้นปีละอย่างน้อย ร้อยละ 10
4. คนไทยใช้เวลาอ่านหนังสือนอกเวลาเรียน/นอกเวลาทำงาน โดยเฉลี่ยอย่างน้อยวันละ 10 นาที
5. สัดส่วนผู้ที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ต่อประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปเป็นร้อยละ 50

- เป้าหมายยุทธศาสตร์ที่ 4 คนไทยคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาได้: มีทักษะในการคิดและปฏิบัติ มีความสามารถในการแก้ปัญหา มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีความสามารถในการสื่อสาร

ตัวบ่งชี้และค่าเป้าหมาย

1. ผู้เรียนทุกระดับการศึกษาไม่ต่ำกว่าร้อยละ 75 มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ มีวิจาร์ณญาณ มีความคิดสร้างสรรค์
2. ผู้สำเร็จการอาชีวศึกษาและการอุดมศึกษา มีสมรรถนะเป็นที่พึงพอใจของผู้ใช้และมีงานทำภายใน 1 ปี รวมทั้งประกอบอาชีพอิสระเพิ่มขึ้น
3. กำลังแรงงานที่มีการศึกษาระดับมัธยมศึกษาขึ้นไป เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 65 และมีสมรรถนะทางวิชาชีพตามมาตรฐาน

นอกจากนี้ นโยบายการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง ยังได้กำหนดยุทธศาสตร์และมาตรการที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการนำประเทศไทยสู่สังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์ ดังต่อไปนี้

- ด้านการพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษา และการเรียนรู้ เน้นให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าความรู้และความดี ผู้เรียนคิดเป็นทำเป็น แก้ปัญหาได้ รู้จักค้นคว้าหาความรู้ได้ด้วยตนเอง สามารถแยกแยะความรู้ที่ดี มีประโยชน์ และปรับใช้ในการดำรงชีวิตได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม เน้นวิธีการเรียนการสอนอย่างสนุกสนานให้ผู้เรียนรู้จักตั้งคำถาม วิเคราะห์ สังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดเชื่อมโยง และคิดวิพากษ์ ลดการเรียนรู้จากการบอกเล่าในห้องเรียน เพิ่มการเรียนรู้จากการสืบเสาะวิเคราะห์ปัญหา จากการทำโครงการ การดูงาน

การฝึกงาน และจากแหล่งเรียนรู้รอบตัว รวมทั้งเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง และรู้จักการเรียนรู้และเรียนรู้ตลอดชีวิต

- ด้านการปฏิรูประบบครูศึกษาของประเทศ มี ยุทธศาสตร์หลายประการ ประกอบด้วย การสร้างครูพันธุ์ใหม่ เพื่อพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการเรียนรู้ของผู้เรียน การส่งเสริมนวัตกรรม หลักสูตรการผลิตครูที่หลากหลาย การยกเครื่องระบบบริหารงานบุคคล ของครูและบุคลากรทางการศึกษาให้เหมาะสมกับผู้ประกอบวิชาชีพชั้นสูง การเสริมสร้างความพร้อมและความเข้มแข็งให้สถาบันผลิตครูโดยกลไก คลัสเตอร์ครูศึกษา (Teacher Education Cluster-TEC)

- ด้านการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางการศึกษา มี ยุทธศาสตร์ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของภาคเอกชน/ธุรกิจ สถาน-ประกอบการ โดยมีมาตรการดังต่อไปนี้

1. จัดมาตรการด้านภาษีอากรและด้านอื่น ๆ เพื่อ สนับสนุนการมีส่วนร่วมของภาคเอกชน/ธุรกิจ สถานประกอบการ
2. ส่งเสริมการจัดการศึกษารูปแบบศูนย์การเรียนรู้ โดยสถานประกอบการ
3. สนับสนุนบุคลากรจากภาคเอกชน ธุรกิจ และ สถานประกอบการให้เป็นครู/อาจารย์ในสถาบันอาชีวศึกษาและ อุดมศึกษา
4. ส่งเสริมให้ภาคเอกชน ธุรกิจ และสถาน- ประกอบกรร่วมเป็นกรรมการสถานศึกษา/สภาสถาบันอุดมศึกษา ให้ ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาการศึกษา/สถาบัน รวมทั้ง ระดมทรัพยากรเพื่อการศึกษา และร่วมติดตาม ตรวจสอบ

5. ส่งเสริมให้ภาคเอกชน ธุรกิจ หรือสถานประกอบการ เข้ามาร่วมในการกำหนดนโยบายการศึกษาทั้งระดับชาติ และระดับท้องถิ่น

6. ส่งเสริมให้ภาคเอกชน ธุรกิจ สถานประกอบการ จัดโครงการพัฒนาการศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมรับผิดชอบต่อสังคม (Corporate Social Responsibility: CSR)

7. ส่งเสริมให้ภาคเอกชน ธุรกิจ และสถานประกอบการ ลงทุนด้านการศึกษาและการเรียนรู้ ทั้งในรูปแบบการจัดตั้งสถาบัน การศึกษา การสนับสนุน ส่งเสริมการศึกษาและเรียนรู้ในรูปแบบ หลากหลาย

- ด้านการพัฒนาอาชีวศึกษา มียุทธศาสตร์ด้าน ผู้ประกอบการ เพื่อปรับโครงสร้างค่าตอบแทนสำหรับผู้เรียนจบ อาชีวศึกษาโดยยึดสมรรถนะในการทำงานมากกว่าคุณวุฒิด้านการศึกษา ซึ่งมีกลไกการสนับสนุนการขับเคลื่อนเพื่อให้บรรลุยุทธศาสตร์ดังต่อไปนี้

1. สร้างความตระหนัก ให้ความสำคัญ และยอมรับ ในการร่วมมือกับสถานประกอบการ องค์กรวิชาชีพ และผู้จ้างงาน เพื่อ พัฒนาคุณภาพและทักษะผู้เรียนที่เชื่อมโยงกับระบบคุณวุฒิวิชาชีพ

2. สร้างเครือข่ายความร่วมมือทั้งในและต่างประเทศ ในการจัดการอาชีวศึกษาที่ได้มาตรฐานในระดับนานาชาติ

3. ส่งเสริมและสร้างเครือข่ายความร่วมมือเพื่อ บ่มเพาะผู้ประกอบการรุ่นใหม่

แต่อย่างไรก็ตาม คณะผู้วิจัยมีข้อสังเกตว่าในการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ข้างต้นสู่การปฏิบัติ ถึงแม้จะมีการกำหนดแนวทางการดำเนินงานและมาตรการที่ชัดเจน แต่ยังมี

1. ขาดการกำหนดผู้รับผิดชอบที่เป็นเจ้าภาพและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ต่าง ๆ
2. ขาดแผนที่นำทางที่มีการกำหนดเป้าหมายรายทาง (milestone) และตัวชี้วัดที่ชัดเจน
3. ขาดกลไกสื่อสารให้หน่วยงานปฏิบัติเข้าใจและสามารถดำเนินการให้สอดคล้องตามยุทธศาสตร์ที่กำหนดไว้
4. นโยบายที่เกี่ยวข้องกับระบบการติดตามและประเมินผล ยังไม่มีความชัดเจนเรื่องการให้คุณให้โทษกับหน่วยงานที่ปฏิบัติ

3.3 การจัดการเรียนการสอน รายวิชา การประเมินผล ในแต่ละระดับการศึกษาเพื่อส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์

3.3.1 ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กำหนดนโยบายทางการศึกษาเน้นที่พฤติกรรมการสอนของครู โดยต้องสื่อสารทางบวกกับผู้เรียน และต้องสอนให้นักเรียนคิดเป็น รวมถึงสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการที่เน้นเรื่องการเมืองงานทำ และอาชีพ กำหนดว่าการศึกษาคือต้องสนับสนุนการพัฒนาประเทศ ต้องให้นักเรียนมีงานทำและมีความคิดสร้างสรรค์ส่งต่อไปยังต่างประเทศได้ โดยตั้งงบประมาณปี พ.ศ. 2555 โครงการมัธยมศึกษาเชิงปฏิบัติการ

เรื่องการเมืองงานทำของโรงเรียน 10,000 โรง ประกอบด้วย โรงเรียนดีสู่สากล 500 โรง โรงเรียนดีประจำอำเภอ 2,500 โรง โรงเรียนดีประจำตำบล 7,000 โรง และเพิ่มเรื่องอาชีพที่มีความคิดสร้างสรรค์เข้าไปด้วย สพฐ. มีการส่งเสริมเรื่องนวัตกรรมต่าง ๆ เช่น การสนับสนุนนักเรียนผลิตหุ่นยนต์ และจัดประกวดแข่งขันต่าง ๆ นอกจากนี้ สพฐ. มีการติดตามและประเมินผลการสอนของครู โดยพิจารณาจากพฤติกรรมของนักเรียนก่อนและหลังที่ครูมีการเปลี่ยนแปลง การสื่อสารกับนักเรียนทางบวก ซึ่งพบว่า มี 70 คำพูดทางบวกที่นักเรียนอยากฟัง และมีจำนวนมากกว่าร้อยละ 70 ของครูที่ได้ปฏิบัติเกี่ยวกับการสื่อสารทางบวกกับนักเรียน

ก. การจัดการศึกษาในสถานศึกษา - ประถมศึกษา

นโยบายและยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนการปฏิรูปการศึกษาทศวรรษที่สอง ด้านการพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาและการเรียนรู้ ได้กำหนดจุดเน้นการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนในระดับประถมศึกษาไว้ว่า ผู้เรียนจะต้องอ่านคล่อง เขียนคล่อง คิดเลขคล่อง มีทักษะการคิดขั้นพื้นฐาน ทักษะชีวิต ทักษะการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ตามช่วงวัย (ใฝ่เรียนรู้)

จากการศึกษาของคณะวิจัย พบว่า สถานศึกษาหรือโรงเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานบางแห่ง เช่น โรงเรียนสาธิตของมหาวิทยาลัย โรงเรียนทางเลือก ได้ปรับหลักสูตรและวิธีการสอนเพื่อให้เด็กมีอิสระในความคิดที่จะเลือกเรียนในสิ่งที่ตนเองต้องการ เกิดการพัฒนาเป็นรายบุคคล โดยมีครูเป็นผู้ชี้แนะแนวทางให้ ตัวอย่างเช่น

**กรณีโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่าย
ประถม)** กำหนดกระบวนการเรียนการสอนเน้น 3 F ได้แก่ Fun, Find
และ Focus มีหลักสูตรที่เปิดโอกาสให้นักเรียนเลือกเรียนตามกลุ่มวิชา
ที่ตนเองสนใจ ในแต่ละช่วงเวลาของการศึกษา ดังนี้

ระดับประถมศึกษาปีที่ 1 และ 2 สามารถเลือกเรียน
วิชาจากกลุ่มรายวิชา 7 กลุ่ม จำนวน 50 ชั่วโมง เช่น กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์
กลุ่มวิชาการงาน หรือกลุ่มวิชาภาษา เป็นต้น

ระดับประถมศึกษาปีที่ 3 และ 4 จะเลือกเรียนวิชาเสรี
เพิ่มเติมจากวิชาเรียนปกติ เช่น จากกลุ่มวิชาการงานศิลปะที่ทุกห้องเรียน
จะต้องเรียนเหมือนกัน นักเรียนจะเลือกเรียนเพิ่มเติมเป็นรายวิชา
ศิลปะสีน้ำ ศิลปะวาดภาพแล้วแต่สาขาที่สนใจ

ระดับประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 จะแบ่งการเรียนการสอน
ออกเป็น 2 ช่วง คือ ช่วงเช้าและช่วงบ่าย โดยในช่วงเช้าเป็นการเรียน
วิชาการกลุ่มสาระและช่วงบ่ายจะเป็นการเรียนวิชาเลือก แบ่งเป็น
วิชาเลือกบังคับ เช่น วิชาพลศึกษา แต่นักเรียนสามารถเลือกเล่นกีฬา
ชนิดใดชนิดหนึ่งก็ได้ และวิชาเลือกเสรีซึ่งไม่ได้อยู่ในวิชาการกลุ่มสาระ
โดยมีวิชาเลือกเสรีให้เลือกมากกว่า 100 สาขา การเลือกวิชาเลือกเสรีนี้
นักเรียนจะได้รับคะแนน 100 คะแนน สำหรับเลือกลงรายวิชาที่ตนเอง
สนใจ นักเรียนบางคนลงวิชาเลือก 4 รายวิชา ใน 1 ภาคการศึกษา

นอกจากนี้ การเรียนการสอนแต่ละรายวิชาจะเน้นให้
นักเรียนเกิดความเข้าใจ เช่น วิชาวิทยาศาสตร์เน้นการทดลองให้
เกิดความเข้าใจในบทเรียน โดยอาจให้นักเรียนระดับประถมศึกษา
ตอนปลายมาช่วยเหลือรุ่นน้อง ส่วนในวิชาภาษาไทยจะให้นักเรียนสรุป

ความเข้าใจจากบทเรียนด้วยตนเอง สำหรับวิชาศิลปะ ดนตรี และกีฬา ซึ่งเป็นรายวิชาเลือกนั้นจะเรียนลงลึกเพิ่มเติม เช่น วิชาดนตรีจะมีเรียนแต่งหน้า การแสดงโชว์มีรำพื้นเมืองเหนือ เป็นต้น

โรงเรียนสาธิตฯ มีการส่งเสริมให้นักเรียนและอาจารย์เกิดการพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงาน รวมถึงเปิดโอกาสให้แสดงผลงานออกสู่สาธารณะ เช่น การแสดงภาพวาดที่หอศิลป์จามจุรี เป็นต้น

สำหรับโรงเรียนทางเลือก เช่น **โรงเรียนสัตยาไส** หลักสูตรการศึกษาจะใช้ของกระทรวงศึกษาธิการ แต่เน้นเรื่องการปลูกฝังคุณธรรมและจิตใจ โรงเรียนมีวิสัยทัศน์ คือ “สร้างคนดีเหนือสิ่งอื่นใด” ยึดถือปรัชญา คุณค่าความเป็นมนุษย์ 5 อย่าง คือ ความจริง ความรัก ความเมตตา ความสงบ ความประพฤติชอบ และสอนให้นักเรียนใช้วิจารณญาณในการตัดสินใจทำเรื่องต่าง ๆ คือ ให้ถามตนเองว่า ถ้าทำแล้วเกิดผลดีกับตนเองไหม? และถ้าทำแล้วเกิดผลดีกับทุก ๆ คนไหม? หากคำตอบคือดีทั้งกับตนเองและกับทุก ๆ คนแล้ว ให้ตัดสินใจทำได้ นอกจากนี้ ในระหว่างการศึกษา จะสอนให้เด็กค้นหาคำตอบเกี่ยวกับตนเองสำหรับวางแผนอนาคต 3 คำถาม คือ 1. เราคือใคร 2. เรามาอยู่บนโลกนี้ทำไม 3. เราจะไปไหน

การเรียนการสอนในระดับชั้นต่าง ๆ จะเริ่มจากให้เด็กตื่นนอนตั้งแต่เช้าประมาณ 5 นาฬิกา เข้าห้องสวดมนต์และนั่งสมาธิ ในช่วงเช้า จะมีวิชาคุณค่าความเป็นมนุษย์เป็นวิชาแรกของแต่ละวัน และมีกิจกรรมเสริมในแต่ละระดับชั้น เช่น ประถมศึกษาปีที่ 1-3 มีกิจกรรมเล่านิทาน ประถมศึกษาปีที่ 5-6 มีกิจกรรมเล่าข่าวและบทความ โดยในทุกครั้งที่ทำกิจกรรมจะให้นักเรียนสรุปว่าได้รับคุณค่าอะไรบ้างจากการทำกิจกรรม

โรงเรียนสัตยาไส จะเน้นการบูรณาการปลูกฝังความเป็นมนุษย์เข้ากับการสอนวิชาการ เช่น การเรียนวิชาวิทยาศาสตร์จะทำให้เด็กนักเรียนเป็นคนดีได้อย่างไร นอกจากนี้ จะมีการบูรณาการระหว่างกลุ่มสาระ มีการคิดกิจกรรมร่วมกันระหว่างครูและนักเรียน 2 ครั้ง ในช่วงบ่ายของแต่ละสัปดาห์ โดยนักเรียนเป็นผู้นำเสนอและครูเป็นที่ปรึกษาและคอยสนับสนุน และอาจมีนักเรียนรุ่นพี่มาช่วยดูแลและประเมินผล ตัวอย่างเช่น โครงการจูงมือน้องตามรอยพ่อ โครงการ 1 ห้อง 1 ความดี เป็นต้น

ข. การจัดการศึกษาในสถานศึกษา - มัธยมศึกษา

นโยบายและยุทธศาสตร์ด้านการขับเคลื่อนการปฏิรูปการศึกษาทศวรรษที่สอง ด้านการพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาและการเรียนรู้ ได้กำหนดจุดเน้นการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาไว้ว่า ผู้เรียนจะต้องสามารถแสวงหาความรู้เพื่อแก้ไขปัญหา ใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ ใช้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) มีทักษะการคิดขั้นสูง ทักษะชีวิต ทักษะการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ ตามช่วงวัย (มุ่งมั่นในการศึกษาและการทำงาน)

จากการศึกษาของคณะวิจัย พบว่า สถานศึกษาหรือโรงเรียนในระดับมัธยมศึกษาบางแห่ง เช่น โรงเรียนสาธิตของมหาวิทยาลัย ได้ปรับหลักสูตรและวิธีการสอนเพื่อให้เด็กมีอิสระในความคิดที่จะเลือกเรียนในสิ่งที่ตนเองต้องการ เกิดการพัฒนาเป็นรายบุคคล โดยมีครูเป็นผู้ชี้แนะแนวทางให้ ตัวอย่างเช่น

โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายมัธยม) มีการปรับให้เหมาะสมกับวุฒิภาวะของนักเรียนที่เพิ่มมากขึ้น เนื่องจากนักเรียนเริ่มรู้จักตนเองมากขึ้น รู้ว่าความต้องการของตนคืออะไร

ดังนั้น การเรียนการสอนจะมุ่งให้เด็กนักเรียนสามารถไปสู่จุดมุ่งหมาย (Fulfillment) โดยมีครูเป็นผู้ดูแล สอนและให้ความช่วยเหลือ เด็กนักเรียนเริ่มมีเป้าหมายในการเข้าสู่รั้วมหาวิทยาลัยเพื่อเรียนหรือศึกษาในระดับอุดมศึกษาสำหรับประกอบอาชีพในอนาคต ทั้งนี้ โรงเรียนยังคงเน้นการปลูกฝังแนวทางในการศึกษาและดำรงชีวิต 4 ประการ คือ ความมีคุณธรรม ความเป็นผู้นำ ความคิดสร้างสรรค์ ความรับผิดชอบ ผ่านการเรียนการสอนในทุกกลุ่มสาระวิชาการ

โรงเรียนจะเปิดวิชาเพิ่มเติมเลือกเสรี และเชิญวิทยากรจากภายนอก เช่น ผู้ประกอบการหรือผู้เชี่ยวชาญมาให้ความรู้ เช่น วิชาภาษาอังกฤษที่มีเนื้อหาเสริมเรื่องการรู้เท่าทันสื่อและการเมือง วิชาบริหารการเงินการธนาคาร ความรู้หลักทั่วไปเศรษฐศาสตร์ การงานอาชีพ กฎหมายขั้นพื้นฐาน ธุรกิจออนไลน์ เป็นต้น นอกจากนี้ โรงเรียนมีกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่เน้นเรื่องความคิดสร้างสรรค์และการบำเพ็ญประโยชน์ กิจกรรมเหล่านี้จะให้เด็กนักเรียนเป็นผู้ดำเนินการและมีครูคอยเป็นที่ปรึกษาให้ การดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ จะวัดผลจากการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ เช่น วิชาภาษาอังกฤษ ภายหลังจากการสอนนักเรียนจะนำเสนอข่าวเป็นรายงานภายใต้บริบทของเนื้อหาที่ได้จากในชั้นเรียน หรือวิชาโภชนาการ นักเรียนต้องคิดผลิตภัณฑ์เพื่อที่จะนำไปขายได้

3.3.2 ระดับการศึกษาวิชาชีพขั้นต้น - อาชีวศึกษา

การศึกษาในระดับวิชาชีพขั้นต้นหรือระดับอาชีวศึกษา จะมุ่งเน้นการเรียนการสอนให้เกิดความเป็นเลิศในวิชาชีพ โดยเริ่มตั้งแต่กระบวนการคัดเลือกนักศึกษาจนถึงการฝึกประสบการณ์อาชีพโดย

การพัฒนาครูผู้สอนเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญ มีการฝึกอบรมครูผู้สอนโดยเฉพาะเรื่องวิธีการสอน การสร้างความรู้ความเข้าใจให้แก่ นักศึกษา ครูที่ปฏิบัติงานจะได้รับการประเมินตามเกณฑ์ของสำนักงาน คณะกรรมการครูและบุคลากรทางการศึกษา (สำนักงาน ก.ค.ศ.) ในการเลื่อนวิทยฐานะมีเกณฑ์ผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์ประกอบ อยู่ด้วย รวมทั้งมีการกำหนดหลักเกณฑ์เกี่ยวกับการยกย่องเชิดชูเกียรติ และให้รางวัลแก่คุณครูผู้ที่มีผลงานริเริ่มสร้างสรรค์และมีผลงานดีเด่น เป็นที่ประจักษ์อีกด้วย

นอกจากนี้ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (สอศ.) จะมีการติดตามประเมินผล โดยออกไปประเมินตามสถานศึกษา และทำรายงาน โดยประเมินทั้งสถานประกอบการและบุคลากรครูที่ ปฏิบัติงาน

ตัวอย่างการดำเนินการของสถาบันการศึกษาในระดับ อาชีวศึกษา เช่น

วิทยาลัยนาฏศิลป์ เป็นสถานศึกษาที่มุ่งผลิตนักเรียน นักศึกษา สู่ความเป็นเลิศด้านนาฏศิลป์และดุริยางค์ศิลป์ ผสมผสาน กับวิทยาการที่เป็นสากลให้เกิดความงดงามทางสติปัญญา สามารถ พัฒนาตนเองให้เทียบพร้อมด้วยวิชาการ จริยธรรม และคุณธรรม

วิทยาลัยนาฏศิลป์มีกระบวนการคัดเลือกนักศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญซึ่งจะพิจารณาจากสรีระ รูปร่าง ภายนอก ทักษะการฟัง และเทคนิคต่าง ๆ นักศึกษาจะเลือกสาขาตามความถนัดและความสนใจ อาทิ สาขานาฏศิลป์ไทย โขน ปี่พาทย์ ดนตรีสากล หลังจากผ่าน การคัดเลือกแล้ว ในช่วงภาคฤดูร้อนจะมีการเข้าค่ายฝึกในรูปแบบของ วิทยาลัยเพื่อวัดผลความสามารถอีกครั้ง เช่น นักศึกษาวิชาโขนต้อง

ผ่านการถีบเหลี่ยม ซึ่งนักศึกษาอาจมีการปรับเปลี่ยนสาขาถ้าไม่สามารถเรียนได้

การเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายจะใช้หลักสูตรกลางของกระทรวงศึกษาธิการซึ่งมี 8 กลุ่มสาระ โดยในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจะฝึกปฏิบัติในวิชาเอก เน้นต้นแบบหรือรูปแบบในเชิงอนุรักษ์ ส่วนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายและวิชาชีพจะแบ่งเป็น 5 กลุ่มย่อย ประกอบด้วย วิชาเอก วิชาโท วิชาเลือกเสรี วิชาพื้นฐานวิชาชีพ วิชาทฤษฎีเอก ซึ่งนักเรียนเมื่อจบระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 จะแสดงผลงานเชิงอนุรักษ์ เมื่อจบระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 จะแสดงผลงานในเชิงสร้างสรรค์ และเมื่อจบระดับปริญญาตรีจะแสดงผลงานผสมผสานเชิงสร้างสรรค์และอนุรักษ์

ตัวอย่างการแสดงผลงานเชิงสร้างสรรค์ เช่น การประดิษฐ์ชุดการแสดงสำหรับเทพีคู่ทาบเงิน ซึ่งไม่เคยมีชุดการแสดงชุดนี้มาก่อนหรือการสร้างสรรคเพลง อาจปรับการแสดงแต่ละภาพ แสดงในหุ่นกระบอก สร้างเพลงหรือปรับเพลงขึ้นมาใหม่เพื่อแสดง ซึ่งคำถามหรือโจทย์ต่าง ๆ จะเปิดเป็นอิสระสำหรับนักเรียนเพื่อคิดสิ่งเหล่านี้ขึ้นมา สำหรับการประเมินผลงานจะมีการให้คะแนนเป็นระยะ ๆ เช่น เมื่อทำงานผ่านไปได้ครึ่งทางจะมีครูซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญ เช่น ศิลปินแห่งชาติ มาพิจารณาและประเมินให้คะแนนเพื่อประเมินว่านักเรียนทำงานมาถูกทิศทางหรือไม่ แต่ในระดับปริญญาตรีจะเปิดโอกาสให้นักเรียนมีอิสระในการคิดเพิ่มมากขึ้น

3.3.3 ระดับการศึกษาอุดมศึกษา

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) มีการส่งเสริมและสนับสนุนมหาวิทยาลัยดำเนินโครงการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาแรงงานและวิชาชีพด้านความคิดสร้างสรรค์ เช่น หน่วยบ่มเพาะวิสาหกิจ หน่วยจัดการทรัพย์สินทางปัญญาและถ่ายทอดเทคโนโลยี เป็นต้น สกอ. จะมีการกำหนดตัวชี้วัดเพื่อติดตามประเมินผล เช่น มีการบ่มเพาะบริษัทเริ่มต้น (Start-up Companies) จำนวนเท่าไร หน่วยบ่มเพาะสามารถแยกตัว (Spin off) ดำเนินธุรกิจได้จริงหรือไม่ ซึ่งเป็นผลลัพธ์ในเชิงปริมาณ แต่ยังคงขาดข้อมูลเชิงคุณภาพของการทำงานว่าสามารถเสริมขีดความสามารถของประเทศได้มากน้อยเพียงใด

สำหรับการจัดการศึกษาในสถานศึกษาระดับอุดมศึกษา ปัจจุบันได้มีการเปลี่ยนแปลงให้เกิดบรรยากาศที่ส่งเสริมการคิดเชิงสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น สถาบันการศึกษาหลายแห่งมีสาขาวิชาที่เน้นในเรื่องของการประดิษฐ์และคิดค้นเชิงสร้างสรรค์โดยตรง ตัวอย่างเช่น

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา หลักสูตรในคณะศิลปกรรมศาสตร์ มีหลายสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการสร้างสรรค์โดยตรง เช่น สาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์ สาขาการออกแบบเครื่องแต่งกาย ส่วนในคณะมนุษยศาสตร์มีสาขาวิชาการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ เป็นต้น ครูผู้สอนในสาขาเหล่านี้จะผ่านการพัฒนาเรื่องเทคนิคการสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Child Centre) ที่จะให้ผู้เรียนค้นคว้าด้วยตนเองโดยการทำโครงการต่าง ๆ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาได้มีความร่วมมือกับมหาวิทยาลัยอินเดียนาสเตท ของสหรัฐอเมริกา ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2546 ในการแลกเปลี่ยนอาจารย์และ

นักศึกษา และดำเนินกิจกรรมทางการศึกษาร่วมกัน การศึกษาและวิจัยในคณะหลายชั้น โดยเฉพาะเรื่องการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์จะเชื่อมโยงกับสินค้า OTOP ชุมชนของสมุทรสงครามและนนทบุรี โดยมีวัตถุประสงค์ให้นักเรียนได้สัมผัสเรื่องการตลาดด้วย นอกจากนี้ มีการจัดทำคอนเสิร์ตร่วมกันโดยนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ถึงปีที่ 4 ทั้งภายในมหาวิทยาลัยและในหอประชุมต่าง ๆ ซึ่งมีทั้งดนตรีไทย ดนตรีสากล การแสดงไทย การแสดงสากล

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ มีวิสัยทัศน์ คือ “วิชาชีพสร้างสรรค์ ปฏิบัติงานเด่น เน้นความสุข มุ่งสู่อาเซียน” มหาวิทยาลัยได้จัดการเรียนการสอนโดยแบ่งสาขาของอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ตามการแบ่งของ UNCTAD ยกเว้นสาขาานาฏศิลป์ และได้มีการเตรียมการเพื่อส่งเสริมการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ โดยได้ส่งครูอาจารย์ไปศึกษาต่อในสาขาที่เกี่ยวข้องในต่างประเทศ และมีการเชิญผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนางานสร้างสรรค์มาสอนในมหาวิทยาลัย รวมทั้งได้มีการลงทุนด้านโครงสร้างพื้นฐาน เครื่องมือและอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เกิดการพัฒนาการเรียนการสอนในภาคปฏิบัติ เช่น การเรียนการสอนในวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ เมื่อนักศึกษาออกแบบแล้วสามารถสร้างต้นแบบ (Prototype) ขึ้นมา สำหรับคณะอุตสาหกรรมสิ่งทอได้เข้าร่วมเป็นสมาชิก Inter Colour จากทั้งหมด 13 ประเทศ โดยร่วมทำวิจัยเพื่อกำหนด Colour Trend นอกจากนี้ มหาวิทยาลัยมีศูนย์ต่าง ๆ ที่มีหนังสือแฟชั่นดีไซน์ ให้ผู้ประกอบการสามารถเข้าไปใช้ประโยชน์ได้ มีการจัดทำหลักสูตรเทคโนโลยีสร้างสรรค์ (Creative Technology) เพิ่มเติมจากหลักสูตรปกติ

การจัดการเรียนการสอนได้ใช้รูปแบบบูรณาการระหว่าง คณะทั้ง 7 คณะ กับ 1 มหาวิทยาลัยนานาชาติ ขณะนี้มหาวิทยาลัยอยู่ ระหว่างการพัฒนาหลักสูตรใหม่ที่เน้นภาคปฏิบัติโดยเพิ่มการพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์และความสามารถพัฒนาเพื่อนำไปสู่เชิงพาณิชย์ได้ หลักสูตรนี้จะมีนักศึกษาจาก 3 คณะ คือ คณะวิศวกรรมศาสตร์ คณะ เทคโนโลยี คณะบริหารธุรกิจ มาเรียนร่วมกัน ซึ่ง ได้ตั้งเป้าหมายที่จะเปิดหลักสูตรนี้ ในภาคการศึกษาปลายปี พ.ศ. 2555 คาดว่าจะมีนักศึกษาประมาณ 300 คน ภายใต้การดูแลของอาจารย์ จำนวน 10 คน

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต โรงเรียนการท่องเที่ยว และบริการ มุ่งที่จะพัฒนาทักษะการทำงานของนักศึกษา นอกเหนือจาก การเรียนในห้องเรียน หลักสูตรของโรงเรียนประกอบด้วย การท่องเที่ยว การโรงแรม ธุรกิจการบิน การออกแบบนิทรรศการและจัดแสดง ทั้งนี้ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ต้องเกิดขึ้นในเนื้องานและมีการทำงาน ร่วมกับผู้ประกอบการทั้งในส่วนของการฝึกปฏิบัติและการประเมินผล ภายหลังจากการเรียนทฤษฎีในชั้นเรียนเป็นเวลา 4 สัปดาห์ เช่น สาขา การโรงแรมต้องเรียนการปูเตียง พนักงานต้อนรับต้องฝึกภาษาและการ ถู้อาต เป็นต้น

สาขาการท่องเที่ยว จะมีการสร้างบริษัททัวร์จำลอง ให้ นักศึกษาคิดตลอดทั้งกระบวนการ เช่น จะพาไปเที่ยวที่ไหน การเรียน การสอนจะฝึกให้นักศึกษาคิดเส้นทางใหม่ในการท่องเที่ยว สร้างให้มี จุดขายที่ดี ๆ และแปลก ๆ

สาขาธุรกิจการบิน มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิตได้มี ความร่วมมือกับบริษัทการบินไทยในการฝึกปฏิบัติของนักศึกษา ที่ผ่านมา

นักศึกษาได้มีโอกาสสังเกตเห็นปัญหาในการปฏิบัติงานจริงและสามารถจัดทำเป็นข้อเสนอให้บริษัทการบินไทยพิจารณาปรับปรุงแก้ไขได้ เช่น นักศึกษาสังเกตเห็นว่า ผู้โดยสารจะตรงมาที่บริการของว่างก่อน และพบว่าเวลาหยิบของว่างผู้โดยสารจะทำได้ไม่ถนัด ปัญหาอยู่ที่การวางกระดาษทิชชู หลังจากพบปัญหานักศึกษาจัดทำรายงานส่งถึงอาจารย์ พี่เลี้ยงว่าควรเปลี่ยนตำแหน่งวางกระดาษทิชชูและนำเสนอต่อบริษัทการบินไทย เป็นต้น

สาขาการออกแบบนิทรรศการและจัดแสดง มหาวิทยาลัย ได้มีความร่วมมือกับบริษัทแกรนด์สปอร์ต ในการออกแบบเสื้อกีฬาและขายได้จริง ออกแบบกล่องสลากของขวัญซึ่งผู้ประกอบการสามารถนำไปใช้ได้จริง

ทั้งนี้ การจัดการศึกษาที่ส่งเสริมให้นักศึกษามีความคิดสร้างสรรค์ อาจารย์ต้องมีความคิดสร้างสรรค์ด้วย ทางมหาวิทยาลัยจึงเปิดโอกาสให้อาจารย์สามารถไปทำงานที่โรงแรมควบคู่ไปกับการสอนได้หรืออาจารย์สามารถไปทำงานออกแบบเป็นที่มงานในบริษัทเอกชน โดยอาจารย์สามารถรับค่าตอบแทนจากหน่วยงานภายนอกได้ด้วย

มหาวิทยาลัยศรีปทุม เน้นการผลิตบัณฑิตที่ตรงตามความต้องการของภาคอุตสาหกรรม ซึ่งในปัจจุบันมีความต้องการสูงในเรื่องของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยได้ลงทุนเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ให้เอื้อกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เช่น อาคารแห่งใหม่ 7 ชั้น มีห้องสมุด มีสวนพักผ่อน เช่น ห้องคาราโอเกะ ห้องชมภาพยนตร์ มีที่อ่านหนังสือที่เป็นโซฟาสามารถนอนได้ มีห้อง Idea room มีเครื่องฉายจอ LCD ให้ใช้ รวมถึงมีส่วนที่เป็นห้องเงียบสำหรับอ่านหนังสือและใช้ความคิด นอกจากนี้ การจัดวางหนังสือไม่ได้จัดวาง

ตามหมวดหมู่ทั่วไป เช่น หนังสือคณะดิจิทัลมีเดีย คณะสถาปัตยกรรม คณะออกแบบ จะมาอยู่บนชั้นเดียวกัน ดังนั้น อาคารนี้จึงมีความหลากหลายในการใช้งานเพื่อให้เกิดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการคิด นวัตกรรมที่กำหนดไว้แบบใดแบบหนึ่ง นอกจากนี้ การจัดรูปแบบภายใน ห้องเรียนจะมีความหลากหลาย เช่น มีการจัดโต๊ะแบ่งเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 ตัว ภายในห้องสัมมนาจัดโต๊ะเป็นรูปตัว U เป็นต้น

หลักสูตรของมหาวิทยาลัยศรีปทุมเน้นการทำงานจริง แบบโครงการ (Project-Based) แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มสาขา คือ 1) สาขาทั่วไป ประกอบด้วย สาขาบริหารธุรกิจ สาขาบัญชี และ เศรษฐศาสตร์ ซึ่งเนื้อหาในสาขานี้จะไม่เน้นความเป็นโครงการมากนัก 2) สาขาวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีการสื่อสาร ในสาขานี้จะมีความเป็นโครงการมาก และ 3) สาขาดิจิทัลมีเดียและกราฟฟิก มีความเป็นโครงการและเป็นศิลปะด้วย นอกจากนี้ จะมีรายวิชาพื้นฐานที่ทุกคณะต้องเรียน เช่น วิชาเกี่ยวกับจิตอาสา ต้องสร้างโครงการ ที่ออกไปปฏิบัติได้จริงและมีการประกวดผลงานกัน

เมื่อพิจารณาแต่ละกลุ่มหลักสูตร เช่น บริหารธุรกิจ จะสอดแทรกด้วยการนำตลาดออนไลน์มาใช้และปฏิบัติการจริง ได้แก่ ตลาดดอทคอม มีการประกวดแผนธุรกิจ คณะนิเทศศาสตร์จะผลิตรายการเอง ทำวิทยุชุมชน ทำรายการทีวีภายในมหาวิทยาลัย คณะศิลปศาสตร์จะร่วมมือกับสถานประกอบการ เช่น บริษัทการบินไทย สมาคมการโรงแรม เป็นต้น สาขาธุรกิจการบินนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ต้องขึ้นเครื่องบินจริงเพื่อให้ได้ทราบถึงการปฏิบัติงาน กลุ่มออกแบบ ดิจิทัลมีเดีย วิธีการเรียนการสอนเป็นการฝึกอบรมแบบใกล้ชิดรายบุคคล (Individual Training) โดยในแต่ละห้องมีนักศึกษา 30 คน กลุ่มนี้ต้อง

สร้างความคิดสร้างสรรค์อย่างมาก อาจารย์ส่วนใหญ่มาจากภาคอุตสาหกรรม บริษัทต่างประเทศ และจ้างผู้เชี่ยวชาญจากต่างประเทศ โดยบริษัทเอกชนจะช่วยค่าใช้จ่ายบางส่วน มหาวิทยาลัยมีการสนับสนุนให้นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติงานจริง เช่น การเรียนแบบสหกิจศึกษาที่ไปทำงานในภาคอุตสาหกรรม 1-2 ภาคการศึกษา

3.4 ความเชื่อมโยงระหว่างการศึกษาขั้นพื้นฐาน ถึงระดับอุดมศึกษา

3.4.1 สำหรับนักเรียนปกติ

สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ มีแผนปฏิบัติราชการ 4 ปี (พ.ศ. 2554-2557) และอยู่ระหว่างปรับปรุง (พ.ศ. 2555-2558) โดยมีประเด็นที่เกี่ยวข้อง คือ ยุทธศาสตร์ที่ 2 เรื่องการพัฒนาสถานศึกษาและองค์ความรู้ ยุทธศาสตร์ที่ 3 เรื่องการส่งเสริมการวิจัยพัฒนา ถ่ายทอดองค์ความรู้ เทคโนโลยี นวัตกรรม ยุทธศาสตร์ที่ 5 เรื่องการพัฒนาศักยภาพผู้เรียน และยุทธศาสตร์ที่ 6 เรื่องการวิจัยและถ่ายทอดองค์ความรู้ ทั้งนี้ การจัดทำแผนปฏิบัติการจะมีการวางแผนร่วมกันระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง คือ 5 ส่วนราชการหลัก 7 องค์กรในกำกับของกระทรวง และ 1 องค์กรมหาชน

กระทรวงศึกษาธิการมีการติดตามผลการปฏิบัติงานจากในที่ประชุมผู้บริหารของกระทรวงศึกษาธิการที่มีรัฐมนตรีว่าการกระทรวงเป็นประธานในทุกสัปดาห์ แผนนี้ใช้เป็นกรอบในการทำแผนปฏิบัติราชการประจำปีเพื่อของบประมาณ หน่วยราชการที่ติดตามประเมินผลในระดับกระทรวงและเขตพื้นที่การศึกษาต้องบูรณาการ

นโยบายเร่งด่วนต่าง ๆ ในระดับชาติกับผู้ตรวจราชการสำนักนายกรัฐมนตรีและผู้ตรวจราชการกระทรวงอื่น

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.)

มีการส่งเสริมเรื่องนวัตกรรมต่าง ๆ เช่น การสนับสนุนนักเรียนผลิตหุ่นยนต์ และจัดประกวดแข่งขันต่าง ๆ นอกจากนี้ สพฐ. จะมีการติดตามและประเมินผลการสอนของครู โดยพิจารณาจากพฤติกรรมของนักเรียนก่อนและหลังที่ครูมีการเปลี่ยนแปลงการสื่อสารกับนักเรียนทางบวก ซึ่งพบว่า มี 70 คำพูดทางบวกที่นักเรียนอยากฟัง และมีจำนวนมากกว่าร้อยละ 70 ของครูที่ได้ปฏิบัติเกี่ยวกับการสื่อสารทางบวกกับนักเรียน

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (สอศ.) กำหนดนโยบายการศึกษาในระดับอาชีวศึกษาโดยเชื่อมโยงกับนโยบายของรัฐบาลที่เน้นให้ผู้จบการศึกษามีความรู้ ทักษะและความสามารถ สามารถปฏิบัติงานได้ทันทีที่จบการศึกษาในแต่ละสาขาอาชีพ และจำนวนผู้จบการศึกษามีปริมาณเพียงพอตามความต้องการ

การดำเนินการจะสนับสนุนให้มีการสร้างประสบการณ์ระหว่างการเรียน รวมทั้งร่วมมือกับสถานประกอบการและสภาอุตสาหกรรมแห่งประเทศไทย (สอท.) ในการจัดทำหลักสูตรการศึกษารวมถึงการประมาณการความต้องการของแรงงาน นอกจากนี้ สอศ. ได้ทำงานร่วมกับกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน กระทรวงแรงงานในเรื่องการกำหนดมาตรฐานวิชาชีพของแรงงานอีกด้วย

สำหรับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์นั้น มีกิจกรรมต่าง ๆ ได้แก่ การคิดค้นประดิษฐ์หุ่นยนต์ การแกะสลักน้ำแข็งซึ่งได้ส่งนักศึกษาไปแข่งขันที่ประเทศจีน หรือโครงการจัดทำแผนธุรกิจ กิจกรรม

ต่าง ๆ เหล่านี้เกือบทั้งหมดจะดำเนินการเป็นโครงการปกติ มีการประกวดแข่งขันเป็นประจำทุกปี ไม่ใช่ในลักษณะของโครงการพิเศษ รวมทั้งการจัดสรรงบประมาณจะเป็นแบบงบประมาณปกติตามฐานจำนวนของนักศึกษาในสถานศึกษา ไม่ได้เป็นแบบงบประมาณพิเศษ

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) มีการส่งเสริมและสนับสนุนมหาวิทยาลัยดำเนินโครงการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาแรงงานและวิชาชีพด้านความคิดสร้างสรรค์ เช่น ความคิดสร้างสรรค์ หน่วยบ่มเพาะวิสาหกิจ หน่วยจัดการทรัพย์สินทางปัญญา และถ่ายทอดเทคโนโลยี เป็นต้น สกอ. จะมีการกำหนดตัวชี้วัดเพื่อติดตามประเมินผล เช่น มีการบ่มเพาะบริษัทเริ่มต้น (Start-up Companies) จำนวนเท่าไร หน่วยบ่มเพาะสามารถแยกตัว (Spin off) ดำเนินธุรกิจได้จริงหรือไม่ ซึ่งเป็นผลลัพธ์ในเชิงปริมาณ แต่ยังขาดข้อมูลเชิงคุณภาพของการทำงานว่าสามารถเสริมขีดความสามารถของประเทศได้มากน้อยเพียงใด

สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน (สช.) มีนโยบายส่งเสริมการศึกษาและความคิดสร้างสรรค์ โดยเน้นการพัฒนาครูและผู้เรียน ในเรื่องการเรียนการสอนและผลิตสื่อ มีการจัดอบรมและการจัดการแข่งขัน ทั้งภาควิชาการและวิชาชีพ โดยโรงเรียนที่ชนะการแข่งขันจะได้รับประกาศนียบัตรและโล่เกียรตินิยม แต่ไม่มีเงินสนับสนุนพิเศษให้

สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (สำนักงาน กศน.) มีการจัดและส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย ซึ่งการศึกษาในรูปแบบนี้ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนและการสอน โดยให้อิสระแก่สถานศึกษา

ในการจัดการหลักสูตรท้องถิ่น โดยที่สถานศึกษาแต่ละจังหวัดมีเวทีชาวบ้าน แลกเปลี่ยนกับชาวบ้าน ชุมชน ทรัพยากรของชุมชนว่ามีอะไรเพื่อจัดทำหลักสูตรให้สอดคล้องที่สุด นอกจากนี้ สำนักงาน กศน. มีหลักสูตรการศึกษาทางไกล เช่น หลักสูตรเขียนกลอง โดยมีการเรียนการสอนจากสื่อและมีการออกมาทำกิจกรรมร่วมกัน

ในระดับท้องถิ่น กรุงเทพมหานคร (กทม.) ดำเนินนโยบายภายใต้นโยบายของผู้ว่าราชการกรุงเทพมหานคร ในปัจจุบันยังไม่มีข้อกำหนดนโยบายเฉพาะเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ แต่เน้นการบริการการศึกษาให้ทั่วถึง และการพัฒนาโรงเรียนและการศึกษาให้ได้มาตรฐาน โดยความคิดสร้างสรรค์จะถูกจัดแทรกใน 8 กลุ่มสาระ

กทม. มีโครงการเน้นส่งเสริมสนับสนุนสื่อการเรียนการสอน การอบรม เช่น ด้านเทคโนโลยีมีโครงการวิศวกรน้อย มีการอบรมครูและจัดสื่ออุปกรณ์ให้เด็กได้ใช้และทดลอง ให้เด็กคิดประดิษฐ์ผลงานและประกวด ด้านศิลปะให้เด็กคิดและจัดประกวด โดยโรงเรียนสังกัด กทม. จำนวน 436 โรงเรียน แต่ละโรงเรียนมีแผนพัฒนาของตัวเอง ความสามารถแต่ละโรงเรียนไม่เหมือนกัน เช่น โรงเรียนบางขุนเทียนมีความสามารถเรื่องปั้นดินเผา ตั้งเป็นศูนย์นวัตกรรมเกี่ยวกับเครื่องปั้นดินเผา สามารถแสดงและขายได้ เป็นต้น

กรมพัฒนาฝีมือแรงงาน มีบทบาทในการสร้างและพัฒนาแรงงานเพื่อเข้าทำงานในภาคอุตสาหกรรมโดยเน้นอุตสาหกรรมที่ขาดแคลนแรงงาน โดยสร้างแรงงานใหม่ (จบการศึกษา) ให้มีความสามารถในการทำงาน ถ้ามีความสามารถไม่เพียงพอก็เข้าสู่การพัฒนา ซึ่งกระทรวงแรงงานจะจัดหลักสูตรในการพัฒนาทักษะและความสามารถ ทั้งนี้ หลักสูตรของกรมพัฒนาฝีมือแรงงานเป็นหลักสูตรระยะสั้น

คือ พัฒนาความสามารถพร้อมที่จะทำงาน นอกจากนี้ มีหลักสูตร
ผู้ประกอบการเสริมขึ้นมาด้วย

กรมพัฒนาฝีมือแรงงานฝึกคนให้ใช้เทคโนโลยี ไม่ใช่สร้าง
คนเพื่อสร้างเทคโนโลยี เนื่องจากมีเวลาจำกัดและสถานประกอบการ
ต้องการกำลังคนผลิตสินค้าให้ได้ตามคำสั่งซื้อ จึงไม่เน้นแรงงานทักษะสูง
แต่กระบวนการมีการสอนให้คิดตลอดเวลา ในบางสาขาด้านสร้างสรรค์
เช่น เกี่ยวกับภาพยนตร์ วารสาร ซึ่งกระทรวงแรงงานไม่มีหลักสูตร
พัฒนาแรงงานกลุ่มนี้ เนื่องจากพิจารณาว่าคนด้านภาพยนตร์ต้องมี
ความรู้มากและปริมาณความต้องการในแต่ละปีน้อย โดยกรมพัฒนา
ฝีมือแรงงานเน้นสร้างคนให้กับอุตสาหกรรมที่ต้องการคนมาก ส่วน
ภาคบริการจะมีหลักสูตรด้านอาหารและด้านภาษา

3.4.2 สำหรับผู้ที่มีความสามารถพิเศษ

นโยบายและยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนการปฏิรูป
การศึกษาในทศวรรษที่สอง ด้านการเพิ่มโอกาสทางการศึกษาและ
การเรียนรู้ ได้มีการกำหนดว่า ผู้ที่มีความสามารถพิเศษในวัยเรียน
ร้อยละ 1-3 ในแต่ละด้านของความสามารถ จะต้องได้รับการค้นพบ
และได้รับการพัฒนาตามศักยภาพ กระทรวงศึกษาธิการจึงมีนโยบาย
ส่งเสริมผู้มีความสามารถพิเศษ เน้นเพิ่มโอกาสทางการศึกษาแก่ผู้
มีความสามารถพิเศษทุกระดับทุกประเภทของการศึกษา ในหลายโรงเรียน
ได้มีการจัดการเรียนการสอนสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษและมีการ
แบ่งกลุ่มผู้เรียน เช่น ผู้ที่มีความสามารถพิเศษด้านวิทยาศาสตร์ ผู้ที่
มีความสามารถพิเศษด้านกีฬา ผู้ที่มีความสามารถพิเศษด้านดนตรี เป็นต้น

การส่งเสริมนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษจะเน้นการเรียนการสอนแบบวิทยาศาสตร์ เช่น **โรงเรียนมหิดลวิทยานุสรณ์** เป็นต้น แบบการจัดการศึกษาเพื่อผู้มีความสามารถด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ภายใต้แนวคิดการเพิ่มมูลค่าเพิ่มของคนและทรัพยากรต้นทุนของประเทศผ่านการจัดการศึกษา ให้นักเรียนที่มีความสามารถพิเศษเป็นหัวรถจักรในการพัฒนาประเทศ **โรงเรียนจุฬาราชวิทยาลัย** เป็นโรงเรียนวิทยาศาสตร์ภูมิภาคที่จัดการศึกษาสำหรับนักเรียนที่มีศักยภาพสูงหรือมีความสามารถพิเศษด้านคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1- 6 มีจุดเน้นสำหรับนักเรียนกลุ่มที่ขาดแคลนทุนทรัพย์ในพื้นที่รับผิดชอบ จัดการศึกษาในลักษณะโรงเรียนประจำให้มีคุณภาพทัดเทียมกับโรงเรียนวิทยาศาสตร์ชั้นนำของนานาชาติ **ผู้เรียนมีจิตวิญญาณของการเป็นนักวิจัยและนักประดิษฐ์คิดค้น** มีสุขภาพพลานามัยที่ดี มีคุณธรรมจริยธรรม รักการเรียนรู้ มีความเป็นไทย มีความมุ่งมั่นพัฒนาประเทศชาติ มีเจตคติที่ดีต่อเพื่อนร่วมโลก และธรรมชาติ

โรงเรียนจุฬาราชวิทยาลัยมีความร่วมมือกับภาครัฐและเอกชนทั้งในและต่างประเทศ เพื่อดำเนินการบริหารและจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นความเป็นเลิศด้านคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ อุดมการณ์ในการพัฒนานักเรียนของโรงเรียนจุฬาราชวิทยาลัยได้กำหนดในลักษณะเดียวกับโรงเรียนมหิดลวิทยานุสรณ์

นอกจากนี้ **กรุงเทพมหานคร (กทม.)** มีโครงการสนับสนุนเด็กที่มีความสามารถพิเศษ เช่น โครงการวิทยาศาสตร์โอลิมปิก เป็นต้น

3.5 การส่งเสริมการประดิษฐ์คิดค้นและการสร้างนวัตกรรม

การประดิษฐ์คิดค้น (Invention) และนวัตกรรม (Innovation) เป็นเป้าหมายของระบบเศรษฐกิจฐานความรู้และระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แม้ว่าในภาพรวม ประเทศไทยจะมีการประดิษฐ์คิดค้นและนวัตกรรมค่อนข้างน้อย⁶ แต่หลายหน่วยงานพยายามส่งเสริมในเรื่องนี้ โดยเฉพาะในระดับนักเรียนและนักศึกษา ตัวอย่างที่สำคัญมีดังต่อไปนี้

สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2555 มีการกำหนดยุทธศาสตร์การวิจัยรายสาขาเกี่ยวกับการปฏิรูปการศึกษา การสร้างสรรค์การเรียนรู้ การศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง และการวิจัยระบบการศึกษาที่มีคุณภาพ นอกจากนี้ วช. เน้นการสร้าง ความเชื่อมโยงงานวิจัยสู่เชิงพาณิชย์ มีการกิจการถ่ายทอดงานวิจัยไปยังเครือข่ายชุมชน เป็นต้น

ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2555 วช. ได้มีโครงการส่งเสริมการวิจัย ใน 5 สาขายุทธศาสตร์ คือ ข้าว มันสำปะหลัง ยางพารา โลจิสติกส์ การท่องเที่ยว ซึ่งสาขาโลจิสติกส์ และการท่องเที่ยวจะมีประเด็นเรื่อง ความคิดสร้างสรรค์แฝงอยู่ด้วย

⁶ ในปี พ.ศ. 2550 การยื่นขอสิทธิบัตรการประดิษฐ์ (Invention) ส่วนใหญ่ (ร้อยละ 86) ในประเทศไทยเป็นการยื่นขอโดยชาวต่างชาติ (หนังสือดัชนีวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีของประเทศไทยปี พ.ศ. 2551) และระหว่างปี พ.ศ. 2549-2551 มีบริษัทในประเทศไทยจำนวนเพียงร้อยละ 2.1 ที่มีนวัตกรรม (รายงานผลการสำรวจ การวิจัยและพัฒนา และกิจกรรมนวัตกรรมในภาคอุตสาหกรรมของประเทศไทยประจำปี พ.ศ. 2552)

วช. มีการประเมินโครงการวิจัย โดยมหาวิทยาลัยจะส่งโครงการเข้ามาแล้ว วช. ประเมินว่าตรงตามกรอบตามที่ วช. กำหนดไว้หรือไม่ และพิจารณาอนุมัติโครงการ ซึ่งโครงการแต่ละโครงการจะมีคณะกรรมการดำเนินการตรวจสอบตั้งแต่ต้น กลาง และสิ้นสุดโครงการ

สำหรับการส่งเสริมการสร้างงานนวัตกรรมนั้น ทาง วช. มีการจัดงานนักประดิษฐ์ สำหรับนักเรียนทั้งในระดับประถมศึกษาและระดับมัธยมศึกษา มีการประกวดแข่งขันและชิงรางวัลต่าง ๆ

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) เป็นหน่วยงานที่ให้ทุนเพื่อสนับสนุนการวิจัย มีการแบ่งกลุ่มงานวิจัยออกเป็นด้านต่าง ๆ ได้แก่ วาระแห่งชาติ อุตุสวทศกรม เกษตร สุขภาพ สวัสดิภาพ สภาวะแวดล้อมทางสังคม ระบบการเมือง/ปกครอง ทรัพยากร สิ่งแวดล้อม และพลังงาน ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ การท่องเที่ยว สภาวะแวดล้อมทางเศรษฐกิจ กลุ่มคนเป้าหมาย องค์ความรู้ใหม่ นวัตกรรม สถาบัน นักวิจัยรุ่นใหม่ และอื่น ๆ ซึ่งในหลายกลุ่มมีความเกี่ยวข้องกับเรื่องความคิดสร้างสรรค์

กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์ โดยอธิบดีกรมทรัพย์สินทางปัญญาเป็นผู้รักษาการผู้อำนวยการสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ ซึ่งปัจจุบันอยู่ภายใต้สำนักงานเลขาธิการนายกรัฐมนตรี ในช่วงรัฐบาลที่ผ่านมา มีโครงการย่อยจำนวนมากเพื่อสนับสนุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยมีงบประมาณดำเนินการ 1,000 ล้านบาท สำหรับเรื่องเด็กและเยาวชนมีการจัดสัมมนาและการประกวด สิ่งที่น่าสนใจ คือ ถ้าจัดแข่งเฉพาะนักเรียนโดยมีครูเป็นที่ปรึกษา พบว่านักเรียนจากโรงเรียนชนบทจะชนะการประกวดในโครงการเกี่ยวกับความคิด

สร้างสรรค์ อาจเป็นเพราะนักเรียนจากโรงเรียนในเมืองถูกตีกรอบความคิดโดยครู

ในด้านความเชื่อมโยงกับสถาบันการศึกษา เช่น สร้างความร่วมมือและเครือข่ายในระดับสถาบันอุดมศึกษา 18 แห่ง ในรูปแบบของบันทึกความเข้าใจ (MOU) การสัมมนาฝึกอบรมให้ความรู้ความเข้าใจ การรณรงค์สร้างจิตสำนึกถึงความสำคัญ ประโยชน์ และการเคารพสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา ทั้งในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา อุดมศึกษา การจัดทำหลักสูตรทรัพย์สินทางปัญญาและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นต้น ที่ผ่านมา มีการจัดทำหลักสูตรเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ตั้งแต่ระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา อุดมศึกษา แต่เมื่อทดลองนำไปใช้ไม่ประสบความสำเร็จ เพราะหน่วยงานต่าง ๆ มักต้องการบรรจุเรื่องของตนในหลักสูตร เช่น ประกันภัย แรงงาน ลิงแวดล้อม ทรัพย์สินทางปัญญา เป็นต้น จนมีเรื่องมากเกินไปที่นักเรียนต้องศึกษา

การส่งเสริมการประดิษฐ์คิดค้น และนวัตกรรม กรมทรัพย์สินทางปัญญาได้กำหนดนโยบายและแผนงานที่สำคัญที่เอื้ออำนวยและสนับสนุนให้ผู้สร้างสรรค์และผู้ประกอบการเข้าสู่ระบบการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยการสร้างกลไกการบริการเพื่อการคุ้มครองสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาให้ทัดเทียมกับมาตรฐานสากล เช่น การเสริมสร้างความเข้มแข็งด้านกฎหมายและระบบการคุ้มครองสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา การพัฒนาทรัพยากรบุคคล การให้คุณค่าต่อทรัพย์สินทางปัญญาจากความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งสนับสนุนให้ผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายและกระบวนการที่มีอยู่อย่างมีประสิทธิภาพ

การติดตามการปฏิบัติตามนโยบายภายใต้โครงการเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 9 โครงการ กระทรวงการคลัง โดยสำนักงานบริหารหนี้สาธารณะ (สบน.) จ้างบริษัทที่ปรึกษา คือ บริษัท ทีเอ็ม คอนซัลติ้ง เอ็นจิเนียริง แอนด์ แมเนจเม้นท์ ติดตามและประเมินผลโครงการภายใต้แผนปฏิบัติการไทยเข้มแข็ง สาขาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ต่อมาภายหลังสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติเป็นผู้ติดตามผลโครงการเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อรายงานต่อรัฐบาลสำหรับการประเมินผลนโยบายทั้ง 9 โครงการนั้น กรมทรัพย์สินทางปัญญาจัดส่งเจ้าหน้าที่เข้าร่วมด้วยตลอดโครงการเมื่อสิ้นสุดโครงการมีการประเมินผลตลอดโครงการ พร้อมนำมาพัฒนาและปรับปรุงการทำงานเพื่อให้โครงการเกิดผลสำเร็จสูงสุด

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (สนช.) ได้ร่วมกับหลายสถาบันในระดับอุดมศึกษาจัดทำหลักสูตรด้านการจัดการนวัตกรรมขึ้น ในปี พ.ศ. 2549 สนช. ร่วมกับคณะบริหารธุรกิจและบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง เปิดตัว “หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาการจัดการนวัตกรรม” ขึ้นเป็นแห่งแรกในประเทศไทย ในปี พ.ศ. 2550 สนช. ได้ร่วมกับบัณฑิตวิทยาลัยของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พัฒนา “หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิตและวิทยาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจเทคโนโลยีและการจัดการนวัตกรรม” ขึ้น และในปี พ.ศ. 2552 เพื่อขยายโอกาสในการศึกษาด้านการจัดการนวัตกรรมแก่กลุ่มผู้ประกอบการวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม จึงได้ร่วมกับสถาบันการศึกษาทางไกล กระทรวงศึกษาธิการ จัดหลักสูตรวุฒิปริญญาตรีการศึกษาทางไกล “การจัดการนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการ” ระยะเวลา 4 เดือนขึ้น นอกจากนี้ สนช. ได้มีแผนการขยายหลักสูตรออกไปยังมหาวิทยาลัยอื่น ๆ เพื่อ

ช่วยกันสร้างบุคลากรด้านนวัตกรรมและส่งเสริมให้เกิดวัฒนธรรมนวัตกรรมต่อไป แต่อย่างไรก็ตาม ผลการประเมินของนักศึกษาชี้ว่า หลักสูตรบางหลักสูตรยังเน้นเรื่องแนวคิดการจัดการนวัตกรรมไม่เพียงพอ และกระบวนการเรียนการสอนยังเน้นเฉพาะการศึกษาจากตำรา ขาดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการลงมือปฏิบัติจริงซึ่งเป็นพื้นฐานของการเกิดนวัตกรรม

นอกจากกิจการส่งเสริมของหน่วยงานระดับชาติดังกล่าวมาแล้ว ในระดับสถานศึกษาก็มีความคิดริเริ่มที่น่าสนใจในหลายสถาบัน เช่น ในระดับประถมศึกษา โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม) พยายามที่จะสอดแทรกเรื่องการประดิษฐ์คิดค้นและนวัตกรรมเข้าไปในวิชาที่นักเรียนต้องเรียน เช่น ในวิชาศิลปะให้นักเรียนนำผลงานที่ทำมาจัดแสดงที่หอศิลป์จามจุรี เป็นต้น หรือในระดับวิชาชีพ วิทยาลัยนาฏศิลป์ ส่งเสริมให้นักเรียนประดิษฐ์ท่ารำใหม่ ๆ ผ่านการประกวดในระดับปริญญาตรี คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ มีหลักสูตรที่บูรณาการความรู้สามด้านเข้าด้วยกัน คือ เทคโนโลยี การออกแบบ และการทำธุรกิจ ซึ่งเน้นให้นักศึกษาสามารถนำเทคโนโลยีมาผลิตเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่มีรูปลักษณ์สวยงาม และนำไปใช้ในเชิงพาณิชย์ได้ โดยร่วมมือกับบริษัทภายนอก

3.6 ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคและปัจจัยส่งเสริมที่ทำให้เกิด การเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมเศรษฐกิจสู่เศรษฐกิจ ฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์

ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคและปัจจัยส่งเสริมที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมเศรษฐกิจสู่เศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์ สามารถจำแนกได้เป็น 4 ประเภทใหญ่ ๆ ดังต่อไปนี้

3.6.1 ปัญหาและปัจจัยส่งเสริมด้านนโยบาย

แม้ว่าจะมีการกำหนดนโยบายสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในประเทศไทย แต่เนื้อหาของนโยบายยังมีความไม่ชัดเจนหลายประการ

ก. นโยบายสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ยังไม่เชื่อมโยงกันเท่าที่ควร ในขณะที่นโยบายด้านผลิตภัณฑ์สังคมเศรษฐกิจฐานความรู้เน้นด้านการสร้างความรู้ใหม่จากการวิจัยพัฒนา การพัฒนาแรงงานความรู้ (Knowledge Worker) การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยเฉพาะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร นโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์เน้นให้เกิดการพัฒนาสาขาธุรกิจที่อาศัยความได้เปรียบในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์และวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของคนไทย คำถามที่สำคัญคือสองนโยบายนี้เชื่อมโยงกันอย่างไร วิวัฒนาการจากระบบเศรษฐกิจฐานความรู้ไปสู่ระบบเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ยังไม่ได้รับการอธิบายในระดับนโยบายอย่างชัดเจน ส่งผลให้หน่วยงานฝ่ายปฏิบัติไม่สามารถกำหนดแผนกลยุทธ์ในการขับเคลื่อนเพื่อสนับสนุนนโยบายในแต่ละระดับและช่วงเวลาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข. ในส่วนของนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แม้ว่าจะมีการบรรจุนโยบายด้านนี้ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 อย่างชัดเจน แต่นโยบายและแผนงานเฉพาะที่กำลังจัดทำ โดยสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติยังไม่เสร็จสิ้น และไม่ชัดเจนว่าจะเชื่อมโยงกับนโยบายในแผนพัฒนา ฯ ฉบับที่ 11 อย่างไร

ค. ในระดับของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์แต่ละสาขา ยังขาดแผนการดำเนินงานและเป้าหมายที่ชัดเจนในการพัฒนาบุคลากร ให้มีศักยภาพสอดคล้องและเหมาะสมกับความต้องการด้านแรงงานของภาคอุตสาหกรรมทั้งในปัจจุบันและในอนาคต

ง. การบูรณาการนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์และนโยบายสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้เข้ากับนโยบายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องยังไม่เพียงพอ เช่น นโยบายวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรมแห่งชาติ ฉบับที่ 1 (พ.ศ. 2555-2564) ไม่ได้เน้นการส่งเสริมนวัตกรรมในเศรษฐกิจและ/หรืออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ นโยบายการศึกษาไม่ได้ระบุเป้าหมายทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพในการพัฒนาคนในสาขาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต่าง ๆ นโยบายพัฒนาฝีมือแรงงานเน้นเฉพาะฝีมือแรงงานพื้นฐานและอุตสาหกรรมที่ใช้แรงงานมาก ไม่ได้เน้นอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และอุตสาหกรรมที่ใช้ความรู้เข้มข้น เป็นต้น

3.6.2 ปัญหาและปัจจัยส่งเสริมด้านกลไกการนำนโยบายไปสู่การปฏิบัติ

ในส่วนของกลไกการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ ปัญหาที่จะต้องได้รับการแก้ไขเพื่อให้สามารถเป็นปัจจัยส่งเสริมให้มีการนำนโยบายไปสู่การปฏิบัติมีดังต่อไปนี้

ก. เจ้าภาพที่รับผิดชอบเรื่องของนโยบายเศรษฐกิจฐานความรู้และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในประเทศไทยยังไม่ชัดเจน แม้ว่าจะมีการตั้งสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติอยู่ภายใต้สำนักงานเลขาธิการนายกรัฐมนตรีและมีอธิบดีกรมทรัพย์สินทางปัญญาเป็นผู้รักษาการผู้อำนวยการสำนักงานดังกล่าว แต่สำนักงานนี้ยังไม่ได้เริ่มดำเนินการอย่างเต็มที่ และยังไม่มีการตั้งผู้อำนวยการสำนักงานตัวจริง ยังต้องอาศัยกรมทรัพย์สินทางปัญญา ซึ่งมีพันธกิจหลักในการส่งเสริมและคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาซึ่งเป็นเพียงบทบาทหนึ่งของการสร้างเศรษฐกิจและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์⁷ ในส่วนของนโยบายสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้ แม้ว่าคณะรัฐมนตรีได้มีมติเห็นชอบในหลักการยุทธศาสตร์และมาตรการในการนำประเทศไทยเข้าสู่สังคมเศรษฐกิจฐานความรู้ (Knowledge-Based Economy) ตามที่ได้มีการนำเสนอโดยกระทรวงศึกษาธิการเมื่อ พ.ศ. 2551 และกระทรวงศึกษาธิการโดยสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาได้รับมอบหมายให้มีหน้าที่ในการประสานงานและดำเนินการตามหลักการยุทธศาสตร์และมาตรการดังกล่าว แต่การดำเนินงานในบทบาทหน้าที่นี้ของกระทรวงศึกษาธิการยังไม่เข้มแข็งเท่าที่ควร นอกจากนี้ การทำงานของหน่วยงานเจ้าภาพทั้งสองหน่วยงาน (สำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติและกระทรวงศึกษาธิการ) มีความสัมพันธ์และเกี่ยวเนื่องกันอย่างไร เป็นเรื่องที่ยังไม่มีความชัดเจน

⁷ อย่างไรก็ตาม รัฐบาลปัจจุบันกำลังดำเนินการพิจารณาปรับโครงสร้างและสถานะของสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ โดยมีเป้าหมายให้สำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติมีสถานะเป็นองค์การมหาชน

ข. กลไกการประสานงานและผลักดันนโยบาย เศรษฐกิจฐานความรู้และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ระหว่างหน่วยงานปฏิบัติที่เกี่ยวข้อง เช่น กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงแรงงาน สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กรมทรัพย์สินทางปัญญา ยังไม่มีความชัดเจน

ค. มาตรการในการสื่อสารให้หน่วยงานปฏิบัติสามารถเข้าใจอย่างถ่องแท้ถึงนโยบายที่ถูกกำหนดในระดับบนยังไม่เพียงพอ เช่น ผู้อำนวยการเขตพื้นที่การศึกษาบางพื้นที่ไม่เข้าใจและ/หรือใส่ใจในการสนับสนุนการจัดการศึกษาโดยครอบครัวและชุมชน ทั้ง ๆ ที่เป็นนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการและถูกบรรจุในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 เป็นต้น

ง. การติดตามและประเมินผลยังไม่สม่ำเสมอและไม่สัมพันธ์กับมาตรการสนับสนุนให้หน่วยงานที่ไม่ผ่านการประเมินสามารถผ่านการประเมินในอนาคต เช่น แม้ว่า สมศ. จะมีตัวชี้วัดเพื่อประเมินผลสถานศึกษาในเรื่องผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนด้านความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ตลอดจน ศิลปะและสุนทรียภาพ แต่ไม่มีศักยภาพในการช่วยพัฒนาสถานศึกษาที่ไม่ผ่านการประเมินมากนัก ซึ่งตรงกันข้ามกับหน่วยงานลักษณะเดียวกันในประเทศอังกฤษ (Ofsted)

3.6.3 ปัญหาและปัจจัยส่งเสริมด้านระบบการเรียนการสอน

ก. พื้นฐานที่สำคัญของการพัฒนาระบบการศึกษาที่จะสามารถสร้างทรัพยากรมนุษย์ให้มีศักยภาพเพื่อเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์อยู่ในระดับประถมศึกษา ซึ่งมีประเด็น

ปัญหาที่สำคัญ 2 ประการ คือ ด้านบุคลากรครูผู้สอน และด้านการยอมรับรูปแบบและวิธีการสอนในลักษณะใหม่ ซึ่งโรงเรียนส่วนใหญ่มีลักษณะที่หลีกเลี่ยงความเสี่ยงและไม่กล้าที่จะทดลองสิ่งใหม่ในการปรับรูปแบบการเรียนการสอน เนื่องจากต้องรับผิดชอบต่อผู้ปกครอง

ข. ประสิทธิภาพในด้านการสื่อสารถึงความหมายของความสร้างสรรค์และการนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนยังไม่เพียงพอ โดยเฉพาะการถ่ายทอดองค์ความรู้และการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ การสอนให้เป็นผู้ที่ยึดหยุ่นทางความคิด กล้าเสี่ยงที่จะทำตามความคิดในมุมมองที่เป็นประโยชน์

ค. แนวทางสำหรับการประเมินความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ในการเรียนการสอนนั้นยังขาดการพัฒนาอย่างเป็นรูปธรรม ชัดเจน และเหมาะสม

ง. ปัญหาด้านขอบเขตของการสร้างความเข้าใจถึงความสร้างสรรค์ในระดับบุคคลซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อการทำงานจริง เนื่องจากงานบางชนิดผู้ประกอบกิจการอาจไม่ต้องการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ต้องการเพียงแค่ให้ทำตามขั้นตอนที่ได้ระบุไว้

3.6.4 ปัญหาและปัจจัยส่งเสริมด้านสภาพแวดล้อม

ความสำเร็จของนโยบายต่าง ๆ ไม่ได้ขึ้นกับเนื้อหาสาระของนโยบายและกลไกการนำนโยบายไปสู่การปฏิบัติแต่เพียงอย่างเดียว แต่ขึ้นกับบริบทสภาพแวดล้อมอย่างมาก

แม้ว่าประเทศไทยจะมีนโยบายด้านเศรษฐกิจฐานความรู้ และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ชัดเจนในระดับหนึ่ง รวมทั้งมีนโยบายและกฎหมายด้านการศึกษาที่ทันสมัยและให้ความสำคัญกับความคิด

สร้างสรรค์ การให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การศึกษาตลอดชีวิต และเปิดโอกาสให้ครอบครัว ชุมชน และภาคเอกชนสามารถจัดการศึกษาได้ (นอกเหนือจากโรงเรียน) แต่การส่งเสริมให้คนสามารถแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์และการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ยังมีบริบทสภาพแวดล้อมที่ไม่เอื้อต่อการพัฒนาดังต่อไปนี้

ก. วัฒนธรรมไทยบางประการ เช่น วัฒนธรรมผู้ใหญ่-ผู้น้อย วัฒนธรรมการทำตามกลุ่ม และวัฒนธรรมเกรงอกเกรงใจ ตั้งแต่ระดับครอบครัว ชุมชน สถานศึกษา สถานประกอบการ รวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยงานกำหนดนโยบาย/งบประมาณ และหน่วยงานปฏิบัติ อาจมีส่วนเป็นอุปสรรคสำคัญในการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม

ข. ผู้ประกอบการในประเทศไทยจำนวนมากเป็นผู้ประกอบการที่ดำเนินธุรกิจด้วยความจำเป็นในการหาเลี้ยงชีพ (Necessity-Based Entrepreneur) ไม่ใช่ผู้ประกอบการที่มองเห็นโอกาสทางธุรกิจก่อนอื่น (Opportunity-Based Entrepreneur) ซึ่งจำเป็นอย่างมากในธุรกิจสร้างสรรค์

ค. วัฒนธรรมการยอมรับความเสี่ยงและการทำสิ่งใหม่ ๆ ยังไม่แพร่หลาย ผลจากการสำรวจกิจกรรมวิจัยและพัฒนาของผู้ประกอบการในประเทศไทย โดยสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ ชี้ว่าทัศนคติในการยอมรับความเสี่ยงของบริษัทในประเทศไทยยังต่ำ การให้โอกาสคนหรือบริษัทที่พยายามทำกิจกรรมนวัตกรรมและสร้างสรรค์แต่ล้มเหลวในเวลาต่อมาให้สามารถฟื้นตัวกลับมาทำกิจกรรมสร้างสรรค์ใหม่อีกครั้งยังมีน้อย

บทที่ 4

กรณีศึกษาประเทศที่มีการปฏิบัติ (Good Practice) ด้านการพัฒนาการศึกษาเพื่อรองรับ สังคมเศรษฐกิจฐานความรู้ และเชิงสร้างสรรค์

เพื่อเป็นการศึกษาถึงแนวทางในการพัฒนาระบบการศึกษาที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ รองรับเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์ คณะผู้วิจัยได้พิจารณาเลือก 5 ประเทศเป็นกรณีศึกษา คือ อังกฤษและสกอตแลนด์ในฐานะต้นแบบการพัฒนาแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ญี่ปุ่นและสิงคโปร์ในฐานะประเทศชั้นนำที่มีแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในภูมิภาคเอเชียและออสเตรเลียในฐานะที่มีนโยบายการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์และกรณีตัวอย่างการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในสถาบันการศึกษาที่น่าสนใจ โดยมีกรอบในการศึกษาประกอบด้วย 3 ส่วน คือ

- สถานภาพของระบบเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์
- นโยบายการศึกษาและนโยบายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องและกลไกการนำนโยบายสู่การปฏิบัติ
- ตัวอย่างการจัดการศึกษาที่น่าสนใจและอาจเป็นบทเรียนสำหรับประเทศไทย

4.1 เศรษฐกิจสร้างสรรค์และระบบการศึกษา ของประเทศไทย

4.1.1 สถานภาพของระบบสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และ เชิงสร้างสรรค์

รัฐบาลอังกฤษให้ความสำคัญกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
ว่าเป็นอุตสาหกรรมที่กำลังเติบโตและมีบทบาทสำคัญในการสร้าง
ความเจริญทางเศรษฐกิจของประเทศ โดยแผนพัฒนาและสนับสนุน
เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในปี ค.ศ. 1998 (Creative Industries Mapping
Document) โดยมี Department of Media Culture and Sport ทำ
หน้าที่รับผิดชอบในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยมีบทบาทที่
สำคัญในการประสานงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อให้บรรลุตาม
เป้าประสงค์ที่รัฐบาลได้กำหนดไว้ ประเทศไทยได้กำหนดให้เศรษฐกิจ
สร้างสรรค์ประกอบด้วย 13 ประเภทของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
(Creative Industries) ได้แก่ อุตสาหกรรมโฆษณา (Advertising)
อุตสาหกรรมสถาปัตยกรรม (Architecture) อุตสาหกรรมงานศิลปะ
และโบราณวัตถุ (Art and Antiques) อุตสาหกรรมงานฝีมือ (Craft)
อุตสาหกรรมงานออกแบบ (Design) อุตสาหกรรมแฟชั่น (Fashion)
อุตสาหกรรมฟิล์มและวิดีโอ (Film and Video) อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์/
เกมส์ (Leisure Software) อุตสาหกรรมเพลง (Music) อุตสาหกรรม
ศิลปะการแสดง (Performing Arts) อุตสาหกรรมสิ่งพิมพ์ (Publishing)
อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์และบริการทางด้านคอมพิวเตอร์ (Software and
Computer Services) และอุตสาหกรรมโทรทัศน์และวิทยุ (TV and
Radio) โดยรัฐบาลอังกฤษได้สร้างหน่วยงานย่อยเพื่อบริหารงาน

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างภาครัฐและตัวแทนจากภาคเอกชน

อุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีความเจริญอย่างต่อเนื่องในประเทศไทย และมีสัดส่วนมูลค่าสูงถึงร้อยละ 2.9 ในปี ค.ศ. 2009 ซึ่งเพิ่มจากสัดส่วนมูลค่าที่ร้อยละ 2.8 ในปี ค.ศ. 2008 และในปี ค.ศ. 2010 อุตสาหกรรมสร้างสรรค์มียอดการจ้างงานสูงถึง 1,500,000 คน ซึ่งคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 5.1 ของการจ้างงานทั่วประเทศ มียอดการส่งออกผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์สูงถึงร้อยละ 10.6 ของยอดการส่งออกทั้งหมด มีธุรกิจสร้างสรรค์ประมาณ 106,700 ธุรกิจ ในแผนการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทยมีการกล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างความเจริญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์กับปัจจัยด้านทรัพยากรมนุษย์ โดยเฉพาะการพัฒนาความสร้างสรรค์ ทักษะ และความเป็นผู้ประกอบการของประชากรในประเทศ เพื่อให้สามารถเป็นแรงงานที่ช่วยสร้างศักยภาพให้กับธุรกิจสร้างสรรค์และมีผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ที่มีคุณภาพมากขึ้น

4.1.2 นโยบายการศึกษาและนโยบายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง และ กลไกการขับเคลื่อนนโยบายสู่การปฏิบัติ

แนวทางการพัฒนาทุนมนุษย์ของประเทศไทยมีวัตถุประสงค์ที่สำคัญที่ต้องการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีศักยภาพในการทำงานที่ดี (Employability) ซึ่งมีนัยยะส่งเสริมและสนับสนุนให้ประชาชนในประเทศเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีลักษณะของการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life-long Learning) มีความรู้ทั้งในเชิงวิชาการ (Academic Knowledge) และทักษะในการทำงานตามสายวิชาชีพที่สามารถ

ตอบสนองความต้องการแรงงานในภาคอุตสาหกรรม เพื่อเป็นการส่งเสริมตามหลักคิดดังกล่าว ภาคการศึกษาจำเป็นต้องนำหลักคิดและพัฒนาวิธีการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับหลักสูตร พร้อมทั้งพัฒนาแนวคิดในการพัฒนาทักษะทางวิชาชีพให้แก่แรงงานที่ทำงานเชิงปฏิบัติซึ่งสามารถต่อยอดและพัฒนาความรู้ทั้งในด้านวิชาการและความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านตามเกณฑ์มาตรฐานที่รัฐบาลกำหนด หน่วยงานที่รับผิดชอบเชิงนโยบายในการกำหนดยุทธศาสตร์ด้านการศึกษาและพัฒนาทักษะที่สนับสนุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ กรมธุรกิจนวัตกรรมและทักษะ (Department of Business Innovation and Skills) ซึ่งเป็นหน่วยงานที่กำหนดยุทธศาสตร์ด้านการศึกษา การกำหนดทิศทางในการสนับสนุนทุนวิจัยด้านการศึกษาและการพัฒนาทักษะทรัพยากรมนุษย์ สำหรับการพัฒนาคุณภาพแรงงาน การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การพัฒนานวัตกรรมที่ก่อให้เกิดผลกระทบต่อเศรษฐกิจของประเทศ และการพัฒนาด้านวัฒนธรรม ภายใต้นโยบายของรัฐที่ให้ความสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กรมธุรกิจนวัตกรรมและทักษะได้ดำเนินการประสานงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการสนับสนุนด้านการศึกษาให้มีการกำหนดทิศทางและกิจกรรมในพลักดันให้ระบบการศึกษาของประเทศอังกฤษมีความสอดคล้องและสนับสนุนซึ่งกันและกัน ตั้งแต่ในระดับประถมศึกษา ระดับมัธยมศึกษา ระดับอาชีวศึกษา และระดับอุดมศึกษา พร้อมทั้งประสานงานกับหน่วยงานภาคอุตสาหกรรมเพื่อสร้างความมั่นใจถึงศักยภาพฝีมือแรงงาน นอกจากนี้ ยังมีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องที่ทำหน้าที่ในการสนับสนุนการขับเคลื่อนระบบการศึกษาเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในด้านการควบคุมคุณภาพการศึกษา โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษา ซึ่งมี Office for Standards in

Education (Ofsted) เป็นหน่วยงานตรวจสอบอิสระในด้านความ สอดคล้องด้านยุทธศาสตร์ระหว่างโรงเรียนและรัฐบาล สร้างความมั่นใจ ให้เป็นไปตามกฎระเบียบ ความมั่นใจด้านคุณภาพ ให้แก่ครอบครัว ใน ประเด็นด้านสวัสดิภาพของประชาชนในวัยเด็ก และพิจารณาในด้าน ความคุ้มค่าด้านการลงทุนจากรัฐบาล Ofsted มีบทบาทสำคัญในการ ดำเนินงานดังต่อไปนี้

- สนับสนุนข้อมูลให้แก่รัฐบาลเพื่อใช้ในการกำหนด นโยบายด้านการศึกษาและการดูแลประชากรในวัยเด็ก โดยให้ความสำคัญ กับ

- การกำหนดแนวทางการพัฒนาหลักสูตร กิจกรรม ในโรงเรียน และการสอนเพื่อส่งเสริมให้มีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และทักษะส่วนบุคคล ทักษะด้านสังคม ทักษะด้านธุรกิจให้แก่นักเรียน และการเปิดโอกาสให้เรียนรู้จากบริษัท

- กำหนดแนวทางการพัฒนาศักยภาพบุคลากรครู ผู้สอน เช่น การทำงานร่วมกันของนักเรียนในการแก้ไขปัญหาการ ออกแบบหลักสูตรด้านเทคโนโลยี

- เก็บรวบรวมกรณีศึกษาที่ดีจากโรงเรียนในด้านต่าง ๆ เพื่อช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สรุปปัจจัยแห่งความสำเร็จจาก กรณีศึกษาจากโรงเรียนที่ประสบความสำเร็จและใช้เป็นแนวทางใน การให้คำแนะนำในการตรวจประเมินคุณภาพของโรงเรียน โดยการ ตรวจสอบจะใช้ผลจากการประเมินในอดีต และในขั้นตอนการตรวจสอบ จะให้ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาตามประเด็นที่คุณภาพต่ำกว่ามาตรฐาน

Ofsted ได้ระบุอย่างชัดเจนถึงแนวทางในการสนับสนุนนโยบายของรัฐในการผลักดันเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยใช้การสังเกตการณ์อย่างเป็นระบบ เพื่อระบุปัญหาและแนวทางในการพัฒนาการดำเนินงานของโรงเรียนอย่างเป็นระบบ เพื่อเสาะหาโอกาสสำหรับนักเรียนในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการเรียนการสอนในโรงเรียน

นอกจากนี้ เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะแรงงานในภาคอุตสาหกรรม รัฐบาลของประเทศอังกฤษได้สนับสนุนหน่วยงานที่ทำหน้าที่ในการพัฒนาฝีมือแรงงานสร้างสรรค์ให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยในปี ค.ศ. 1992 ได้จัดตั้ง Skillset ขึ้น ซึ่งเป็นหน่วยงานที่เกิดจากการร่วมมือระหว่างภาคอุตสาหกรรมและภาครัฐ ทำหน้าที่ในการอบรมและฝึกฝนทักษะให้กับประชาชนและผู้ประกอบการเพื่อพัฒนาศักยภาพเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้มีความเข้มแข็งสามารถแข่งขันได้ในเวทีโลกตามยุทธศาสตร์ของรัฐบาล โดยเริ่มดำเนินงานในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา

SkillSet ดูแลการพัฒนาทักษะแรงงานและธุรกิจใ
อุตสาหกรรมสร้างสรรค์หลายอุตสาหกรรม รวมถึงอุตสาหกรรมโฆษณา
อุตสาหกรรมอนิเมชัน อุตสาหกรรมเกมส์คอมพิวเตอร์ อุตสาหกรรม
บริการด้านสื่อสร้างสรรค์ (Facilities) อุตสาหกรรมแฟชั่นและสิ่งทอ
อุตสาหกรรมฟิล์ม อุตสาหกรรมสื่ออย่างมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive
Media) อุตสาหกรรมภาพ (Photo Imaging) อุตสาหกรรมสิ่งพิมพ์
อุตสาหกรรมวิทยุ และอุตสาหกรรมโทรทัศน์ SkillSet มีบทบาทและ
หน้าที่ในการเป็นสื่อกลางที่ประสานความร่วมมือระหว่างสถาบันการศึกษา
และความต้องการในการพัฒนาทักษะจากภาคอุตสาหกรรม ทำหน้าที่

เป็นศูนย์ให้ความช่วยเหลือในการบ่มเพาะธุรกิจ (Business Incubator) โดยที่การพัฒนาแรงงานจะแยกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มของประชากรที่มีอายุต่ำกว่า 19 ปี และกลุ่มของประชากรที่อายุตั้งแต่ 19 ปีขึ้นไป

- สำหรับกลุ่มประชากรที่มีอายุต่ำกว่า 19 ปี จะเน้นในด้านการฝึกงานกับบริษัท (Apprenticeship)

- สำหรับกลุ่มประชากรที่มีอายุมากกว่า 19 ปี การพัฒนาทักษะการทำงานจะมีกิจกรรมผสมผสานหลายรูปแบบ ทั้งในด้านการฝึกงาน การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สมัยใหม่ในลักษณะ Internship

แนวทางในการดำเนินงานของ SkillSet จะมุ่งเน้นในด้านการพัฒนาและให้ทุนสนับสนุนการแก้ไขปัญหาการขาดแคลนแรงงานฝีมือที่ขาดทักษะ SkillSet มีการประสานงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งแนวดิ่ง และแนวนราบ โดยการประสานงานในลักษณะแนวดิ่งจะดำเนินงานร่วมกับกรมธุรกิจนวัตกรรมและทักษะ ส่วนในแนวนราบจะประสานการดำเนินงานกับหน่วยงานที่พัฒนาทักษะหน่วยงานอื่น ๆ

โดยมีแนวทางการดำเนินงานประกอบด้วย

- การวิจัยความขาดแคลนของทักษะที่จำเป็นสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ หาทุนจากทั้งภาครัฐและเอกชนเพื่อพัฒนาแนวทางในการแก้ไขปัญหาความขาดแคลนทักษะด้านต่าง ๆ

- สร้างความเข้าใจถึงการเตรียมความพร้อมด้านการพัฒนาฝีมือแรงงานและการพัฒนาคุณวุฒิของแรงงานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ให้มีการพัฒนาเพื่อเพิ่มศักยภาพในการแข่งขันอย่างต่อเนื่อง

- สร้างความมั่นใจถึงศักยภาพและความพร้อมของแรงงานสร้างสรรค์โดยให้ข้อมูลทางด้านวิชาชีพแก่ผู้ที่ทำงานใน

อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ รวมถึงการให้ข้อมูลและแนวทางในการพัฒนาทักษะอย่างต่อเนื่องในแต่ละแขนงอาชีพอย่างชัดเจน

ในการดำเนินงานของ SkillSet มีกิจกรรมที่หลากหลาย รวมถึงการสร้าง ความชัดเจนในแนวทางการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรม การให้การสนับสนุนผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ ด้านแรงงานสร้างสรรค์ การพัฒนามาตรฐานแรงงานสร้างสรรค์ การพัฒนาคุณวุฒิสำหรับวิชาชีพเฉพาะด้าน การทำวิจัย และการระดมทุน

เนื่องจากการดำเนินงานของ SkillSet มีความหลากหลาย แนวทางในการดำเนินงานจึงอาศัยการสร้างเครือข่าย (Networking)

- เครือข่ายกับสถาบันการศึกษาเพื่อสร้างความเข้าใจถึงพัฒนาการและความต้องการด้านทักษะจากภาคอุตสาหกรรมและการทำวิจัย
- เครือข่ายกับสถาบันวิชาชีพเพื่อสร้างความเข้าใจถึงทักษะที่จำเป็นสำหรับการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในอนาคต
- เครือข่ายร่วมกับ SkillSet ที่ดูแลรับผิดชอบ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในด้านอื่น ๆ เพื่อพัฒนาทักษะและโครงสร้างพื้นฐานที่สนับสนุนธุรกิจสร้างสรรค์

รัฐบาลอังกฤษยังได้พัฒนากลไกให้เกิดการเรียนรู้ อย่างต่อเนื่อง โดยได้พัฒนารอบคุณวุฒิแห่งชาติ (The National Qualifications Framework: NQF) เป็นระบบการโอนหน่วยกิต ที่ถูกพัฒนาใช้ในประเทศอังกฤษ เวลส์ และไอร์แลนด์เหนือ ภายใต้กรอบคุณวุฒินี้จะครอบคลุมการเรียนรู้ทุกระดับจากผู้ที่ยังเรียนในระบบ

การศึกษานอกโรงเรียน และอาชีวศึกษา ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้เทียบเคียงวุฒิการศึกษาด้านอาชีวศึกษากับการศึกษาด้านสามัญ และยังเป็นโอกาสให้ผู้เรียนสามารถวางแผนการเรียนเนื่องจากการเรียนในลักษณะเก็บเครดิต ในการสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง รัฐบาลอังกฤษได้พัฒนากรอบการเทียบเคียงคุณวุฒิ (Higher Education Qualifications Framework: HEQF) ที่ครอบคลุมหลักสูตรสายสามัญในระดับสูง ภายใต้กรอบเทียบเคียงคุณวุฒินี้ แบ่งออกเป็น 9 ระดับ ซึ่งแต่ละระดับสามารถใช้เทียบเคียงกับคุณวุฒิประกาศนียบัตร อนุปริญญา และคุณวุฒิที่ออกให้โดยมหาวิทยาลัย โดยทั่วไป ระดับการศึกษา 5 ระดับจากระดับที่ 4 ถึงระดับที่ 8 เป็นการเทียบเคียงกับวุฒิการศึกษาในระดับอนุปริญญาขึ้นไป ซึ่งเป็นระดับที่มีความต้องการมากที่สุดของผู้เข้าเรียนในระบบนี้ เนื่องจากสามารถใช้การเทียบเคียงในการเข้าเรียนในมหาวิทยาลัยและเป็นการสร้างการยอมรับจากสังคมและเปิดโอกาสในตลาดแรงงานให้กว้างขึ้น

ตารางที่ 2 ตารางเทียบเคียงคุณวุฒิตามกรอบคุณวุฒิ FHEQ

Typical higher education qualifications	FHEQ level*	Corresponding FQ-EHEA cycle
Doctoral degrees (eg, PhD/DPhil (including new-route PhD), EdD, DBA, DClInPsy)**	8	Third cycle (end of cycle) qualifications
Master's degrees (eg, MPhil, MLitt, MRes, MA, MSc)	7	Second cycle (end of cycle) qualifications
Integrated master's degrees*** (eg, MEng, MChem, MPhys, MPharm)		
Postgraduate diplomas		
Postgraduate Certificate in Education (PGCE)****		
Postgraduate certificates	6	First cycle (end of cycle) qualifications
Bachelor's degrees with honours (eg, BA/BSc Hons)		
Bachelor's degrees		
Professional Graduate Certificate in Education (PGCE)****		
Graduate diplomas		
Graduate certificates	5	Short cycle (within or linked to the first cycle) qualifications
Foundation Degrees (eg, FdA, FdSc)		
Diplomas of Higher Education (DipHE)		
Higher National Diplomas (HND)	4	
Higher National Certificates (HNC)*****		
Certificates of Higher Education (CertHE)		

ที่มา: [http://www.qaa.ac.uk/Publications/InformationAndGuidance/ Documents/FHEQ08.pdf](http://www.qaa.ac.uk/Publications/InformationAndGuidance/Documents/FHEQ08.pdf)

การกำหนดกรอบคุณวุฒิที่มีลักษณะที่ยืดหยุ่นนี้เปิดโอกาสให้ผู้สนใจสามารถที่จะต่อยอดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความต้องการและข้อจำกัดของแต่ละบุคคล เนื่องจากผู้ศึกษาสามารถที่จะหยุดเรียนในระดับใดก็ได้ และสามารถกลับมาเรียนในระดับต่อเมื่อผู้เรียนมีความพร้อม โดยที่สามารถกลับมาศึกษาต่อเนื่องจากระดับเดิมซึ่งเป็นการสนับสนุนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง สำหรับแรงงานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ส่วนมากเป็นแรงงานที่มีพื้นฐานการศึกษาจากสายอาชีพศึกษาและทำงานในอุตสาหกรรมอย่างต่อเนื่องมีทักษะและประสบการณ์อย่างสูง ซึ่งบางส่วนมีความต้องการที่จะศึกษาต่อเพื่อต่อยอดความรู้เพื่อเปลี่ยนสายงานเป็นผู้บริหารซึ่งมีข้อจำกัดในด้านการยอมรับในคุณวุฒิ ดังนั้นระบบของการเทียบเคียงคุณวุฒิจะเป็นการกระตุ้นให้แรงงานสร้างสรรค์มีการพัฒนาได้อย่างต่อเนื่อง

นอกจากหน่วยงานของภาครัฐที่ทำหน้าที่ในการพัฒนาศักยภาพของแรงงานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้พยายามประสานงานกับองค์กรเอกชนเพื่อศึกษาความต้องการในด้านต่าง ๆ ของภาคเอกชน องค์กรด้านวิชาชีพ เช่น Chartered Society of Designers เป็นองค์กรอิสระมีวัตถุประสงค์สำคัญที่จะสร้างความเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้กับการสร้างรายได้ โดยพยายามพัฒนาบทบาทโดยเฉพาะการสร้างการมีส่วนร่วมกับสถาบันการศึกษา ดำเนินการสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพของผู้ประกอบอาชีพด้านการออกแบบที่ครอบคลุมในหลายภาคอุตสาหกรรม เช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบวัสดุ การออกแบบพลังงาน การออกแบบการบริการ

- Chartered Society of Designers ได้พัฒนา มาตรฐานวิชาชีพด้านการออกแบบ มาตรฐาน CSD Genetic Matrix

TM (Trademark) การกำหนดเกณฑ์ในการพัฒนาศักยภาพหลัก (Core Competency) โดยเฉพาะในด้านความคิดสร้างสรรค์ การพัฒนาความคิดการจัดการและนวัตกรรม การพัฒนาการเป็นนักร้องแบบมืออาชีพ คุณค่า กระบวนการ และการสื่อสาร เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะ ลักษณะส่วนบุคคลของการเป็นนักร้องแบบมืออาชีพ เพื่อที่จะได้รับการยอมรับจากผู้ร่วมงานจากสาขาอาชีพอื่นในฐานะของการเป็นนักร้องแบบมืออาชีพ

- โดยใช้วิธีการสร้างเครือข่ายกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะการทำหน้าที่ในการให้การรับรองสถาบันการศึกษาว่าสามารถผลิตบัณฑิตได้สอดคล้องตามความต้องการด้านทักษะของภาคอุตสาหกรรม นอกจากนี้ ยังมีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตร การประเมินผลการเรียนการสอน พร้อมทั้งให้คำแนะนำกับภาคธุรกิจ

นอกจากนี้ การขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในประเทศไทย มีการขับเคลื่อนผ่านกลไกของการให้ทุนสนับสนุนด้านการวิจัย โดยเฉพาะงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สำหรับในประเทศไทยนั้นหน่วยงานที่ดูแลด้านทุนวิจัยคือ Reserach Funding Council ซึ่งทำหน้าที่ในการพิจารณาแนวทางการกำหนดกรอบการจัดสรรทุนวิจัยและขนาดทุน โดยขึ้นอยู่กับหลักการสำคัญ 3 ประการ คือ

- ความสอดคล้องของงานวิจัยกับแผนยุทธศาสตร์ของประเทศ (Research Strategic Alignment)
- ประโยชน์ของงานวิจัยที่จะมีต่ออุตสาหกรรมภายใต้แผนยุทธศาสตร์ (Impact to Industries)

- ลักษณะของทีมงานวิจัยที่เน้นการประยุกต์ใช้ความรู้ตามสายความเชี่ยวชาญ (Cross Departmental Research Collaboration)

Research Funding Council มีหน่วยงานรับผิดชอบทุนวิจัยแยกตามสาขาวิชาซีพีทั้งสิ้น 7 แห่ง สำหรับหน่วยงานที่รับผิดชอบการให้ทุนวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ คือ Art and Humanities Research Council ซึ่งทำหน้าที่เป็นกลไกในการผลักดันงานวิจัยที่สนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พร้อมทั้งทำหน้าที่ในการส่งเสริมให้เกิดการพัฒนางานวิจัยเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เชี่ยวชาญจากสาขาที่แตกต่างกัน ซึ่งเป็นการสร้างความร่วมมือระหว่างภาควิชาในมหาวิทยาลัยและข้ามมหาวิทยาลัยในลักษณะการทำวิจัยอยู่บนพื้นฐานของการเป็นสหวิทยาการ (Multi-Disciplinary Based Research) ผลักดันให้เกิดการประยุกต์ใช้ความรู้ข้ามสายงาน

ตัวอย่างทุนวิจัยอย่างเป็นทางการที่ Art and Humanities Research Council ได้ผลักดันคือ โครงการวิจัยของมหาวิทยาลัย King College ภาควิชา Digital Humanities ภายใต้ School of Arts and Humanities ที่มีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อการจัดการวัฒนธรรมและประเพณีของประเทศไทย โดยพื้นฐานภาควิชา Digital Humanities ภายใต้ School of Arts and Humanities เปิดหลักสูตรในระดับปริญญาโทที่เกี่ยวข้องกับการบริหารวัฒนธรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นหลักสูตรที่มีลักษณะการสอนในลักษณะสหวิทยาการ (Multi-Disciplinary) ซึ่งผู้เรียนต้องมีพื้นฐานทางด้านเทคโนโลยีและทางด้านศิลปะ ดังนั้นงานวิจัยของคณะ Arts and

Humanities จึงมีลักษณะของการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีกับการบริหาร วัฒนธรรม สำหรับโครงการในปัจจุบันนั้นเป็นโครงการที่คณาจารย์ของ คณะ Art and Humanities ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญทั้งทางด้านภาพดิจิทัล (Digital Image) อนิเมชัน วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ ต้องทำงานวิจัย ร่วมกับคณะแพทย์โดยเฉพาะผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีเอ็กซเรย์ (X-Ray) เพื่อประยุกต์ใช้เทคโนโลยีทางการแพทย์ในการสืบค้นข้อความ จากจดหมายเหตุ พระราชหัตถเลขา และเอกสารอื่น ๆ ในอดีตที่ขาด ความครบถ้วนเพื่อสรุปหาแนวโน้มข้อเท็จจริงที่น่าเชื่อถือจากข้อมูลใน อดีตและพัฒนาขึ้นเป็นฐานข้อมูลเพื่อใช้สำหรับการสอนและการทำ วิจัยต่อไป

เนื่องจากลักษณะการทำวิจัยร่วมระหว่างผู้เชี่ยวชาญ ในสายงานที่แตกต่างกันจะนำไปสู่การประยุกต์ใช้ความรู้ในบริบทที่ แตกต่างกัน ซึ่งเป็นการสร้างความคิดสร้างสรรค์ในการทำงานวิจัยได้ อย่างต่อเนื่อง Research Funding Council ได้กำหนดขนาดเงินทุน สนับสนุนการวิจัยโดยพิจารณาถึงทีมงานที่ร่วมกันทำวิจัย โดยเงินทุน วิจัยขนาดใหญ่จะถูกพิจารณามอบให้กับโครงการวิจัยที่มีทีมงานที่มี พื้นฐานที่หลากหลายและสามารถส่งผลกระทบต่อสังคมในวงกว้าง

4.1.3 ตัวอย่างการจัดการศึกษาที่น่าสนใจและอาจเป็นบทเรียน สำหรับประเทศไทย

4.1.3.1 การพัฒนาทักษะของนักเรียนด้านความคิด สร้างสรรค์เริ่มต้นตั้งแต่ในระดับประถมศึกษา

ในระดับโรงเรียนประถมศึกษาควรเริ่มตั้งแต่การกำหนด ทิศทางและยุทธศาสตร์ของโรงเรียนให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของ

รัฐบาล การกำหนดรูปแบบและแนวทางการสอนในวิชาที่สอดคล้องกับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และการกำหนดรูปแบบและวิธีการสอนที่ผลักดันให้นักเรียนพัฒนาคุณลักษณะของการเป็นผู้เรียนรู้อย่างต่อเนื่องและมีความคิดสร้างสรรค์

- การกำหนดประเด็นยุทธศาสตร์ของโรงเรียนให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของรัฐบาล

โรงเรียน Brentside High School เป็นโรงเรียนที่มีการกำหนดยุทธศาสตร์ในการขับเคลื่อนให้สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของรัฐบาล โดยกำหนดแนวทางการพัฒนาหลักสูตรให้เป็นโรงเรียนที่มีความเชี่ยวชาญในการสอนด้านศิลปะเป็นวิชาหลัก (Specialist in Visual Art College) โดยโรงเรียนเริ่มมีการกำหนดแผนการดำเนินงานในปี ค.ศ. 1990 และกลายเป็นที่ยอมรับในปี ค.ศ. 1994 เป็นผลให้โรงเรียนสามารถที่จะขอทุนสนับสนุนเพิ่มเติมในการดำเนินงานจากรัฐบาลได้สูงถึง 150,000 ปอนด์ต่อปี ในปัจจุบัน Brentside High School ดูแลนักเรียนประมาณ 1,350 คน เปิดการเรียนการสอนวิชาเหมือนกับโรงเรียนทั่วไป หากแต่เน้นการสอนวิชาศิลปะเป็นหลัก พร้อมทั้งสร้างบรรยากาศในการสร้างและแสดงผลงานศิลปะให้นักเรียนโดยใช้พื้นที่ในโรงเรียนหลายแห่งเป็นมุมจัดแสดงผลงานศิลปะ และนักเรียนสามารถที่จะเลือกเรียนศิลปะเป็นวิชาหลักได้เมื่อเลื่อนสู่ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย นอกจากนี้ ยังมีการพัฒนารูปแบบการสอนในวิชาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ให้มีความเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น โดยใช้แบบจำลองเพื่อสร้างความเข้าใจแก่นักเรียน

- การสร้างความเข้าใจถึงบทบาทของการเป็นประชากรของโลก

เนื่องจากโรงเรียนมีการผสมผสานของนักเรียนจากหลากหลายเชื้อชาติ ในโรงเรียน Brentside High School มีนักเรียนที่ไม่ใช่คนอังกฤษสูงถึง 54 เปอร์เซ็นต์ ซึ่งทางผู้บริหารของโรงเรียนได้มองเห็นเป็นโอกาสสำหรับนักเรียนที่จะสร้างโอกาสในการเรียนรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมและชี้ให้เห็นความสำคัญของวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน และสะท้อนให้เข้าใจถึงหลักคิดของเศรษฐกิจโลกที่การแข่งขันนั้นเกิดจากการใช้ความโดดเด่นทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างความแตกต่าง นอกจากนี้ นักเรียนยังต้องเรียนภาษาเพิ่มเติมอย่างน้อยหนึ่งภาษาเพื่อเป็นประโยชน์ในการเรียนรู้วัฒนธรรมและการสื่อสารเพื่อพัฒนาไปเป็นประชากรที่พร้อมที่จะเผชิญกับความแตกต่างของประชาคมโลกในอนาคต

- การพัฒนาทักษะของการเป็นผู้เรียนรู้อย่างต่อเนื่องและเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์

โรงเรียน Brentside High School ได้นำหลักคิดในการพัฒนาทักษะของนักเรียนในการที่จะเป็นผู้มีลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิตและมีความคิดสร้างสรรค์ จากกรอบของรัฐบาลมาถ่ายทอดให้แก่นักเรียนในทุกกิจกรรมที่เกิดขึ้นในทุกชั้นเรียน ซึ่งหลักการนั้นประกอบด้วย การพึ่งตนเอง (Personal) การเรียนรู้ (Learning) การคิด (Thinking) การคิดอย่างมียุทธศาสตร์ (Strategically) (Principle of Teaching: PLTS) โดยจะใช้การกระตุ้นให้นักเรียนตั้งคำถามอย่างสร้างสรรค์ด้วยตนเองพร้อมทั้งหาแนวทางในการตอบคำถามด้วยตนเองก่อนถามครู โดยมีข้อความการตั้งคำถามเพื่อถามตนเองในห้องเรียน สำหรับชุดคำถามประกอบด้วย

**การเป็นผู้มีส่วนร่วมที่มีประสิทธิภาพ
(Effective Participator)**

ฉันสามารถวางแผนการทำงานของฉันได้
(I can plan my work)
ฉันมีความยืดหยุ่นและสามารถปรับเปลี่ยนแนวคิดได้
(I can be flexible and revise my ideas)
ฉันสามารถใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (คุ้มค่าที่สุด)
(I can use different resource effectively (capitalising))
ฉันสามารถใช้เหตุผลในการแก้ไขปัญหา
(I can use reasoning to find solutions)
ฉันสามารถยืนหยัดบนแนวคิดของฉันได้
(I can stand up for my ideas (interdependence))

**การเป็นนักคิดสร้างสรรค์
(Creative Thinker)**

ฉันสามารถใช้จินตนาการเพื่อคิดและสร้างความคิดใหม่ ๆ
(I can use my imagination to think of new ideas)
ฉันสามารถถามคำถามที่น่าสนใจ
(I can ask interesting questions)
ฉันสามารถเชื่อมโยงความคิดได้อย่างสร้างสรรค์
(I can make links in inventive ways)
ฉันสามารถใช้ทรัพยากรอื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ (คุ้มค่าที่สุด)
(I can use different resources effectively (Capitalising))
ฉันมีความยืดหยุ่นและสามารถปรับเปลี่ยนความคิดได้
(I can be flexible and revise my thinking)

**การสะท้อนการเป็นผู้เรียนรู้
(Reflective Learner)**

ฉันสามารถสังเกตรายละเอียดที่สำคัญ
(I can notice important details)
ฉันสามารถสรุปและเน้นย้ำประเด็นความคิดเห็นของผู้อื่นได้
(I can listen to other people and empathise with their ideas)
ฉันสามารถประเมินสิ่งที่ได้เรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการเรียนรู้เพิ่มเติมได้
(I can evaluate what has been learned to support further learning (distilling))
ฉันมีความยืดหยุ่นและปรับเปลี่ยนความคิดของตนเองได้
(I can be flexible and revise (change) my ideas)
ฉันสามารถคิดและพูดถึงแนวทางที่ฉันเรียนรู้ได้ดีที่สุด
(I can think and talk about how I learn best (meta-learning))

**การทำงานเป็นทีม
(Team Worker)**

ฉันสามารถรับฟังและเข้าใจความคิดของผู้อื่นได้
(I can listen to other people and empathise with their ideas)
ฉันสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
(I can collaborate with other people)
ฉันสามารถวางแผนงานโครงการกับผู้อื่นได้
(I can plan a project with others)
ฉันสามารถเรียนรู้จากผู้อื่นได้
(I can learn from other people)
ฉันสามารถสนับสนุนผู้อื่นได้
(I can support other people)

**การตั้งคำถามด้วยตนเอง
(Independent Inquirer : Self Inquirer)**

ฉันสามารถตั้งคำถามที่เกี่ยวข้องได้
(I can ask relevant questions)
ฉันสามารถวางแผนและหาคำตอบตามที่สงสัยได้
(I can plan and carry out my enquiry)
ฉันสามารถใช้จินตนาการเพื่อมองประเด็นในมุมมองอื่น
(I can use my imagination to explore issues from different view points)
ฉันสามารถสังเกตถึงรายละเอียดที่สำคัญ
(I can notice important details)
ฉันสามารถเชื่อมโยงระหว่างความคิด
(I can make links between ideas)
ฉันสามารถให้เหตุผลในการสนับสนุนข้อสรุป
(I can use reasoning to support conclusions)

**การจัดการด้วยตนเอง
(Self Manager)**

ฉันสามารถใช้สมาธิเพื่อจัดการกับสิ่งที่มาเบี่ยงเบนความสนใจ
(I can stay focused and manage distractions)
ฉันสามารถอดทนเมื่อเผชิญกับสิ่งที่ยาก
(I can persevere when things get difficult)
ฉันสามารถวางแผนการใช้เวลาได้
(I can plan my time)
ฉันสามารถเรียนรู้งานที่ทำและค้นหาโอกาสในการเรียนรู้สิ่งใหม่
(I can be absorbed in my work and seek out my next learning opportunity)

4.1.3.2 บทบาทการศึกษาระดับอาชีวศึกษาและ เศรษฐกิจสร้างสรรค์

เนื่องจากแรงงานสร้างสรรค์ส่วนมากที่ดำเนินงานอยู่ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เป็นแรงงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากการพัฒนาทักษะตามสายวิชาชีพเฉพาะด้าน ดังนั้นการศึกษาสายอาชีวศึกษาเป็นระบบการศึกษาที่สามารถตอบสนองความต้องการในการพัฒนาบุคลากรให้มีทักษะแรงงาน ความรู้ และศักยภาพในการทำงานได้มากที่สุด เนื่องจากวิชาที่เปิดสอนส่วนใหญ่เป็นวิชาที่ต้องลงมือปฏิบัติ

Ealing Hammersmith & West London College เป็นวิทยาลัยอาชีวศึกษาที่สามารถผลิตบุคลากรได้อย่างมีประสิทธิภาพ Ealing Hammersmith & West London College เป็นสถานศึกษาที่เน้นการให้ความสำคัญกับผู้เรียนเป็นสำคัญโดยมองว่านักเรียนที่เข้ามาเรียนเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่สำคัญ (Learner First) ที่สามารถพัฒนาปรับปรุงให้มีศักยภาพเพิ่มขึ้นและสามารถเป็นแรงงานที่มีประสิทธิภาพในตลาดแรงงาน ในปัจจุบันมีนักเรียนประมาณ 2,200 คน Ealing Hammersmith & West London College ได้รับทุนสนับสนุนประมาณร้อยละ 70 และอีกร้อยละ 30 เป็นรายได้จากกิจกรรมของวิทยาลัย

- การพัฒนาหลักสูตร : Ealing Hammersmith & West London College มีการระบุหลักสูตรที่มีความเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรม โดยเฉพาะการให้ความสำคัญกับหลักสูตรวิทยุ โทรทัศน์ เนื่องจากที่ตั้งของสถาบันอยู่ใกล้กับสถานีโทรทัศน์ BBC (British Broadcasting and Corporation) ซึ่งเปิดโอกาสให้ Ealing Hammersmith & West London College ทำกิจกรรมร่วมกับ BBC และ Ealing Studio (Partnership) ทั้งในด้านการพัฒนาหลักสูตรและปรับเปลี่ยนหลักสูตร

ให้สอดคล้องกับความต้องการด้านแรงงานจากภาคอุตสาหกรรมได้โดยตรง

- การเรียนการสอนที่มุ่งเน้นในการปฏิบัติ (Practical Approach) ที่อยู่บนพื้นฐานของทฤษฎี
 - การเปิดโอกาสให้ผู้เชี่ยวชาญเข้ามามีส่วนร่วมในการสอนและให้คำแนะนำแก่นักศึกษาในด้านการผลิตฟิล์มและสื่อโทรทัศน์
 - การเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญจากภาคอุตสาหกรรม โดยจะมีการมอบหมายโครงการให้นักเรียนทำงานร่วมกับชุมชนและนำเสนองานต่อผู้เชี่ยวชาญ
 - การเรียนการสอนจะใช้ Social Media เป็นช่องทางในการสื่อสารกับนักเรียนเป็นหลักเพื่อให้เข้าถึงกลุ่มนักเรียนสมัยใหม่ที่คุ้นชินกับการใช้ Social Media ในการสื่อสาร และใช้ Platform Online เช่น Google Document ในการตรวจสอบงานของนักเรียน
 - การประเมินผลการเรียนจะเป็นการมอบโครงการและประเมินผลจากชิ้นงาน หลักเกณฑ์สำคัญคือพิจารณาที่ผลลัพธ์คือคุณภาพของชิ้นงานที่นักเรียนนำมาส่ง
 - กระตุ้นให้นักเรียนมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องโดยเปิดโอกาสให้นักเรียนเห็นคะแนนของเพื่อนในห้อง พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะในการพัฒนาของแต่ละคนอย่างชัดเจน
- การให้คำแนะนำด้านวิชาชีพ
 - โรงเรียนจะทำการแนะนำวิชาชีพอย่างต่อเนื่องโดยมุ่งเน้นในการสร้างความตระหนักและเจือจางที่สำคัญของการพัฒนาความก้าวหน้าในแต่ละอาชีพ

นอกจากหลักสูตรที่สอดคล้องโดยตรงกับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์แล้ว Ealing Hammersmith & West London College ยังได้เริ่มเปิดหลักสูตรบริหารจัดการ และหลักสูตรปริญญาโทด้านการบริหาร โดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาหลักสูตรให้มีความเฉพาะกับอุตสาหกรรมเฉพาะด้าน

4.1.3.3 บทบาทการศึกษาระดับอุดมศึกษากับเศรษฐกิจสร้างสรรค์

การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาระบบการศึกษาในระดับอุดมศึกษาของประเทศอังกฤษกำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงในหลายมิติ ในประเทศอังกฤษที่ผ่านมารัฐบาลให้การสนับสนุนด้านการเงินแก่สถาบันการศึกษาในระดับอุดมศึกษา รูปแบบการให้งบประมาณสนับสนุนด้านการศึกษาในประเทศอังกฤษดำเนินการผ่านกรมธุรกิจนวัตกรรมและทักษะ (Business Innovation and Skills Development) ซึ่งให้งบประมาณการศึกษาผ่าน Higher Education Funding Council (HEFCE) ซึ่งจะทำหน้าที่จัดสรรเงินงบประมาณให้กับมหาวิทยาลัยโดยตรง อย่างไรก็ตาม ในปี ค.ศ. 2009 มีการปรับรูปแบบการให้งบประมาณสนับสนุนด้านการศึกษา โดยที่กรมธุรกิจนวัตกรรมและทักษะจะสนับสนุนงบประมาณด้านการศึกษาให้กับนักศึกษาโดยตรง ซึ่งในระบบใหม่นี้จะส่งผลให้มหาวิทยาลัยสามารถเพิ่มค่าเล่าเรียนต่อภาคการศึกษาจาก 6,000 ปอนด์ เป็น 9,000 ปอนด์ ซึ่งนักศึกษาต้องรับผิดชอบในการกู้เงินเพื่อการศึกษา ส่งผลให้นักศึกษาต้องเลือกทั้งมหาวิทยาลัยและหลักสูตรที่จะเป็นประโยชน์ต่อการจ้างงานในอนาคต รัฐบาลอังกฤษคาดหวังว่าการผลักดันความรับผิดชอบโดยตรงแก่ผู้ที่ต้องการศึกษาจะส่งผลให้มหาวิทยาลัยมีการพัฒนา

โดยเฉพาะในด้านการผลิตหลักสูตรให้นักศึกษาสามารถหางานได้เมื่อจบการศึกษา

การผลักดันในลักษณะดังกล่าวส่งผลให้เกิดการปรับรูปแบบการบริหารจัดการของมหาวิทยาลัยในประเทศอังกฤษ ในหลายด้าน ประกอบด้วย

- การพัฒนารูปแบบการสอนและการทำวิจัย โดยมีการสนับสนุนให้มหาวิทยาลัยที่ให้ความสำคัญกับการทำวิจัย (Research Based University) เริ่มให้ความสนใจกับการพัฒนาการสอนให้สามารถผลิตบัณฑิตที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของภาคอุตสาหกรรมได้ และในขณะเดียวกันก็มีการผลักดันให้หลักสูตรที่เน้นในด้านการปฏิบัติ เช่น หลักสูตรด้านศิลปะ ให้ความสนใจกับการทำวิจัยและพัฒนาทฤษฎีเพิ่มมากขึ้น ซึ่งการเปลี่ยนด้านการวิจัยนี้อยู่ในความรับผิดชอบของ Research Funding Council ที่จะต้องพัฒนานวัตกรรมที่จะกระตุ้นให้คณาจารย์ในมหาวิทยาลัยมีการดำเนินงานวิจัยร่วมกัน ในลักษณะข้ามสาขาวิชามากยิ่งขึ้น

- การสร้างความร่วมมือกับสถาบันพัฒนาทักษะแรงงานสร้างสรรค์ โดยที่มหาวิทยาลัยได้เริ่มให้ความสนใจกับการสร้างความร่วมมือกับสถาบันวิชาชีพมากยิ่งขึ้น เช่น การสร้างความร่วมมือในการพัฒนาอุตสาหกรรมสื่อ โดยมีการสร้างความร่วมมือระหว่าง สถาบันการศึกษา ซึ่งประกอบด้วย Birmingham City University, Bournemouth University, Central Saint Martins College of Art and Design, Cornwall College กับ SkillSet Media Academy ในการพัฒนาหลักสูตรและแรงงานในอุตสาหกรรมสื่อ และ Goldsmiths, University of London ร่วมกับ Documentary

Filmmakers Group และ London Film Academy ในการพัฒนาหลักสูตรและทักษะแรงงานสำหรับอุตสาหกรรมฟิล์ม

- การจัดกิจกรรมความร่วมมือระหว่างประเทศเพื่อส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของมหาวิทยาลัย โดยอาศัยการสร้างความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยกับมหาวิทยาลัยต่างชาติ (University Partnership) ตัวอย่างกรณีศึกษาที่น่าสนใจ คือ โครงการ 2 PMI ที่มีการสร้างความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัย University of Central Lancashire และมหาวิทยาลัย Xiamen University of Technology ที่ผลักดันโครงการให้นักศึกษาของ 2 มหาวิทยาลัยได้รู้จักแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคในต่างประเทศ คือ นักศึกษาในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัย University of Central Lancashire ในภาควิชาวิศวกรรม พัฒนาผลิตภัณฑ์ซอฟต์แวร์ให้กับผู้บริโภคในประเทศจีนร่วมกับมหาวิทยาลัย Xiamen University of Technology ซึ่งในขั้นตอนสุดท้ายของโครงการนักศึกษาของมหาวิทยาลัย University of Central Lancashire ต้องนำเสนอผลงานผลิตภัณฑ์ให้กับสมาคมธุรกิจจีนในประเทศอังกฤษ การผลักดันให้เกิดโครงการในลักษณะนี้ เป็นการเปิดโอกาสให้นักศึกษาเรียนรู้ความต้องการของตลาดโลก และเข้าใจถึงปัจจัยที่สำคัญต่อการดำเนินธุรกิจสร้างสรรค์ โดยเฉพาะกระบวนการแก้ไขปัญหาในขั้นตอนการดำเนินงานและการสื่อสารระหว่างนักศึกษาซึ่งมีภาษา เวลา และวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน และการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนองาน (Pitching) ต่อกลุ่มนักธุรกิจ

4.2 เศรษฐกิจสร้างสรรค์และระบบการศึกษาของสกอตแลนด์⁸

สำหรับสกอตแลนด์นั้นแนวคิดในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์เริ่มต้นอย่างเป็นทางการเป็นรูปธรรมในปี ค.ศ. 2000 โดยมีการกำหนดนโยบายที่มุ่งเน้นผู้ประกอบการผ่านการสื่อสารของยุทธศาสตร์ชาติ ภายใต้แผน “Scottish Enterprise in 2000 of Creating Success, a National Creative Industry Strategy” ต่อมายุทธศาสตร์ด้านเศรษฐกิจของรัฐบาลในปี ค.ศ. 2007 (The Government Economic Strategy of 2007) ได้ระบุถึงความสำคัญของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ว่าเป็นภาคอุตสาหกรรมที่สำคัญที่ขับเคลื่อนความเจริญทางเศรษฐกิจของสกอตแลนด์ เนื่องจากอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในสกอตแลนด์มีการจ้างงานสูงถึง 64,600 คน และเพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 11 ในปี ค.ศ. 2003 โดยที่อุตสาหกรรมที่มีการจ้างงานสูงที่สุดคือ อุตสาหกรรมเพลง อุตสาหกรรมวิจิตรศิลป์ (Visual Arts) ทัศนศิลป์ (Performing Arts) อุตสาหกรรมสถาปัตยกรรม และอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ คอมพิวเตอร์ และสื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์

นอกจากนี้ ยังมีแนวโน้มความต้องการที่เพิ่มสูงขึ้นในตลาดโลกของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จากสกอตแลนด์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านดิจิทัลเทคโนโลยีที่ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เศรษฐกิจสร้างสรรค์มีบทบาทสำคัญเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้ประกอบการธุรกิจขนาดกลางและ

⁸ สาเหตุสำหรับการแยกศึกษาระหว่างประเทศอังกฤษและสกอตแลนด์นั้น เนื่องจากถึงแม้ว่าสกอตแลนด์จะไม่ได้เป็นประเทศเอกราช แต่ก็มีอิสระในการตัดสินใจประเด็นสำคัญ ๆ ด้วยตนเองอย่างมาก โดยเฉพาะในด้านการกำหนดนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์และนโยบายด้านการศึกษา

ขนาดย่อม ซึ่งในปี ค.ศ. 2008 มีผู้จดทะเบียนการค้าภายใต้อุตสาหกรรม
สร้างสรรค์ในสกอตแลนด์ถึง 8,485 บริษัท และร้อยละ 97 ของกลุ่ม
ผู้จดทะเบียนใหม่นี้ มีการจ้างแรงงานน้อยกว่า 50 คน ในแต่ละบริษัท
อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ยังเป็นอุตสาหกรรมที่มีแรงงานที่มีความรู้ดี
มีการจ้างงานผู้ที่มีการศึกษาในระดับอุดมศึกษาโดยเฉพาะที่มีความรู้ใน
ลักษณะสหวิทยาการ (Multidisciplinary) ที่ผสมระหว่างความ
สร้างสรรค์ เทคโนโลยี และทักษะในการประกอบธุรกิจที่สามารถช่วย
สนับสนุนให้องค์กรแข่งขันในตลาดสากลได้

4.2.1 สถานภาพของระบบสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และ เชิงสร้างสรรค์ของสกอตแลนด์

ภายใต้ยุทธศาสตร์การพัฒนาทักษะสำหรับสกอตแลนด์
(Skills for Scotland Strategy) มีการกล่าวถึง การลงทุนในการ
พัฒนาทักษะเพื่อตอบสนองความต้องการแรงงานสำหรับอุตสาหกรรม
สร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง รัฐบาลของสกอตแลนด์ให้ความสำคัญกับ
การศึกษาในระดับอุดมศึกษา (Higher Education) และมองว่าการศึกษา
ในระดับนี้เป็นกลไกที่สำคัญในการสร้างความรู้และทักษะที่เหมาะสม
สำหรับการผลักดันเศรษฐกิจสร้างสรรค์สำหรับอนาคต ในปี ค.ศ. 2008
รัฐบาลสกอตแลนด์ได้จัดทำรายงาน “New Horizons” โดยวิเคราะห์
บทบาทของการศึกษาในระดับอุดมศึกษาในการสนับสนุนนวัตกรรม
และการพัฒนาความเจริญทางเศรษฐกิจของประเทศ พร้อมทั้งได้
วิเคราะห์บทบาทของการกำหนดนโยบายด้านทุนสนับสนุนของภาครัฐ
ที่สอดคล้องกับการพัฒนาเศรษฐกิจอย่างยั่งยืนและยุทธศาสตร์ด้าน
การพัฒนาทักษะของทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการสร้าง

การมีส่วนร่วมระหว่างภาคการศึกษาและภาคอุตสาหกรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ประกอบการขนาดกลางและขนาดย่อม

อย่างไรก็ตาม เนื่องจากธุรกิจสร้างสรรค์มีความหลากหลายและมีลักษณะแยกส่วน ขาดความชัดเจน รัฐบาลของสกอตแลนด์จึงได้พยายามวางแผนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์อย่างบูรณาการ โดยเริ่มต้นจากการกำหนดแผนงาน Scottish Enterprise (2000) : Creating Success, a National Creative Industries Strategy ซึ่งมีการจัดลำดับความสำคัญของภาคอุตสาหกรรมที่ส่งผลต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ ซึ่งสรุปแนวทางการพัฒนาแรงงานภาคอุตสาหกรรมที่สอดคล้องกับธุรกิจสร้างสรรค์ได้ว่าธุรกิจสร้างสรรค์ที่สำคัญประกอบไปด้วย ธุรกิจเพลง ธุรกิจอัดเพลง ธุรกิจศิลปะการแสดง ธุรกิจการแสดงเวที ซึ่งรวมถึงการจัดแสง เสียง การจัดเสื้อผ้า ธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับประเพณีและวัฒนธรรม การจัดการศิลปะชุมชน ธุรกิจการจัดงาน (Live and Event Promotion Management) เพื่อสร้างความมั่นใจว่าแรงงานสร้างสรรค์ในอนาคตจะสามารถตอบสนองความต้องการด้านทักษะฝีมือของภาคอุตสาหกรรมได้อย่างแท้จริง ในปี ค.ศ. 2009 รัฐบาลได้กำหนดการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างองค์กร โดยอาศัยองค์กรที่ผสานความสัมพันธ์ (Scotland Creative Industries Partnership: SCIP) และในปี ค.ศ. 2009 รัฐบาลได้จัดตั้งหน่วยงาน Creative Scotland เพื่อผสานความร่วมมือระหว่างหน่วยงานภาครัฐในส่วนกลาง หน่วยงานภาครัฐในท้องถิ่น และผู้ประกอบการ เพื่อสร้างความมั่นใจว่าหน่วยงานภาครัฐจะสามารถสนับสนุนการพัฒนาและบ่มเพาะ (Nurturing) อุตสาหกรรมสร้างสรรค์

ภายใต้การขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของสกอตแลนด์ Skill Development Scotland ถูกจัดตั้งในปี ค.ศ. 2008 มีหน้าที่สำคัญในการพิจารณาแนวทางการส่งเสริมด้านการเรียนรู้อย่างเป็นระบบและพัฒนาทักษะตามอาชีพเฉพาะด้านเพื่อสร้างความมั่นใจให้กับผู้ประกอบการในสกอตแลนด์ว่าจะได้รับแรงงานที่มีศักยภาพ เป้าหมายของ Skill Development Scotland คือ พัฒนาทักษะของแรงงานในทุกภาคอุตสาหกรรมให้มีความสามารถที่จะแข่งขันได้ในเวทีโลก โดยพัฒนานวัตกรรมด้านการฝึกอบรมและด้านการกระตุ้นให้ทั้งผู้ฝึกอาชีพและผู้ประกอบการสามารถผ่านระบบการอบรมในรูปแบบต่าง ๆ รวมถึงการพัฒนาระบบการเรียนรู้ On-line เพื่อช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ด้านการพัฒนาทักษะอย่างต่อเนื่อง

การพัฒนาฝีมือแรงงานจะให้ความสำคัญกับกลุ่มประชากรที่มีอายุอยู่ระหว่าง 16-19 ปี โดยที่ Skill Development Scotland จะพัฒนากิจกรรมวัดความสำเร็จของการอบรมในลักษณะที่มุ่งเป้าผลลัพธ์จากการฝึกอบรม (Outcome Driven) โดยเทียบเคียงฝีมือแรงงานกับมาตรฐานด้านวิชาชีพ นอกจากนี้ Skill Development Scotland ยังมีการดำเนินงานร่วมกับหน่วยงานหลายหน่วยงาน รวมถึงการดำเนินงานร่วมกับ Scottish Funding Council ในการค้นหาแนวทางการพัฒนาการเรียนรู้อย่างเป็นระบบเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลให้กับมหาวิทยาลัยสำหรับใช้ในการพัฒนารูปแบบการเรียนและการสอนต่อไป และยังทำงานร่วมกับศูนย์จัดหางาน ซึ่งทำหน้าที่รับผิดชอบด้านข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการแรงงานในระดับชุมชน ซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลที่สำคัญที่จะเปิดโอกาสให้ Skill Development Scotland สามารถหาที่ฝึกงานได้ตรงตามความต้องการอย่างต่อเนื่อง

เพื่อเป็นการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต(Life-long Learning) รัฐบาลได้พัฒนาระบบ Scottish Qualification Framework ซึ่งเป็นระบบที่สนับสนุนให้ประชาชนทุกวัยสามารถที่จะเข้าถึงการศึกษ และการอบรมที่เหมาะสมต่อการพัฒนาศักยภาพส่วนบุคคล และยังเป็น กลไกที่สำคัญที่ช่วยเหลือผู้จ้างงาน Scottish Qualification Framework มีลักษณะการเรียนรู้โดยอาศัยการเก็บและการโอนหน่วยเครดิต เหมือน กับในประเทศอังกฤษที่ประชาชนสามารถเรียนรู้กับหน่วยงานที่ เกี่ยวข้องเพื่อสร้างการยอมรับมาตรฐานฝีมือแรงงานจากผู้ประกอบการ ในภาคอุตสาหกรรม (ดูตารางที่ 3)

ตารางที่ 3 การเทียบเคียงคุณวุฒิของสกอตแลนด์

SCQF Level	SQA National Units, Courses and Group Awards	Higher Education	Scottish Vocational Qualifications (SVQ)
12		Doctorates	
11		Masters	SVQ 5
10		Honours degree, Graduate diploma	
9		Ordinary degree, Graduate certificate	
8		HND, DipHE	SVQ 4
7	Advanced Higher	HNC, CertHE	
6	Higher		SVQ 3
5	Intermediate 2 Credit Standard Grade		SVQ 2
4	Intermediate 1 General Standard Grade		SVQ 1
3	Access 3 Foundation Standard Grade		SVQ 1
2	Access 2		
1	Access 1		

ที่มา : http://en.wikipedia.org/wiki/Scottish_Credit_and_Qualifications_Framework

การพัฒนาระบบเทียบเคียงคุณวุฒิของประเทศอังกฤษ ส่งผลให้เกิดความชัดเจนในการต่อยอดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถปรับเปลี่ยนการเรียนจากวิทยาลัยอาชีวศึกษาที่เน้นด้านการปฏิบัติ ไปสู่การเรียนในมหาวิทยาลัยที่เน้นการสอนด้านวิชาการ ซึ่งเป็นการเพิ่มความยืดหยุ่นและเพิ่มทางเลือกให้แก่ประชาชนในประเทศในการจัดแนวทางการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความต้องการของแต่ละบุคคลมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ รัฐบาลได้พัฒนาระบบการสนับสนุนทุนด้านการวิจัย โดยมอบหมายให้ Scottish Funding Council เป็นหน่วยงานที่มีหน้าที่ในการสนับสนุนการวิจัยให้แก่สถาบันอุดมศึกษา โดยดูแลวิทยาลัย 41 แห่ง และมหาวิทยาลัย 19 แห่งทั่วประเทศ โดยมีวัตถุประสงค์ที่สำคัญในการสร้างประชากรแห่งการเรียนรู้ (Population of Learner) และส่งเสริมให้ประชาชนมีความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง หลักเกณฑ์ในการให้ทุนสนับสนุนด้านการวิจัยของ Scottish Funding Council จะใช้การพิจารณา 2 ส่วน โดยในส่วนแรก จะให้ความสำคัญกับผลของการประเมินด้านคุณภาพทั้งการเรียนการสอน และการวิจัยของสถาบันการศึกษาในอดีต และส่วนสุดท้ายคือการพิจารณาถึงความสอดคล้องเชิงยุทธศาสตร์ของ Scottish Funding Council ซึ่งประกอบด้วย

- โครงการวิจัยที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์การพัฒนาธุรกิจของรัฐบาล
- โครงการวิจัยที่สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะศักยภาพของแรงงานในภาคอุตสาหกรรม

- โครงการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรในระดับประถมศึกษาสู่ความเป็นเลิศ

- โครงการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

สำหรับโครงการวิจัยที่ Scottish Funding Council ให้ความสำคัญในปัจจุบัน คือ โครงการวิจัยในด้านการสอนวิชาศิลปะสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นวิชาที่ช่วยพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้สามารถสร้างศักยภาพให้แก่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์

ในการจัดสรรทุนด้านการวิจัยของ Scottish Funding Council ในปัจจุบันมีการจัดสรรส่วนความสำคัญระหว่างการทำทุนวิจัยโดยแยกลักษณะของสถาบันการศึกษาอย่างชัดเจน ภายใต้หลักการที่มุ่งเน้นการให้ทุนสนับสนุนด้านการวิจัยที่สนับสนุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยที่สถาบันการศึกษาที่เน้นการสอนเป็นหลัก (Teaching Based Universities) จะได้รับทุนวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการสอนที่กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์โดยเฉพาะวิชาที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ในขณะที่สถาบันการศึกษาที่เน้นการทำวิจัยเป็นหลัก (Research Based Universities) จะให้มีการตีพิมพ์เผยแพร่บทความวิชาการที่มีคุณภาพด้านการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์

4.2.2 บทบาทการศึกษาในระดับประถมศึกษา กับเศรษฐกิจสร้างสรรค์

สำหรับโรงเรียนประถมศึกษาในสกอตแลนด์มีการวางแผนการพัฒนาศักยภาพ (Competency Development Program) ที่เหมาะสมกับนักเรียนในแต่ละระดับชั้น เช่น การพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) โดยผลักดันให้นักเรียนคิดด้วยตนเอง

การพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ การพัฒนาทักษะการแก้ไขปัญหา และทักษะการเป็นผู้นำ เป็นต้น

โรงเรียน St George's School for Girl, Edinburgh เป็นโรงเรียนประจำผู้หญิงล้วน ก่อตั้งขึ้นในปี ค.ศ. 1888 เป็นโรงเรียนตัวอย่างในด้านการพัฒนารูปแบบการสอนที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีความพร้อมในการเป็นประชากรโลกที่มีคุณภาพ เรียนรู้ตลอดชีวิต และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง โรงเรียนพยายามคงจำนวนนักเรียนในแต่ละห้องให้อยู่ที่ประมาณ 20-35 คน เพื่อที่ครูจะได้มีโอกาสในการเข้าถึงและสร้างความเข้าใจให้แก่นักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

- การเรียนการสอนจะเน้นให้นักเรียนพัฒนาทักษะการตั้งคำถามและพยายามค้นหาคำตอบด้วยตนเอง (Independent Learning) ก่อนที่จะให้คำตอบ (Spoon Fed) เพื่อสร้างพื้นฐานของการเป็นประชาชนที่มีลักษณะการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องในอนาคต

- การจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย กิจกรรมการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ เช่น ให้นักเรียนนำแนวคิดด้านการตลาดมาใช้ออกแบบ USB Drive โดยที่มีการประเมินผลจากบุคลากรภายนอกโรงเรียน นอกจากนี้ โรงเรียนยังได้จัดกิจกรรมนอกห้องเรียน โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนใช้พื้นที่ของสวนทำกิจกรรมร่วมกันและสร้างจินตนาการ

- การส่งเสริมให้เข้าใจถึงทักษะของการทำวิจัยโดยเปิดโอกาสให้นักเรียนเลือกหัวข้อวิจัยตามที่สนใจสำหรับนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และการเตรียมความพร้อมในการพัฒนาศักยภาพด้านวิชาการโดยอาศัยการประเมินผลจากการอ่านรายงาน และการสอบปากเปล่า

- การเรียนการสอนจะมุ่งเน้นการสร้างการมีส่วนร่วมกับชุมชนในวงกว้าง ทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับประเทศ และระดับโลก เพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาตระหนักถึงความเป็นประชาชนของสกอตแลนด์ และการเป็นประชาชนของโลก ซึ่งในปัจจุบันมีการสร้างเครือข่ายและความร่วมมือกับโรงเรียนและสถาบันการศึกษาหลายประเทศทั่วโลก ทั้งในทวีปยุโรป ออสเตรเลีย และอเมริกา ผ่านโครงการนักเรียนแลกเปลี่ยน
- นักเรียนจะถูกผลักดันให้เห็นถึงความสำคัญผ่านโครงการเครือข่ายระหว่างประเทศตั้งแต่ในระดับประถมศึกษาตอนต้น โดยที่นักเรียนจะได้รับโอกาสในการสื่อสารกับนักเรียนต่างชาติผ่าน VDO Conference และเมื่อนักเรียนอยู่ในชั้นสูงขึ้นไปจะมีโอกาสในการเป็นนักเรียนแลกเปลี่ยนกับโรงเรียนต่าง ๆ
- การกำหนดทักษะเพื่อการเรียนรู้ และการพัฒนา ซึ่งประกอบด้วย การคิดเชิงวิเคราะห์ การแก้ไขปัญหา ทักษะการเป็นผู้นำ โดยกระบวนการเรียนการสอนบนหลักเกณฑ์ของความคิดสร้างสรรค์ ที่อาศัยการเรียนรู้จากการทดลอง (Experiential Learning) และการเรียนรู้จากปัญหา (Problem Based Learning)
- การประเมินการเรียนการสอนในลักษณะ Peer Evaluation เป็นปัจจัยสำคัญที่ผลักดันให้ครูพัฒนาการสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
- การพัฒนาโปรแกรมผู้ประกอบการในสถานศึกษา (Enterprise in Education) โดยมีวัตถุประสงค์ที่สำคัญในการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้พัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง กระตุ้นให้เข้าใจถึงการเรียนรู้ประสบการณ์ในอาชีพต่าง ๆ ซึ่งเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองในการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น และ การเรียนรู้ด้วยตนเองในสถานที่ทำงาน

- การเปิดโอกาสให้ทดลองทำงานที่นักเรียนสนใจ และเรียนรู้ในอาชีพที่แตกต่าง การทำและเผยแพร่จดหมายข่าวอาชีพ (Career Newsletter) การฝึกงานในสถานที่จริง การเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้จากผู้ประกอบอาชีพโดยตรง
- นอกจากกิจกรรมในการส่งเสริมด้านการเรียนการสอน ทางโรงเรียนยังได้ดำเนินโครงการแลกเปลี่ยนและพัฒนาคุณภาพบุคลากรด้านการสอน เช่น โครงการแลกเปลี่ยนครูผู้สอนกับโรงเรียนทั้งในและต่างประเทศ

4.2.3 บทบาทการศึกษาในระดับอาชีวศึกษากับเศรษฐกิจสร้างสรรค์

Edinburgh Telford College จัดตั้งขึ้นในปี ค.ศ. 1968 เป็นวิทยาลัยที่ใหญ่เป็นอันดับที่ 4 ในสกอตแลนด์ และใหญ่ที่สุดในเมืองเอดินบะระ ปัจจุบันมีนักศึกษาประมาณ 20,000 คน จาก 96 ประเทศทั่วโลก ซึ่งเป็นนักศึกษาเต็มเวลา 5,000 คน ความหลากหลายของผู้เรียนด้านอายุนั้นเริ่มต้นตั้งแต่ 10 ปี ถึง อายุ 100 ปี ในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา หลักคิดของวิทยาลัยในการสอนคือมุ่งเน้นให้นักศึกษาได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม และทักษะ และเปิดโอกาสให้ประชาชนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต (Life-long Learning)

ภายใต้แผนการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของรัฐบาล Telford College ได้ดำเนินการปรับเปลี่ยนแผนและรูปแบบการสอนให้สอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาลที่ต้องการพัฒนาแรงงานสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้ประชากรมีทักษะของการเป็นผู้ประกอบการและการเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ โดยที่วิทยาลัยพยายามสร้างความสมดุลระหว่าง

การพัฒนาและการเตรียมความพร้อมของนักเรียนให้มีทักษะที่สอดคล้องกับความต้องการของภาคอุตสาหกรรม และในขณะเดียวกัน Telford College ได้ให้ความสำคัญกับนักศึกษาที่มีความต้องการที่จะศึกษาต่อในมหาวิทยาลัย โดยทำหน้าที่ในการเตรียมความพร้อมในการพัฒนาทักษะของนักเรียน

- ในปัจจุบันวิทยาลัยได้รับเงินสนับสนุนจากภาครัฐล้านปอนด์ต่อปี หรือร้อยละ 35 ของรายได้ทั้งหมด อย่างไรก็ตาม วิทยาลัยมีแผนในการพึ่งพาและอยู่ด้วยตนเองในระยะยาว โดยโครงการสร้างรายได้ต่างๆ

- การเรียนการสอนจะผสมผสานการเรียนรู้ในเชิงทฤษฎีกับการฝึกงานจริง โดยเปิดร้านค้าให้นักเรียนบริหารจัดการด้วยตนเอง ภายใต้การดำเนินงานของครู เจ้าหน้าที่ และนักเรียนจากคณะที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ Edinburgh Telford College ยังเตรียมความพร้อมของนักเรียนเพื่อเข้าเรียนต่อในมหาวิทยาลัย โดยศึกษาเทียบเคียงหลักสูตรกับมหาวิทยาลัยเพื่อสร้างความมั่นใจว่านักเรียนจะสามารถเรียนต่อในมหาวิทยาลัยได้อย่างมีความพร้อมในด้านความรู้เชิงทฤษฎี

- การเปิดโอกาสให้เรียนรู้จากผู้ทรงคุณวุฒิจากภาคอุตสาหกรรม ผ่านการเรียนการสอนและการมอบหมายโครงการที่เกี่ยวข้อง และการนำเสนอต่อผู้มีประสบการณ์จริง (Real Life Assignment)

4.2.4 บทบาทการศึกษาระดับอุดมศึกษากับเศรษฐกิจสร้างสรรค์

สถาบันที่ให้การศึกษาด้านศิลปะที่เก่าแก่ที่สุดในประเทศสกอตแลนด์และมีการผลิตบุคลากรที่อยู่ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในตลาดโลกที่มากที่สุดแห่งหนึ่ง คือ Edinburgh College of Art ที่จัดตั้งในปี ค.ศ. 1760 และเป็นสถาบันด้านศิลปะที่มีชื่อเสียงและได้รับการยอมรับอย่างสูงในทวีปยุโรป ปัจจุบันได้กลายเป็นคณะหนึ่งของ University of Edinburgh ซึ่งในปัจจุบันมีคณะที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 5 คณะ คือ School of Art, School of Design, School of Architecture and Landscape Architecture, School of History และ School of Music

Edinburgh College of Art เป็นสถาบันด้านศิลปะที่มีวิสัยทัศน์ในการพัฒนาบุคลากรด้านศิลปะให้มีบทบาทในการสร้างการเปลี่ยนแปลงและเป็นผู้นำในการพัฒนาธุรกิจสร้างสรรค์ (Mover and Shaker) ผู้จบการศึกษาจะเป็นผู้กำหนดทิศทางอนาคตสาขาวิชาที่เคยได้ศึกษา หลักคิดที่สำคัญคือการมุ่งเน้นการพัฒนาด้านคุณภาพ Edinburgh College of Art เปิดสอนทั้งสิ้น 11 สาขาวิชา เช่น สาขาแฟชั่น สาขานิเมชัน สาขาการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับละครเวที สาขาออกแบบกราฟฟิก สาขาเครื่องประดับ สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์ และสาขาออกแบบแก้ว เป็นต้น โดยในแต่ละสาขาจะมีผู้เข้าเรียนอยู่ระหว่าง 7-20 คน เท่านั้น

- Edinburgh College of Art ได้พัฒนาทักษะของคณาจารย์ โดยดำเนินการวิจัยร่วมกับคณาจารย์ด้านสังคมศาสตร์กับคณะอื่นเพื่อเป็นการพัฒนามุมมองและทักษะด้านการทำวิจัยให้แก่

คณาจารย์ที่มีความเชี่ยวชาญงานเชิงปฏิบัติ ซึ่งผลลัพธ์ของงานวิจัยส่งผลให้ Edinburgh College of Art สามารถพัฒนาศูนย์ข้อมูลด้านการออกแบบ (Centre for Design and Informatics) ให้แก่มหาวิทยาลัยได้

- ในด้านหลักสูตร มีการพัฒนาหลักสูตรที่ผสมผสานงานวิจัย งานปฏิบัติในสตูดิโอ (Studio) การเรียนรู้ข้ามภาควิชาการ การเรียนรู้โดยฝึกปฏิบัติกับผู้เชี่ยวชาญ และด้านวิชาการเข้าด้วยกัน

มหาวิทยาลัยในสกอตแลนด์มีการกำหนดยุทธศาสตร์ด้านการสร้างความร่วมมือกับองค์กรในภาคอุตสาหกรรม และมีเป้าหมายที่ชัดเจนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในด้านการเป็นผู้ประกอบการ การส่งเสริมให้นักศึกษาเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำวิจัย การสร้างนวัตกรรม และการสร้างกลุ่มเครือข่าย (Cluster) ในแต่ละอุตสาหกรรม มีการกำหนดหลักสูตร และทักษะที่เหมาะสมกับความต้องการของภาคอุตสาหกรรม ผ่านหน่วยงาน Skills Councils โดยเฉพาะในอุตสาหกรรมด้านหัตถกรรม ออกแบบ วรรณกรรม เพลง การแสดง และทัศนศิลป์

Glasgow Caledonian University มีการพัฒนาหลักสูตรระดับปริญญาโทด้านงานโทรทัศน์เพื่อตอบสนองความต้องการของอุตสาหกรรม โดยร่วมกับ Shed Media ซึ่งเป็นบริษัทผลิตรายการโทรทัศน์อิสระ หลักสูตรนี้เป็นหลักสูตร 1 ปี นักศึกษาต้องเรียนรู้จากอาจารย์ในมหาวิทยาลัยและบุคลากรจาก Shed Media สำหรับแนวทางในการเรียนจะเน้นการเรียนรู้และฝึกความสามารถในการเข้าถึงเนื้อเรื่องและบทสนทนา นอกจากนี้ หลักสูตรจะเน้นการให้นักศึกษาเสนอแนวคิด (Pitch Idea) ต่อผู้บริหารของสถานีโทรทัศน์

4.3 เศรษฐกิจสร้างสรรค์และระบบการศึกษาของประเทศญี่ปุ่น

4.3.1 สถานภาพของระบบสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์

ในภาพรวมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของญี่ปุ่นมีขนาดไม่ใหญ่นัก คือ ประมาณ 35.5 ล้านล้านเยน หรือร้อยละ 17.5 ของอุตสาหกรรมบริการทั้งหมด สถานประกอบการในอุตสาหกรรมประเภทนี้มีสัดส่วนเพียงร้อยละ 4.4 ของสถานประกอบการทั้งหมด และมีการจ้างงานเป็นร้อยละ 4 ของการจ้างงานทั้งหมดในปี ค.ศ. 2006 ซึ่งส่วนใหญ่อยู่ในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ การออกแบบสถาปัตยกรรม ภาพยนตร์ วีดิโอและการถ่ายภาพ (Yoshimoto, 2009) เมื่อพิจารณาจากการค้าระหว่างประเทศในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ญี่ปุ่นมีการนำเข้าสินค้าและบริการมากกว่าส่งออกยกเว้นผลิตภัณฑ์ซอฟต์แวร์เกม ซึ่งเป็นจุดแข็งของประเทศ เนื่องจากมีต้นกำเนิดจากพัฒนาการร่วมกันของหลายสาขาธุรกิจและอาศัยความรู้ทางเทคโนโลยีผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์เชิงศิลปะได้รับผลดีจากวัฒนธรรมการ์ตูนที่มีมานานและจำนวนวิศวกรคุณภาพสูงที่มีอยู่มากในอุตสาหกรรมเครื่องใช้ไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงอันานิสงส์จากความเข้มแข็งของผู้ผลิตฮาร์ดแวร์ระดับโลก เช่น Sony (ผู้ผลิต Play Station) และ Nintendo (ผู้ผลิต Game Boy) เป็นต้น (Yoshimoto 2003, Wong and Gao 2008)

การพัฒนาอุตสาหกรรมที่ผ่านมาเป็นความพยายามของภาคเอกชน นโยบายการส่งเสริมจากภาครัฐเพิ่งเริ่มต้นในช่วงเวลาไม่นานนัก โดยเฉพาะเมื่อเศรษฐกิจญี่ปุ่นประสบภาวะถดถอยในช่วง

2 ทศวรรษที่ผ่านมา รัฐบาลญี่ปุ่นจึงได้ประกาศยุทธศาสตร์ใหม่ภายใต้ชื่อ “New Growth Strategy” โดยคาดหวังให้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (เช่น การออกแบบ การ์ตูน ภาพยนตร์ แฟชั่น) เป็นหัวหอกสำคัญของการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจของญี่ปุ่นในอนาคตนอกเหนือจากอุตสาหกรรมการผลิตเดิมที่ญี่ปุ่นมีความเป็นเลิศอยู่แล้ว

ในปี ค.ศ. 2010 เพื่อให้ยุทธศาสตร์ใหม่บรรลุผล ได้มีการพัฒนาแนวคิด เรื่อง “Cool Japan” ขึ้น โดยมี Creative Industries Promotion Office ภายใต้ Ministry of Economy, Trade, and Industry (METI) เป็นเจ้าภาพประสานกับกระทรวงต่าง ๆ และภาคเอกชน รวมถึงมหาวิทยาลัยในการผลิตคนรองรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มีการตั้งเป้าหมายการส่งออกไว้ที่ 56.6 ล้านล้านเยนในปี ค.ศ. 2020 แนวคิดนี้มีวัตถุประสงค์คือ วางตำแหน่งสินค้าญี่ปุ่นที่มีความสามารถในการแข่งขันระดับโลก ได้แก่ สินค้าแฟชั่น การออกแบบ อาหาร คอนเทนต์ เช่น ภาพยนตร์และการ์ตูน ให้ชาวโลกประทับใจในฐานะที่เป็นสินค้ายอดเยี่ยม (Cool Japan = Japanese culture that the world find it cool) นำไปสู่การขยายธุรกิจไปทั่วโลกและส่งเสริมให้นักท่องเที่ยวทั่วโลกมาญี่ปุ่น นอกจากนี้ มีการกำหนดว่าจะขายสินค้าและบริการอะไรในแต่ละตลาดตามประเทศและภูมิภาคสำคัญของโลก มีการกำหนดธุรกิจยุทธศาสตร์ออกเป็น 10 สาขา โดย METI จะค้นหาและประสานให้ผู้มีความคิดสร้างสรรค์และธุรกิจขนาดกลางและขนาดย่อมของญี่ปุ่นในอุตสาหกรรมเหล่านี้กับธุรกิจในต่างประเทศ โดยเฉพาะที่คุมช่องทางการกระจายสินค้า ให้ร่วมมือเป็นหุ้นส่วนทางธุรกิจเพื่อสร้างอุตสาหกรรมส่งออก (ดังตารางที่ 4) ในปี ค.ศ. 2011 METI ได้ตั้งงบประมาณเพื่อดำเนินการตามแนวคิดนี้ถึง 1.4 พันล้านเยน

ตารางที่ 4 ธุรกิจเป้าหมายของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของญี่ปุ่น ในภูมิภาคต่าง ๆ ของโลก

ภูมิภาค/ ประเทศ	ธุรกิจเป้าหมาย	วัตถุประสงค์
เอเชีย	อาหาร	ส่งเสริมวัฒนธรรมอาหารญี่ปุ่นและสินค้า เครื่องดื่มแอลกอฮอล์
	ที่อยู่อาศัย	ขายอุปกรณ์ที่อยู่อาศัย สินค้าอิเล็กทรอนิกส์ เฟอร์นิเจอร์ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
จีน	แฟชั่น เครื่องใช้ ในครัวเรือน	ร่วมมือกับห้างสรรพสินค้าเพื่อขายสินค้า ให้ผู้มีฐานะดี
	ธุรกิจคอนเทนต์	ใช้ประโยชน์จากกิจกรรมที่ญี่ปุ่นและจีน ทำร่วมกัน เช่น การสร้างภาพยนตร์
เอเชีย ตะวันออก เฉียงใต้	สินค้าญี่ปุ่น จากภูมิภาคต่าง ๆ	สร้างแบรนด์ของสินค้าญี่ปุ่นจากภูมิภาค ต่าง ๆ
	แฟชั่น เครื่องใช้ ในครัวเรือน	ส่งออกสินค้าแฟชั่นตามแบบฮาราจุกุ โดยเน้นกลุ่มวัยรุ่น
อินเดีย	แฟชั่น	ร่วมมือกับสื่อมวลชนท้องถิ่น ในการส่งเสริมแฟชั่นญี่ปุ่น

ที่มา: Creative Industries Promotion Office, Ministry of Economy
and Industry (2011)

ตารางที่ 4 ธุรกิจเป้าหมายของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของญี่ปุ่น ในภูมิภาคต่าง ๆ ของโลก (ต่อ)

ภูมิภาค/ ประเทศ	ธุรกิจเป้าหมาย	วัตถุประสงค์
สหรัฐอเมริกา	อาหาร	สร้างตลาดอาหารและเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ญี่ปุ่น
	ธุรกิจคอนเทนต์	ส่งออกคอนเทนต์ญี่ปุ่นโดยใช้ประโยชน์ จากความนิยมในการ์ตูนและฮาร์ดแวร์ 3 มิติ ของญี่ปุ่นไปยัง Hollywood
บราซิล	ธุรกิจคอนเทนต์, เครื่องใช้ไฟฟ้า	ใช้ประโยชน์จากความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่น เพื่อส่งออกโทรทัศน์และโทรศัพท์มือถือ ในช่วงการจัดฟุตบอลโลกและโอลิมปิก

ที่มา: Creative Industries Promotion Office, Ministry of Economy
and Industry (2011)

นโยบายที่มีเนื้อหาสนับสนุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์อีก
นโยบายหนึ่ง คือ นโยบายพื้นฐานด้านกลยุทธ์ทรัพย์สินทางปัญญา (Basic
Policy for Intellectual Property Strategy) ที่รับผิดชอบโดย
Intellectual Property Strategy Headquarters ภายใต้สำนักงาน
คณะกรรมการตั้งตั้งแต่ปี ค.ศ. 2002 โดยมีแนวทางหลัก คือ สร้าง คุ้มครอง
ใช้ประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญา พัฒนาคน และสร้างระบบ
การนำยุทธศาสตร์สู่การปฏิบัติ ในปีแรก ๆ ยุทธศาสตร์นี้แม้จะมีส่วน
เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์แต่จุดเน้นจะอยู่ที่อุตสาหกรรม
ที่อาศัยพื้นฐานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และการวิจัยและพัฒนา ไม่

ได้เน้นเรื่องการออกแบบ ศิลปะและวิถีชีวิตเหมือนยุทธศาสตร์ Cool Japan แต่ในปีต่อ ๆ มา ได้เพิ่มจุดสนใจเรื่อง “Soft Power Industries” เช่น การสร้างคอนเทนต์ อาหาร การออกแบบ มรดกประวัติศาสตร์ แพชั่น การท่องเที่ยว ตลอดจนบริการใหม่ ๆ ที่ใช้สื่อใหม่ ๆ เช่น การบูรณาการเทคโนโลยีโทรคมนาคมและการกระจายเสียง เทคโนโลยี ดิจิตอล เป็นต้น

กลยุทธ์ที่สำคัญมีดังต่อไปนี้

ก. ใช้แนวคิดเครือข่ายวิสาหกิจ (Cluster) ในการ สนับสนุนอุตสาหกรรมประเภทนี้ตามภูมิภาคต่าง ๆ โดยเฉพาะความร่วมมือไตรภาคี รัฐ เอกชน สถาบันการศึกษา และความร่วมมือใน ลักษณะข้ามอุตสาหกรรม

ข. ออกกฎหมายและระเบียบรองรับธุรกิจใหม่ ๆ

ค. รัฐเป็นผู้นำบริการและรูปแบบธุรกิจใหม่ ๆ มา ทดลองให้คนเห็นประโยชน์

ง. สร้างฐานข้อมูลลิขสิทธิ์ เช่น คอนเทนต์งานดนตรี เพื่อให้มีการนำไปใช้และซื้อขายได้อย่างกว้างขวาง และจัดทำฐานข้อมูล ทรัพยากรด้านวัฒนธรรม เป็นต้น

จ. ส่งเสริมให้ต่างประเทศนำคอนเทนต์ของญี่ปุ่น ไปใช้ผ่านการตั้งกองทุนร่วมรัฐและเอกชน (Content Overseas Distribution Fund) โดยมีการกำหนดเป้าหมายของขนาดของ อุตสาหกรรมคอนเทนต์ไว้ที่ 5 ล้านล้านเยนในปี ค.ศ. 2015

ฉ. จัดตั้งโทรทัศน์ช่องพิเศษ Hometown Channel เพื่อสนับสนุนการนำอาหาร แพชั่นและสินค้าท้องถิ่นต่าง ๆ ของญี่ปุ่น ไปขายต่างประเทศ

ช. สนับสนุนแบรนด์ญี่ปุ่น (Japan Brand) เช่น อาหาร ส่วนประกอบอาหาร แพชั่นคอนเท้นท์ในต่างประเทศ โดยตั้ง Japan Brand Support Centre โดยมีจุดเน้นที่เมืองชั้นนำในยุโรป เอเชีย และ บราซิล และสนับสนุนให้นักท่องเที่ยวรู้จัก Japan Brand มากขึ้นผ่าน โครงการ Visit Japan (ให้นักท่องเที่ยวฐานะดีได้ลองใช้สินค้าท้องถิ่น ที่มีคุณภาพสูงของญี่ปุ่น)

นอกจากนี้ ยังเน้นการพัฒนาตัวผู้สร้างสรรค์ (Creators) เอง โดยการจัดทำฐานข้อมูลทรัพยากรด้านวัฒนธรรมและการศึกษา สำหรับโรงเรียนประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้น เช่น ฐานข้อมูล เส้นใยและการออกแบบของท้องถิ่นต่าง ๆ สร้างศูนย์นานาชาติเพื่อ ส่งเสริมการจัดแสดง จัดเก็บ วิจัยด้านศิลปะสื่อ (Media Art) บ่มเพาะ เสาะแสวงหา และประเมินกิจกรรมของผู้สร้างสรรค์รุ่นใหม่ ให้เงินอุดหนุนและรางวัลในงาน Japanese Media Art Festival สนับสนุน นักสร้างภาพยนตร์รุ่นใหม่ให้มีโอกาสเข้าร่วม Workshop ระดับสูง และช่วยให้สามารถผลิตและช่วยประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์สั้น ส่ง ผู้สร้างสรรค์ญี่ปุ่นด้านแฟชั่นและการออกแบบไปบุกเบิกตลาดต่างประเทศ

คณะกรรมการร่วมรัฐ-เอกชนด้านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Public-Private Expert Panel on Creative Industries) คือ กลไก ที่สำคัญในการนำนโยบายไปสู่การปฏิบัติ คณะกรรมการดังกล่าวมี ประธานคือ ประธานบริษัท Shiseido และมีสมาชิกระดับรัฐมนตรี ตลอดจนนักเขียน นักหนังสือพิมพ์ เจ้าของหรือผู้บริหารบริษัทในธุรกิจ สร้างสรรค์ ส่วนหน่วยงานที่ลงมือประสานให้เกิดการปฏิบัติจริง ๆ คือ Creative Director of the Cool Japan Strategy Promotion Program ซึ่งมีหน้าที่เปิดรับความคิดใหม่ ๆ กับทุกภาคส่วน แล้วนำมา

ประเมินความเป็นไปได้และทำการส่งเสริม ผู้อำนวยการและทีมงานของหน่วยงานนี้เป็นนักธุรกิจที่ประสบความสำเร็จในธุรกิจที่อยู่ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

4.3.2 นโยบายการศึกษาและนโยบายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง และกลไกการขับเคลื่อนนโยบายสู่การปฏิบัติ

ญี่ปุ่นตระหนักดีว่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์หรืออุตสาหกรรมสร้างสรรค์จะประสบความสำเร็จได้ต้องมีการปฏิรูปการศึกษา การปฏิรูปการศึกษาในญี่ปุ่นเริ่มตั้งแต่ปี ค.ศ. 1997 โดยมีวัตถุประสงค์ที่สำคัญที่สุดคือ การมองออกไปจากกรอบการศึกษาเดิมที่ยึดติดกับ “ระบบโรงเรียน” และพยายามใช้วิธีการทางการศึกษาที่หลากหลายและยืดหยุ่นมากขึ้น โดยมีแนวทางที่สำคัญดังต่อไปนี้

1. พยายามคิดนอกกรอบการศึกษาแบบเดิม
2. เน้นการตอบสนองความท้าทายในอนาคต เช่น สังคมวัยวุฒิ การสร้างคนเก่งเพื่อพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในอนาคต
3. เพิ่มความหลากหลายและทางเลือกของระบบการศึกษา
4. กระชับความสัมพันธ์ระหว่างสถาบันครอบครัว สถานศึกษาและชุมชน
5. เพิ่มความเป็นสากล เช่น ภาษาอังกฤษ การแลกเปลี่ยนนักเรียน และครู กับประเทศอื่น
6. ให้ภาคธุรกิจตระหนักถึงความสำคัญของการปฏิรูปการศึกษา เช่น ไม่รับคนเข้าทำงานโดยเน้นความสามารถทางวิชาการอย่างเดียว และสนับสนุนให้พนักงานมีการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ญี่ปุ่นคาดหวังไว้สูงว่าเมื่อปฏิรูปการศึกษาแล้วจะสร้างความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญได้ ดังสรุปได้จากตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ความแตกต่างของระบบการศึกษาก่อนและหลังปฏิรูป

ก่อนปฏิรูป	หลังปฏิรูป (ความคาดหวัง)
เรียนรู้แบบแยกส่วน	เรียนรู้แบบบูรณาการ
ครูคือผู้แพร่กระจายความรู้	ครูคือผู้ชี้แนะประสบการณ์ทางการศึกษา
นักเรียนมีบทบาทแบบตั้งรับ	นักเรียนมีบทบาทอย่างแข็งขัน
นักเรียนไม่มีบทบาทในการวางหลักสูตร	นักเรียนมีบทบาทในการวางหลักสูตร
เรียนรู้จากการท่องจำ	เรียนรู้จากการค้นพบ
แรงจูงใจมาจากภายนอก เช่น คะแนน	แรงจูงใจในการเรียนมาจากภายใน
ให้ความสนใจกับมาตรฐานแบบเดิม	ไม่ให้ความสนใจกับมาตรฐานแบบเดิม
มีการทดสอบเป็นประจำ	ไม่ค่อยมีการทดสอบ
เน้นการแข่งขัน	เน้นการทำงานเป็นกลุ่ม
ไม่ให้ความสำคัญกับกระบวนการ	ให้ความสำคัญกับกระบวนการ
เน้นแต่สติปัญญา	สมดุลระหว่างสติปัญญาและอารมณ์

ที่มา: Tanabe (2000)

ความพยายามที่เป็นรูปธรรมที่สุดในการปฏิรูปการศึกษา คือ การออกกฎหมายพื้นฐานด้านการศึกษา (Basic Education Act) ในปี ค.ศ. 2006 เน้นที่ความต้องการของผู้เรียนและความต้องการของชุมชนเป็นหลัก กฎหมายดังกล่าวได้มีการบรรจุทางเลือกการศึกษาใหม่ ๆ เช่น การศึกษาตลอดชีวิต การศึกษาที่บ้าน (Home Education) การศึกษาทางสังคม (Social Education) และความร่วมมือระหว่างครอบครัว โรงเรียน และชุมชนไว้อย่างเป็นทางการ รัฐบาลยังได้ปรับปรุงพระราชบัญญัติการศึกษาทางสังคม (Social Education Act) ในปี ค.ศ. 2008 เพื่อกำหนดหน้าที่ให้รัฐบาลกลางและรัฐบาลท้องถิ่น ให้การศึกษาแก่ประชาชนผ่านกลไกต่าง ๆ นอกจากนั้น ได้มีการกำหนดเป็นพันธกิจของรัฐว่า ภายใน 5 ปี นับจากปีงบประมาณ 2008 รัฐบาลจะสร้างสิ่งแวดล้อมเพื่อให้ประชาชนสามารถเลือกที่จะศึกษาตามแต่โอกาสทางการศึกษาของตนเอง และผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ต้องได้รับการประเมินอย่างเหมาะสม

ในเรื่องของการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้มีการกำหนดกลยุทธ์สำคัญไว้ดังต่อไปนี้

1. ขยายโอกาสให้คนอายุมากเข้าเรียนในมหาวิทยาลัยได้
2. สนับสนุน Open University of Japan
3. สร้างเครือข่ายการเรียนรู้ผ่านศูนย์เรียนรู้ชุมชน (Community Learning Centre) ห้องสมุดชุมชน โรงละคร พิพิธภัณฑ์-ชุมชน
4. สร้างฐานของการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยการส่งเสริมประชาชนให้ได้รับโอกาสในการเรียนรู้ที่หลากหลาย และมีสิ่งแวดล้อมที่สนับสนุน รวมทั้งระบบการให้คำปรึกษา

5. พัฒนาระบบการให้ประกาศนียบัตรเพื่อรับรองความสามารถด้านต่าง ๆ

6. พัฒนาสถานที่ที่เด็กสามารถไปเรียนรู้หลังเลิกเรียน

รัฐบาลปัจจุบันของญี่ปุ่น ยังได้เน้นการพัฒนาครูตั้งแต่ระดับอนุบาลถึงมัธยมศึกษา โดยมีเป้าหมายที่จะให้ครูทุกคนจบระดับปริญญาโท เพื่อให้บรรลุเป้าหมายนี้ ทางรัฐบาลได้พยายามให้วิทยาลัยครูเปิดสอนในระดับปริญญาโท โดยใช้หลักสูตรใหม่ที่เน้นการฝึกปฏิบัติ (internship) ในระยะเวลาที่ยาวนานกว่าเดิม แทนที่จะเน้นการเรียนในห้องเรียน และยังได้กำหนดว่าอาจารย์ในหลักสูตรใหม่นี้ต้องมาจากบุคลากรที่มีประสบการณ์ในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาจำนวนไม่น้อยกว่าร้อยละ 40 ของอาจารย์ทั้งหมด

อย่างไรก็ตาม การปฏิรูปการศึกษาของญี่ปุ่นประสบปัญหาในทางปฏิบัติหลายประการ ที่สำคัญคือ การขาดภาวะผู้นำที่จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างแท้จริง และสถาบันการศึกษามีการบริหารค่อนข้างตายตัว ไม่ค่อยเปิดรับความรู้ใหม่ เน้นการไต่เต้าภายในองค์กร บุคลากรใหม่ ๆ จึงเข้ามาในตำแหน่งระดับกลางและสูงได้น้อย ครูใหญ่ส่วนมากมีอายุมาก คือ เกิน 55 ปี จึงไม่ค่อยรับการเปลี่ยนแปลงใหม่ ๆ หลักสูตรที่จะผลิตครูให้จบระดับปริญญาโท ก็ยังผลิตครูพันธุ์ใหม่ได้น้อย คือประมาณปีละ 800 คน ในขณะที่ความต้องการครูระดับอนุบาลถึงมัศึกษามีมากถึงปีละ 40,000 คน (Horiuchi, 2012)

4.3.3 ตัวอย่างการจัดการศึกษาที่น่าสนใจและอาจเป็นบทเรียน สำหรับประเทศไทย

ก. กรณีศึกษาโรงเรียนอนุบาลญี่ปุ่น

โรงเรียนอนุบาลญี่ปุ่นไม่ว่าของรัฐหรือของราษฎร์ ล้วนมีห้องเรียนแบบเรียบง่าย นอกจากเปียโน 1 หลัง โทรทัศน์ 1 เครื่อง เครื่องบันทึกแบบกระเป๋าทัวร์ 1 เครื่อง ของเล่นเด็กมีเพียงกระดาษแข็ง กล่องบรรจุขนาดต่าง ๆ หนังสือพิมพ์ เชือกไถล่อน ตะเกียบไม้ และหนังสือจำนวนมาก ให้เด็กขีดเขียน ตัดแปะ ตามใจชอบ การที่โรงเรียนอนุบาลญี่ปุ่นไม่เน้นอุปกรณ์ทันสมัยและของเล่นแพงหูฉี่ ดูออกจะขัดกับเทคโนโลยีทันสมัยของญี่ปุ่น แท้ที่จริงแล้ว นี่คือความฉลาดของนักการศึกษาญี่ปุ่น ซึ่งให้ความสำคัญกับการพัฒนาศักยภาพของเด็ก ไม่ปล่อยให้เด็กเป็นทาสของ “ผลิตภัณฑ์สำเร็จรูป” สร้างสิ่งแวดล้อมให้เกิดพลังการแข่งขันโดยใช้ประโยชน์จากทรัพยากรที่มีอยู่รอบข้าง อันจะทำให้เด็กได้รับประโยชน์ตลอดชีวิต

วันแรกๆ ไปรายงานตัว โรงเรียนอนุบาลจะมอบหมายให้ผู้ปกครองเตรียมกระเป๋าใหญ่ๆ หลายใบ มีทั้งกระเป๋าหนังสือ กระเป๋าใส่หมวก กระเป๋าเครื่องครัว กระเป๋าเสื้อผ้า กระเป๋าใส่รองเท้า กระเป๋าใส่เสื้อผ้าใช้แล้ว กระเป๋ารองเท้า พร้อมทั้งกำหนดขนาดเพื่อให้กระเป๋าใส่ซ้อนกันได้ เป็นการฝึกให้เด็กรู้จักการแยกแยะสิ่งของตามประเภท

โรงเรียนอนุบาลมีเครื่องแบบเปลี่ยนตามฤดูกาล ตลอดทั้งปีต้องใส่เสื้อสวมหัว สวมหมวก เมื่อไปถึงโรงเรียน ก็ถอดเสื้อสวมหัว เปลี่ยนเป็นเสื้อใส่เล่น รองเท้าเปลี่ยนเป็นรองเท้าบาเลต์สีขาว ถ้าเล่นกีฬา ก็เปลี่ยนรองเท้าอีกแบบ หลังจากนอนพักกลางวัน ตื่นขึ้นมาต้อง

เปลี่ยนเสื้อผ้าชุดใหม่ แต่ละวันเด็ก ๆ ต้องเปลี่ยนเสื้อผ้าหลายครั้ง โดยครูยืนดูห่าง ๆ ไม่เคยยื่นมือช่วย ขั้นตอนเหล่านี้ เป็นการฝึกให้เด็กรู้จักดำเนินชีวิตด้วยตนเองตั้งแต่อายุ 2-3 ขวบ โดยให้ฝึกทั้งเปลี่ยนเสื้อผ้า เก็บคู่มือ ติดสติ๊กเกอร์ แฉวนผ้าเช็ดหน้า เป็นต้น ซึ่งเป็นการบ่มนิสัยการทำงานให้เป็นระเบียบ

โรงเรียนอนุบาลดูเหมือนไม่เน้นการสอนความรู้ เด็ก ๆ ไม่มีตำรา มีแต่สมุดวาดเขียนเดือนละเล่ม ตารางเรียนไม่มีวิชา คณิตศาสตร์ พยัญชนะ ภาษาอังกฤษหรือวิชาดนตรี จะสอนเด็กให้รู้จัก ยิ้มและรู้จักขอบคุณ กิจกรรมและเทศกาลมีตลอดปีนับครั้งไม่ถ้วน ผู้ปกครองต้องทำเครื่องหมายบนปฏิทินมากมาย เพื่อเตือนให้ทำปิ่นโต เพราะตลอดปีมีรายการปิกนิก ไต่เขา เทียวทะเลสาบ ชมสวนสัตว์และสวนพฤกษชาตินับครั้งไม่ถ้วน นอกจากนี้ ยังมีกิจกรรมอีกมากมาย เช่น ทำขนมโก๋ในเทศกาล แข่งกีฬา งานแสดงเพื่อชุมชน ออกค่ายพักแรม จัดนิทรรศการ นมัสการวัดวาอารามต่าง ๆ ซึ่งโรงเรียนอนุบาลญี่ปุ่น จะตั้งอยู่รอบวัด นอกจากนั้น บางแห่งเจ้าอาวาสยังควบตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลด้วย ลักษณะนี้มีอยู่ทั่วไปทั้งในชนบทและเมืองใหญ่เช่นโตเกียว เด็ก ๆ จะชอบไปเล่นซ่อนหาในสุสานบริเวณวัด ทุกเดือนเด็กต้องไปฟังเทศน์ในวัด 1 ครั้ง และไหว้พระในวันสำคัญ

ก่อนถึงวันเกิดของเด็ก ครูจะติดต่อกับพ่อแม่เด็ก ถามที่มาของชื่อเด็กและขอยืมรูปถ่ายตั้งแต่แรกเกิดเพื่อจัดแสดงในชั้นเรียน และขอให้คุณแม่เขียนข้อความเล่าเรื่องตอนเด็กเกิดใหม่ เพื่อนำไปอ่านหน้าห้อง เพื่อให้เด็กเรียนรู้ความเป็นมาของชีวิต ตระหนักถึงความยากลำบากตั้งแต่เกิดจนเติบโต รู้จักยินดีและขอบคุณในชีวิต ชาวญี่ปุ่นเชื่อว่า เมื่อรู้จักให้เกียรติแก่ชีวิตตั้งแต่เด็ก โตขึ้นจะไม่ค่อยมีพฤติกรรมนอกเส้นทาง

อย่างไรก็ตาม 3 ปี ในอนุบาล พบว่า เด็กมีความก้าวหน้าในด้านดนตรี วิชาศิลปะ การอ่าน เป็นอย่างมาก ซึ่งเป็นผลมาจากรูปแบบการศึกษาของครุรวม (ที่มา: เอกสารนำเสนอ เริ่มจากเด็กเล็ก จนถึงแก่เต๋า: จุดสตาร์ทการศึกษาของชนชาติญี่ปุ่น)

**ข. กรณีศึกษาการปฏิรูปการเรียนการสอนในระดับ
องค์กร: Department of Mechanical and Aerospace
Engineering ภายใต้ Tokyo Institute of Technology**

Department of Mechanical and Aerospace Engineering ภายใต้ Tokyo Institute of Technology เป็นตัวอย่างของการเปลี่ยนจากการเน้นการเรียนทฤษฎีไปสู่การปฏิบัติจริงให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ โดยกระตุ้นให้นักศึกษาออกแบบระบบกลไกด้วยตนเอง มีการเปลี่ยนแปลงหลักสูตรโดยลดการเรียนทฤษฎีและเพิ่มวิชาใหม่คือ “การสร้างเครื่องจักร” เพื่อฝึกให้นักศึกษาที่เรียนแต่ทฤษฎีมาทั้งชีวิตเพื่อให้สอบเข้ามหาวิทยาลัยได้ รู้จักสร้างเครื่องจักรด้วยตนเอง เริ่มจากการถอดเครื่องจักรออกเป็นชิ้น ๆ ศึกษากลไกการทำงานแล้วประกอบกลับเพื่อให้เข้าใจหัวใจของการออกแบบอย่างแท้จริง แล้วจึงไปเรียนวิชาการออกแบบ (ตรงกันข้ามกับการสอนวิชาการออกแบบทั่วไปที่เรียนพื้นฐานการออกแบบก่อน แล้วไปลงมือออกแบบจริง) เช่น วิชาที่ให้นักศึกษาทำงานเป็นกลุ่มเพื่อออกแบบและผลิตหุ่นยนต์ที่ใช้ทั้งชิ้นส่วนทางเครื่องกลและไฟฟ้าที่ควบคุมด้วยระบบคอมพิวเตอร์ และวิชาที่ให้นักศึกษาออกแบบและสร้างต้นแบบเครื่องจักรที่ไม่เลียนแบบใครเพื่อให้สามารถทำงานที่มอบหมายให้ไปได้

ต่อมามีการตั้ง Machine Creation Center ด้วยเงินทุน 100 ล้านเยน ขึ้น โดยได้รับการสนับสนุนจากบริษัทเอกชนเพื่อเป็น

สถานที่ให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติงานจริง และมีการจัดการประกวดหุ่นยนต์ศิลปินข้างถนน (Street Artist Robot Contest) เพื่อให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มแข่งกันคิดและออกแบบหุ่นยนต์ที่แสดงศิลปะไม่เหมือนใครด้วยตนเอง แทนที่จะกำหนดล่วงหน้าว่าต้องสร้างหุ่นยนต์ประเภทใด และทำให้การทำงานมีความสนุกสนาน น่าสนใจ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนที่เป็นผลรวมจากคะแนนของนักศึกษาด้วยกันเอง กรรมการ และผู้ชม (Hirose, 2001)

4.4 เศรษฐกิจสร้างสรรค์และระบบการศึกษา ของประเทศสิงคโปร์

4.4.1 สถานภาพของระบบสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และ เชิงสร้างสรรค์

ในปี ค.ศ. 2000 อุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์มีการจ้างงานประมาณ 72,000 คน ในสถานประกอบการจำนวน 8,000 แห่ง โดยอุตสาหกรรมที่มีลิขสิทธิ์ มีมูลค่าเพิ่มสูงขึ้นจาก 8 แสนล้านดอลลาร์สหรัฐในปี ค.ศ. 1986 เป็น 4.8 ล้านล้านดอลลาร์สหรัฐในปี ค.ศ. 2000 ซึ่งมีผลทำให้ความสำคัญทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมที่มีลิขสิทธิ์เกี่ยวข้องเพิ่มขึ้นจากเดิมที่มีสัดส่วนร้อยละ 2.0 ต่อ GDP ในปี ค.ศ. 1986 เป็นร้อยละ 2.8 ต่อ GDP ในปี ค.ศ. 2000 รวมถึงอัตราการจ้างงานในอุตสาหกรรมนี้ได้เพิ่มขึ้นในอัตราสูงกว่าอัตราเฉลี่ยของทุกอุตสาหกรรมในประเทศ โดยมีจำนวนเพิ่มจาก 30,700 คน ในปี ค.ศ. 1986 เป็น 72,000 คนในปี ค.ศ. 2000 นอกจากนี้ อุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ได้ก่อให้เกิดธุรกิจใหม่ที่มีความสำคัญทางเศรษฐกิจ (spin-offs) โดยในปี ค.ศ. 1998 ตัวคูณทางเศรษฐศาสตร์ของกิจกรรม

ในด้านศิลปะและวัฒนธรรม (1.66) และด้านการออกแบบ (1.76) มีค่าสูงกว่าตัวคูณทางเศรษฐศาสตร์ของสาขาการธนาคาร (1.4) และสาขาปิโตรเคมี (1.35)

นอกจากนี้ อุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์มีผลกระทบต่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการที่อยู่นอกเหนืออุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำเทคโนโลยีที่ก้าวหน้ามาผสมผสานกับการออกแบบ ตราสินค้า และการตลาดทำให้เกิดผลิตภัณฑ์ที่สร้างความแตกต่างจากสินค้าของบริษัทอื่น ๆ ในตลาด

ในด้านภาพลักษณ์ของประเทศ อุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ที่มีความก้าวหน้ามีส่วนเพิ่มภาพลักษณ์ที่ดีและช่วยดึงดูดธุรกิจและคนเก่งเข้าสู่ประเทศ นอกจากนี้ อุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์มีส่วนช่วยพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้วย เช่น ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะช่วยส่งเสริมการพัฒนาความสามารถและการคิดในสาขาวิชาอื่น ๆ การศึกษาด้านศิลปะช่วยส่งเสริมการสร้างทักษะด้านธุรกิจ เช่น การกำหนดเป้าหมาย การปรับแนวความคิด ความอดทน การทำงานร่วมกัน การแก้ไขปัญหา ความเชื่อมั่นในตนเอง สุดท้ายคือประโยชน์ทางด้านความเป็นอยู่และสังคม รวมถึงการสร้างความภูมิใจของคนในชาติ

ประเทศสิงคโปร์มีวิสัยทัศน์มุ่งพัฒนาอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ให้ก้าวหน้าสดใสอย่างยั่งยืน เพื่อผลักดันการเติบโตก้าวหน้าของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ของประเทศ และได้กำหนดเป้าหมายในปี ค.ศ. 2012 ดังต่อไปนี้

1. เพิ่มสัดส่วนของอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์จากร้อยละ 3 ต่อ GDP จากปี ค.ศ. 2000 เป็นร้อยละ 6 ต่อ GDP ในปี ค.ศ. 2012

2. สร้างชื่อเสียงให้สิงคโปร์เป็น “ศูนย์กลางการสร้างสรรค์แห่งใหม่ของเอเชีย” โดยอยู่ใน 10 อันดับแรกของการจัดอันดับการแข่งขันของโลกในด้านกลุ่มการออกแบบ

ประเทศสิงคโปร์ได้กำหนดเป้าหมายอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ไว้ 3 ประการ ประกอบด้วย

1. เมืองเกิดใหม่ (Renaissance City) เป็นเมืองแห่งนวัตกรรมและศักยภาพสูงของโลกด้านศิลปะ วัฒนธรรมและประเพณี

2. ศูนย์กลางของโลกด้านวัฒนธรรมและธุรกิจสำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์ เนื้อหาและบริการ (Global Cultural and Business Hub for the Design of Products, Content and Services) โดยให้การออกแบบและความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะเฉพาะที่ผสมผสานในส่วนต่าง ๆ ของกิจกรรมในชีวิตประจำวัน (Design Singapore)

3. เมืองด้านสื่อสร้างสรรค์ของโลก (Global Media City) โดยให้เกิดการพัฒนาสื่อในประเทศสิงคโปร์และเชื่อมโยงกับเครือข่ายนานาชาติ (Media 21) ซึ่งอุตสาหกรรมสาขาสื่อดิจิตอลและสื่อปฏิสัมพันธ์ (Interactive and Design Media - IDM) ได้รับการคัดเลือกจากมูลนิธิเพื่อการวิจัยแห่งชาติ (National Research Foundation - NRF) ให้เป็น 1 ใน 3 อุตสาหกรรมยุทธศาสตร์ของประเทศ นอกเหนือจากสาขาวิทยาศาสตร์ชีวภาพและสาขาเทคโนโลยีน้ำและสิ่งแวดล้อม

4.4.2 นโยบายการศึกษาและนโยบายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง และ กลไกการขับเคลื่อนนโยบายสู่การปฏิบัติ

ประเทศสิงคโปร์ได้กำหนดนโยบายและยุทธศาสตร์ในการพัฒนาอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ ดังนี้

4.4.2.1 การสร้างความสามารถด้านการสร้างสรรค์

1. นำศิลปะ การออกแบบ และสื่อ มาเป็นส่วนหนึ่งในทุกระดับการศึกษา

ส่งเสริมการนำศิลปะ การออกแบบ และสื่อ มาเป็นส่วนหนึ่ง กล่าวคือ ใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ในทุกระดับการศึกษา เช่น วิชาการแสดงและวรรณกรรม สามารถนำมาเป็นส่วนหนึ่งในการศึกษาด้านภาษา นำสื่อวีดิทัศน์มาช่วยในวิชาด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์เพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าถึงบทเรียนได้ในมิติใหม่ การส่งเสริมการเขียนและวาดภาพแบบสร้างสรรค์ในระดับการศึกษาปฐมวัย และฝึกฝนการนำเทคโนโลยีภาพถ่ายมาใช้ในการทำงานกลุ่มให้นักเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ซึ่งการดำเนินการนี้จะต้องใช้ครูผู้สอนที่มีทัศนคติและแนวคิดในการผสมผสานศิลปะ การออกแบบ และสื่อเข้าในหลักสูตรที่มีอยู่ให้นักเรียนคิดอย่างกว้างขวางและสร้างสรรค์

2. จัดตั้งโปรแกรมนำร่องด้านศิลปะ การออกแบบ และสื่อ ในมหาวิทยาลัย

ในอดีต “การออกแบบ” จะเป็นส่วนหนึ่งในวิชา “ออกแบบและเทคโนโลยี” ซึ่งเป็นวิชาบังคับในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และวิชาเลือกในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยสถาบันโพลีเทคนิคสามแห่งในประเทศ (NP, NYP, TP) และสถาบันศิลปะเฉพาะด้าน (LASALLE-SIA และ NAFA) ได้เปิดสอนระดับประกาศนียบัตรใน

สาขาด้านการออกแบบ มีจำนวนนักศึกษาประมาณ 1,500 และ 800 คน ในปี ค.ศ. 2001 ตามลำดับ

ในเดือนกรกฎาคมปี ค.ศ. 1998 คณะกรรมการ ERC Service Subcommittee เสนอให้มีการยกระดับสถาบันระดับโพลีเทคนิค LASALLE-SIA และ Nanyang Academy of Fine Arts (NAFA) และให้สามารถมอบปริญญาบัตรของมหาวิทยาลัยแห่งชาติสิงคโปร์ (National University of Singapore - NUS) ในสาขาทัศนศิลป์ (หลักสูตร 5 ปี) แก่บัณฑิตที่มีผลการศึกษามาตรฐานที่กำหนดของสภาการศึกษา ด้านศิลปะ (Arts Education Council) นอกจากนี้ ได้เสนอให้มีการจัดตั้งสถาบันศิลปะ (Institute of the Arts - ITA) ที่มหาวิทยาลัยแห่งชาติสิงคโปร์ (National University of Singapore - NUS) เพื่อเปิดสอนหลักสูตรด้านการแสดงศิลปะ (Performing Arts) และวิทยาลัยดนตรีแห่งสิงคโปร์ (Singapore's Conservator of Music - Yong Siew Toh Conservatory of Music) เพื่อเปิดสอนระดับปริญญาด้านดนตรีในปี ค.ศ. 2003

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีนันทยาง (NTU) เปิดสอนใน คณะศิลปะ ออกแบบ และสื่อ ทั้งในระดับปริญญาตรีและปริญญาโท รวมทั้งหลักสูตรนานาชาติที่มีการแลกเปลี่ยนนักศึกษา กับสถาบันใน ต่างประเทศ

นอกจากนี้ วิชาด้าน “ออกแบบ” มีสอนในสาขาวิศวกรรม-ศาสตร์ที่ Nanyang Technological University (NTU) และ NUS (in Design Technology Institute ร่วมกับ the Eindhoven Institute of Technology) ภายใต้คณะวิศวกรรมศาสตร์ และวิทยาลัยด้านการออกแบบและสิ่งแวดล้อม (School of Design and Environment) ที่เปิดสอนปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตร์ระดับปริญญาตรีและปริญญาโท

และสาขาการออกแบบอุตสาหกรรม ซึ่งนักศึกษารุ่นแรกมีจำนวน 24 คน ได้จบการศึกษาในปี ค.ศ. 2003

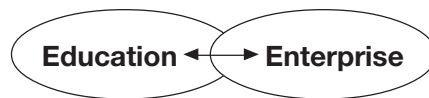
อย่างไรก็ตาม การสร้างกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์ จำเป็นต้องจัดตั้งโปรแกรมนำร่อง (Flagship) ด้านศิลปะการออกแบบ และสื่อ ในมหาวิทยาลัยของประเทศ เช่น การจัดตั้งโปรแกรมด้านศิลปะในวิทยาเขตใหม่ของมหาวิทยาลัยแห่งชาติสิงคโปร์ (NUS-X campus) โดยอาจารย์ร่วมมือกับสถาบันชั้นนำในต่างประเทศ เช่น Royal College of Art (London), University of Art and Design (Helsinki) และ Pasadena Art Centre (Los Angeles) โดยให้โปรแกรมที่จัดตั้งขึ้นใหม่มีหลักสูตรแบบกว้างขวางและเน้นการวิจัยเป็นหลัก

นอกจากการพัฒนาหลักสูตรเฉพาะด้านแล้ว มีความจำเป็นที่จะต้องนำองค์ความรู้ด้านศิลปะ การออกแบบและสื่อมาเป็นส่วนประกอบในการศึกษาสาขาทั่วไป เช่น การผสมผสานความรู้เหล่านี้เข้ากับการศึกษาด้านเทคโนโลยี ธุรกิจ สังคม และอื่น ๆ ทั้งในโรงเรียนธุรกิจและโรงเรียนวิศวกรรมศาสตร์ เพื่อสร้างนักออกแบบอาชีพที่สามารถวางตำแหน่งของการออกแบบอย่างกลมกลืนกับศาสตร์ในอาชีพสาขาต่าง ๆ

การบ่มเพาะกลุ่มนักออกแบบอาชีพต้องอาศัยการเชื่อมโยงและปฏิสัมพันธ์อย่างเป็น “ระบบ” ทั้งระบบการศึกษา การประกอบการ และระบบสนับสนุนต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการสร้างความสามารถและเชี่ยวชาญด้านการออกแบบ (เช่น การสร้างความตระหนักในการนำการออกแบบไปผสมผสานในศาสตร์อื่น ๆ เพื่อสร้างมูลค่า การจัดตั้งวิทยาลัยเฉพาะด้านศิลปะ การออกแบบ และสื่อ การส่งเสริมและยกระดับการศึกษาด้านออกแบบในระดับโพลีเทคนิคและโรงเรียนศิลปะ

การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านการวิจัยและทดลอง เช่น ห้องปฏิบัติการสื่อ) และการพัฒนามาตรฐานด้านวิชาชีพ (การพัฒนาแนวปฏิบัติของวิชาชีพ การจัดหลักสูตรต่อเนื่องสำหรับพัฒนาอาชีพ การยกย่องเกียรติของวิชาชีพนักร้องแบบผ่านการมอบรางวัลนักร้องแบบดีเด่น)

ทั้งนี้ การสร้างนักสร้างสรรค์รุ่นใหม่ด้านสื่อซึ่งประเทศสิงคโปร์มีข้อจำกัดเรื่องขนาดของตลาดและขาดประสบการณ์ที่จะสร้างแฟ้มผลงานที่น่าเชื่อถือ จึงมีความจำเป็นที่ภาคการศึกษา เช่น คณะการสื่อสารของ NTU จะต้องร่วมมือกับภาคอุตสาหกรรมของประเทศ ในการกำหนดแนวทางที่จะให้โอกาสนักสร้างสรรค์รุ่นใหม่ได้ทำงานร่วมกับนักร้องแบบอาชีพด้านสื่อทั้งในประเทศสิงคโปร์และต่างประเทศ อันเป็นการฝึกฝนและพัฒนาทักษะ



3. จัดตั้งห้องปฏิบัติการสื่อของสิงคโปร์

เพื่อพัฒนานักวิจัยในสาขาที่มีความหลากหลาย ได้มีข้อเสนอให้จัดตั้งห้องปฏิบัติการสื่อ (Media Lab) โดยร่วมมือกับสถาบันชั้นนำ เช่น MIT Media Lab เพื่อทำการวิจัยด้านอุปกรณ์ นวัตกรรม การบริการและเครื่องมือ การดำเนินการร่วมกับสถาบันชั้นนำ จะทำให้ประเทศสิงคโปร์ได้รับประโยชน์จากการถ่ายทอดเทคโนโลยี และการแลกเปลี่ยนนักวิจัยกับนานาชาติ

4. การยกระดับความสามารถด้านการออกแบบในภาค อุตสาหกรรม

คณะกรรมการด้านพัฒนาเศรษฐกิจ (Economic Development Board - EDB) มีบทบาทในการดึงดูดบริษัทชั้นนำด้านการออกแบบในต่างประเทศมาตั้งสำนักงานธุรกิจในประเทศสิงคโปร์เพื่อให้เกิดการถ่ายทอดแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์กับบริษัทในประเทศ นอกจากนี้ EDB มีมาตรการต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนการพัฒนาธุรกิจ เช่น Start-up Enterprise Development Scheme (SEEDS) มาตรการแรงจูงใจการทำวิจัย (Research Incentive Scheme) มาตรการดึงดูดผู้ที่มีศักยภาพสูง ได้แก่ Talent & Attachment Programme (TAP)

สำนักงานธุรกิจนานาชาติแห่งสิงคโปร์ (International Enterprise Singapore - IE Singapore) สนับสนุนกิจกรรมด้านการออกแบบและตราสินค้าเพื่อเป็นจุดแข็งพิเศษสำหรับบริษัทของสิงคโปร์ในการแข่งขันในตลาดต่างประเทศ เช่น การสนับสนุนทุนร้อยละ 50 สำหรับค่าใช้จ่ายที่ปรึกษาด้านการออกแบบของบริษัท นอกจากนี้ IE Singapore มีบทบาทในการบ่มเพาะนักออกแบบที่มีศักยภาพสูง รวมถึงการจัดงานมอบรางวัลด้านการออกแบบและการเสวนา ได้แก่ Singapore Design Awards, Young Designers Award และ International Design Forum

5. การสร้างกำลังคนที่มีศักยภาพสูงด้านสื่อ

การจัดตั้งสถาบันฝึกอบรมเฉพาะด้านสื่อจะช่วยลดช่องว่างที่ขาดอยู่ของสถาบันการศึกษาปกติในการสร้างและพัฒนากำลังคนที่มีศักยภาพสูงด้านสื่อ โดยการร่วมมือกับสถาบันศึกษาด้านสื่อชั้นนำในต่างประเทศ สถาบันฝึกอบรมจะต้องทำงานอย่างใกล้ชิด

กับภาคอุตสาหกรรมในการกำหนดทักษะที่เป็นที่ต้องการ รวมถึงร่วมมือกับสถาบันสื่อดิจิทัลในการพัฒนาทักษะด้านสื่อดิจิทัล

นอกจากนี้ การสร้างความสามารถเฉพาะด้านเพื่อสนับสนุนการพัฒนาเนื้อหาที่มีความสำคัญมาก โดยเฉพาะทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ การวาดเขียนและการแสดงออก ในปัจจุบัน Singapore Broadcasting Authority (SBA) ได้จัดหลักสูตรด้านการเขียนบทความ ซึ่งควรมีการขยายให้ครอบคลุมสาขาอื่น ๆ เช่น การพิมพ์ การละคร และสื่อสมัยใหม่ การจัดแข่งขันเขียนบทความจะเป็นอีกช่องทางหนึ่งในการสร้างนักเขียนศักยภาพสูง เพื่อให้ได้การยอมรับทั้งในเวทีระดับชาติและระดับนานาชาติ นอกจากนี้ Media Development Authority (MDA) ต้องทำงานใกล้ชิดร่วมกับทางภาคอุตสาหกรรม หน่วยงานจัดงานนิทรรศการ และสถาบันฝึกอบรมด้านสื่อในการจัดหลักสูตรฝึกอบรมด้านอื่น ๆ เช่น การเงิน กฎหมาย และทรัพย์สินทางปัญญา

6. การสนับสนุนการจัดตั้งสมาคมอุตสาหกรรมด้านสื่อ

MDA ควรสนับสนุนการจัดตั้งสมาคมอุตสาหกรรมด้านสื่อ เพื่อให้สมาคมมีบทบาทในการพัฒนาความสามารถของภาคอุตสาหกรรมด้วยตนเอง รวมถึงการพัฒนาแนวปฏิบัติที่ดีของภาคอุตสาหกรรม นอกจากนี้ สมาคมจะเป็นช่องทางในการสื่อสารข้อมูลกับรัฐเกี่ยวกับการกำหนดนโยบายที่เกี่ยวข้อง

4.4.2.2 การกระตุ้นให้เกิดความต้องการในการบริโภค

1. การกำหนดสัดส่วนของศิลปะในผลิตภัณฑ์

ภาครัฐมีบทบาทในการเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความต้องการในการบริโภคผลงานและสิ่งประดิษฐ์ที่มีความคิดสร้างสรรค์

เป็นองค์ประกอบ ตัวอย่างเช่น กำหนดสัดส่วนของศิลปะในผลิตภัณฑ์ และส่งเสริมการใช้การออกแบบเพื่อการบริการและสิ่งบริการสาธารณะ รวมถึงการให้สิทธิพิเศษทางด้านภาษีต่าง ๆ แก่บริษัทเอกชนที่เข้าร่วม ด้วยในการใช้สิ่งที่มีสัดส่วนของการสร้างสรรค์ในผลิตภัณฑ์และบริการ

2. การริเริ่มและพัฒนาเมืองนวัตกรรมร่วมกับท้องถิ่น

การริเริ่มและพัฒนาเมืองนวัตกรรมร่วมกับท้องถิ่นเพื่อสร้างสังคมที่มีแนวคิดการเป็นผู้ประกอบการ ใช้เทคโนโลยีมาสร้างสรรค์งาน โดยการผสมผสานศิลปะ วัฒนธรรม การออกแบบ ธุรกิจ และเทคโนโลยีเข้ากับการวางแผนและพัฒนาเมืองใหม่ กิจกรรมที่เกี่ยวข้องประกอบด้วย การกำหนดสัดส่วนของศิลปะในผลงาน การพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์งาน การฝึกอบรมผู้ประกอบการ การสัมมนาการคิดเชิงสร้างสรรค์ การจัดงานและเทศกาลงานสร้างสรรค์ เป็นต้น

3. การสร้างพิพิธภัณฑ์สำหรับศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัย

ในระยะยาว มีการเสนอให้ประเทศสิงคโปร์สร้างพิพิธภัณฑ์สำหรับศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัยที่เน้นการแสดง ผลงานศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัยและการออกแบบในระดับนานาชาติ ดังรูปแบบของพิพิธภัณฑ์ชั้นนำในประเทศอื่น ๆ เช่น Tate Modern และ Guggenheim Bilbao เป็นต้น ที่จะสามารถสร้างผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวได้ในอนาคต

4. การพัฒนาพื้นที่ในการหลอมรวมความคิด ประสพการณ์แก่ประชาชน

การพัฒนาพื้นที่ในการหลอมรวมอาจเป็นการรวมการใช้ห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ และคลังเอกสารประวัติศาสตร์เข้าไว้ด้วยกัน

เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้แบบใหม่ ๆ หรืออาจเป็นการรวมแนวคิดด้านศิลปะ ธุรกิจและเทคโนโลยีเข้าด้วยกันเพื่อออกแบบห้องสมุดแนวใหม่ การจัดเก็บเอกสารและบริการต่าง ๆ

5. การจัดนิทรรศการใหญ่ระดับประเทศด้านศิลปะปีละ 2 ครั้ง

การจัดนิทรรศการใหญ่ระดับประเทศด้านศิลปะจะเป็นช่องทางการจัดแสดงผลงานของศิลปินระดับชาติและเพื่อเป็นจุดเชื่อมกับเครือข่ายงานแสดงด้านศิลปะระดับนานาชาติ งานนิทรรศการเน้นความเป็นเอเชียและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ นอกจากนี้ นิทรรศการจะเปิดโอกาสให้ศิลปินที่อายุน้อยซึ่งต้องใช้เวลาในการบ่มเพาะนาน มีโอกาสทดลองแสดงผลงานในเวทีใหญ่

4.4.2.3 การพัฒนาอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์

1. การสร้างเมืองสื่อ (Mediapolis)

เพื่อให้เกิดภาพชัดเจนของความมุ่งมั่นในการพัฒนาอุตสาหกรรมสื่อ ประเทศสิงคโปร์จำเป็นต้องสร้างเมืองสื่อที่มีความทันสมัยตามเทคโนโลยี เมืองสื่อจะต้องเป็นศูนย์กลางของการผลิตสื่อที่มีคุณภาพระดับสูง รวมถึงการทำวิจัยและพัฒนาในสภาพที่เอื้อต่อการทำงาน การใช้ชีวิต การเล่นและการเรียนรู้ ซึ่งสนับสนุนการทดลองและการทำงานข้ามสาขาในลักษณะเชื่อมโยงกัน

2. การวางสถานะของประเทศให้เป็นศูนย์กลางแลกเปลี่ยนสื่อ (Media exchange)

การพัฒนาสิงคโปร์ให้เป็นศูนย์กลางการเงินและการค้าสำหรับสื่อ จะช่วยประเทศให้อยู่ในตำแหน่งยุทธศาสตร์ในการสร้างการรับเข้ามาและการใช้ประโยชน์จากสื่อที่มีลิขสิทธิ์ และก่อให้เกิด

ผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจต่ออุตสาหกรรมสื่อในประเทศและอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง เช่น การบริการ การเงิน และกฎหมาย

ทั้งนี้ การดำเนินการประกอบด้วยข้อเสนอแนะต่าง ๆ เพื่อดึงดูดโครงการลงทุนด้านสื่อในประเทศสิงคโปร์ ดังนี้

- การใช้มาตรการจูงใจทางภาษีในการส่งเสริมการลงทุนในลิขสิทธิ์หลักด้านสื่อ
- การร่วมกับบริษัทเอกชนก่อตั้งกองทุนกั๊ยมสำหรับสื่อ
- ดึงดูดกองทุนร่วมลงทุนและบริษัทการเงินด้านสื่อ
- สร้างระบบและบริหารจัดการจดทะเบียนลิขสิทธิ์สื่อในประเทศสิงคโปร์
- สร้างตลาดด้านสื่อในประเทศสิงคโปร์

3. การเพิ่มการส่งออกเนื้อหาที่ทำในสิงคโปร์

ที่ผ่านมาการพัฒนาเนื้อหาของสิงคโปร์มีข้อจำกัดของขนาดตลาดภายในประเทศที่มีขนาดเล็ก ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องขยายตลาด โดยการส่งออกผ่านความร่วมมือกับคู่ค้าและผู้เชี่ยวชาญ การดำเนินการผ่านกองทุนพัฒนาเนื้อหาและสนับสนุนโดยความร่วมมือผลิตและส่งเสริมการส่งออก นอกจากนี้ ต้องกำหนดลักษณะพิเศษที่เป็นจุดขายโดยพิจารณาจากจุดแข็งของประเทศสิงคโปร์ ซึ่งได้แก่ การใช้ภาษาหลายภาษา การศึกษา ธุรกิจ การเงิน และด้านสารสนเทศ ต้องมีการเพิ่มขนาดของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญให้เป็นที่ไปตามมาตรฐานระดับโลก

ในการดำเนินการ ได้มีข้อเสนอให้กระทรวงศึกษาธิการพิจารณาให้แรงจูงใจอาจารย์ให้สามารถได้รับค่าตอบแทนจากผลงานที่มีลิขสิทธิ์ รวมถึงค่าที่ปรึกษาในโครงการด้านสื่อ

4. การจัดตั้งสภาการออกแบบแห่งชาติ

การจัดตั้งหน่วยงานกลางระดับชาติด้านการออกแบบ จะทำหน้าที่ประสานหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบในประเทศ โดยให้มีผู้แทนในระดับสูงสุดจากภาคอุตสาหกรรม สังคม กลุ่มนักออกแบบ สถาบันการศึกษาและหน่วยงานภาครัฐเข้าร่วม หน่วยงานกลางระดับชาติจะเข้าร่วมเครือข่ายการออกแบบนานาชาติ ซึ่งประกอบด้วยหน่วยงานและสภาการออกแบบของประเทศต่าง ๆ ดังนั้น หน่วยงานนี้จะทำหน้าที่ 3 ส่วน คือ (1) เป็นจุดเชื่อมโยงหน่วยงานด้านการออกแบบของประเทศและในระดับนานาชาติ (2) สนับสนุน บ่มเพาะอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ของประเทศ (3) นำร่องการพัฒนา ด้านการออกแบบระดับชั้นเลิศของประเทศสิงคโปร์

นอกจากนี้ สภาศิลปะแห่งชาติ (National Arts Council - NAC) จะทำหน้าที่ในการจับคู่ผู้ประกอบการหรือบริษัทที่มีความเชี่ยวชาญด้านธุรกิจและการตลาดกับกลุ่มนักศิลปะ โดยผู้ประกอบการหรือบริษัทจะช่วยเสริมความสามารถในการทำธุรกิจแบบมืออาชีพให้แก่กลุ่มที่ทำงานด้านศิลปะ

5. การสร้างศิลปะและวัฒนธรรมผู้ประกอบการ

ในการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจของศิลปะและวัฒนธรรม จำเป็นต้องมีการสร้างผู้ประกอบการในสาขาต่าง ๆ ดังนี้

- สนับสนุนธุรกิจข้อมูลข่าวสารในประเทศสิงคโปร์ โดยช่วยเหลือพัฒนาความสามารถในการวิจัยและพิมพ์ให้แก่บริษัท ด้านข้อมูลข่าวสาร

- การบริการด้านข้อมูลข่าวสารระดับโลก
- การบริการให้คำปรึกษาด้านศิลปะ วัฒนธรรม

และห้องสมุด

- การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในประเทศสิงคโปร์ และภูมิภาค
- พัฒนาอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ ได้แก่ การออกแบบ การบันทึกเพลง การพิมพ์ และธุรกิจที่สนับสนุนด้านศิลปะ
- พัฒนาสินค้าแฟชั่นโดยอาศัยความมั่งคั่งของ ศิลปะและวัฒนธรรมของประเทศ

4.4.3 ตัวอย่างการจัดการศึกษาที่น่าสนใจและอาจเป็นบทเรียน สำหรับประเทศไทย

ในปัจจุบัน คนทำงานในสิงคโปร์ขาดแนวคิดความเป็น ผู้ประกอบการ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการปลูกฝังความคิดนี้ใน ระหว่างการศึกษาในวิทยาลัยหรือมหาวิทยาลัย เพื่อสร้างผู้ประกอบการ ใหม่หลังจากจบการศึกษา

สภาวิจัย นวัตกรรมและการประกอบการ (Research Innovation & Enterprise Council - RIEC) ของสิงคโปร์ได้กำหนด กรอบนโยบายด้านนวัตกรรมและการประกอบการแห่งชาติ (National Framework for Innovation and Enterprise - NFIE) ในปี ค.ศ. 2008 เพื่อส่งเสริมแนวคิดความเป็นผู้ประกอบการให้กว้างขวางทั่วประเทศ โดยมีจุดเน้นที่จะพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการของนักศึกษาและ นักวิจัยในสถาบันการศึกษา โดยในช่วงปี ค.ศ. 2008-2012 ได้รับ งบประมาณดำเนินการ 350 ล้านดอลลาร์สิงคโปร์ ตัวอย่างของ โปรแกรมต่าง ๆ ที่สนับสนุนการปลูกฝังการเป็นผู้ประกอบการใน มหาวิทยาลัยและโพลีเทคนิค ได้แก่

1. การสนับสนุนจากมูลนิธิเพื่อการวิจัยแห่งชาติ (NRF) เพื่อนำเทคโนโลยีผลการวิจัยไปสู่เชิงพาณิชย์ (NRF Proof-of-Concept Scheme)

ทุนนี้จะสนับสนุนค่าใช้จ่ายสำหรับนักศึกษาและนักวิจัยในสถาบันการศึกษาระดับมหาวิทยาลัย ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบจากผลงานการวิจัยและพัฒนาที่สามารถทำงานได้อย่างเต็มรูปแบบและมีความเป็นไปได้ในการนำไปสู่เชิงพาณิชย์ ทุนสนับสนุนนี้มีมูลค่าสูงสุด 250,000 เหรียญต่อโครงการ และมีระยะเวลาในการดำเนินการไม่เกิน 1 ปี ทุนสนับสนุนนี้มีมูลค่ารวม 75 ล้านดอลลาร์สิงคโปร์

2. การสนับสนุนจากมูลนิธิเพื่อการวิจัยแห่งชาติ (NRF) ในการนำผลงานการวิจัยและพัฒนาจากสถาบันการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยมาแปลงและพัฒนาสำหรับการนำไปใช้เชิงพาณิชย์ (Translational Research & Development - TRD)

ทุนนี้จะสนับสนุนค่าใช้จ่ายสำหรับนักศึกษาและนักวิจัยในสถาบันการศึกษาระดับโพลีเทคนิคในการนำผลงานการวิจัยและพัฒนาจากสถาบันการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยมาแปลงและพัฒนาสำหรับการนำไปใช้เชิงพาณิชย์ มีมูลค่ารวม 25 ล้านดอลลาร์สิงคโปร์ ปัจจุบันโพลีเทคนิค 5 แห่ง คือ Nanyang Polytechnic, Ngee Ann Polytechnic, Republic Polytechnic, Singapore Polytechnic และ Temasek Polytechnic ได้รับทุนสนับสนุนรวม 3.57 ล้านดอลลาร์สิงคโปร์ สำหรับการพัฒนาสิ่งประดิษฐ์จำนวน 9 ชิ้นงาน

3. กองทุนสนับสนุนนวัตกรรมในมหาวิทยาลัย (University Innovation Fund - UIF)

กองทุนสนับสนุนนวัตกรรมในมหาวิทยาลัย (UIF) มูลค่า 50 ล้านดอลลาร์สิงคโปร์ อยู่ภายใต้ NFIE มีวัตถุประสงค์เพื่อสนับสนุนการดำเนินการเกี่ยวกับผู้ประกอบการในมหาวิทยาลัยสามแห่ง ประกอบด้วย Nanyang Technological University, National University of Singapore และ Singapore Management University โดยมหาวิทยาลัยแต่ละแห่งได้ตั้งคณะกรรมการระดับสูงของมหาวิทยาลัยด้านการส่งเสริมผู้ประกอบการ ซึ่งมีองค์ประกอบจากผู้แทนคณะกรรมการของมหาวิทยาลัย (Board of Trustees) และผู้แทนจากภาคอุตสาหกรรม เพื่อดูแลการใช้จ่าย UIF ของมหาวิทยาลัยตนเอง

กองทุน UIF สนับสนุนการทำนวัตกรรมและการส่งเสริมผู้ประกอบการ โดยแต่ละมหาวิทยาลัยมีกิจกรรมต่าง ๆ ได้แก่

- การให้การศึกษา แนวคิดด้านความเป็นผู้ประกอบการแก่นักศึกษา นักวิจัยและคณาจารย์ของมหาวิทยาลัย รวมถึงกระตุ้นการดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง
- การเป็นฐานในการพัฒนาแนวคิดใหม่ ๆ ทางธุรกิจนำไปสู่การตั้งบริษัทใหม่ (start-up companies)
- การประสานความร่วมมือกับกองทุนเพื่อการลงทุนและบ่มเพาะการจัดตั้งบริษัทใหม่
- การจัดงานมอบรางวัลด้านนวัตกรรมและผู้ประกอบการเพื่อสร้างความตระหนัก และยกระดับการดำเนินงานด้านนี้ในมหาวิทยาลัย เช่น Innovation & Enterprise Award (I&E Award) ซึ่งจัดโดย NUS Enterprise ร่วมกับ the National University

of Singapore Society รวมถึงสร้างเครือข่ายระหว่างนักศึกษา นักวิจัย และผู้ประกอบการ

ในประเทศสิงคโปร์ นอกเหนือจากบทบาทหลักในการพัฒนากำลังคนแล้ว มหาวิทยาลัยเป็นผู้เล่นสำคัญในการพัฒนา นวัตกรรม การสร้างระบบการพาณิชย์เทคโนโลยีและการบ่มเพาะ และสร้างเครือข่ายผู้ประกอบการร่วมกับหน่วยงานต่าง ๆ และประการสำคัญ มหาวิทยาลัยยังเป็นสถานที่ปลูกฝัง กระตุ้นและพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการของนักศึกษา

4.4.3.1 บทบาทของมหาวิทยาลัยในการพัฒนา อุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ - กรณีศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยี นันทยาง (Nanyang Technological University)

Nanyang Technological University หรือ NTU กระตุ้น และสนับสนุนความเป็นผู้ประกอบการให้แก่นักศึกษาของมหาวิทยาลัย โดยจัดตั้ง Nanyang Technopreneurship Center และเปิดสอน ในหลักสูตร Master of Science in Technopreneurship & Innovation Programme (TIP) แก่นักศึกษาโดยเฉพาะอย่างยิ่งสาขา วิศวกรรมศาสตร์

NTU ได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนสนับสนุนนวัตกรรม ในมหาวิทยาลัย (UIF) ซึ่ง NTU ได้ให้ทุนนักศึกษา Kauffman Foundation ภายใต้ Kauffman-Singapore Global Scholar Programme เพื่อเสริมความรู้ในส่วนที่เป็นช่องว่างของนักศึกษา ในการทำงานในห้วงปฏิบัติการและการนำผลงานไปสู่เชิงพาณิชย์

4.4.3.2 บทบาทของมหาวิทยาลัยในการพัฒนา อุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ - กรณีศึกษามหาวิทยาลัยแห่งชาติสิงคโปร์ (National University of Singapore)

ในปี ค.ศ. 2001 อธิการบดีคนใหม่ของมหาวิทยาลัยแห่งชาติสิงคโปร์ (NUS) ได้จัดตั้ง NUS Enterprise เพื่อเป็นกลไกในการประสานงานและจัดการเกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีที่เกิดจากการวิจัยและพัฒนาไปสู่เชิงพาณิชย์และการส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการให้กับนักศึกษา นักวิจัย และอาจารย์ในมหาวิทยาลัย จุดเด่นที่สำคัญของการทำงานในรูปแบบ NUS Enterprise คือ (1) ความพยายามประสานการดำเนินการในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องของหน่วยงานต่าง ๆ ในมหาวิทยาลัย และ (2) วิธีการแบบผู้ประกอบการในการกระตุ้นให้เกิดการแตกตัวของความคิดริเริ่มใหม่ ๆ ที่เป็นนวัตกรรมของมหาวิทยาลัย ปัจจุบัน NUS Enterprise แบ่งการทำงานออกเป็น 5 หน่วย ภายใต้ 2 กลุ่มใหญ่ โดยกลุ่มที่ 1 ประกอบด้วย NUS Enterprise Centre (NEC), Industry Liaison Office (ILO) และ NUS Overseas College (NOC) และกลุ่มที่ 2 ประกอบด้วย NUS Extension (NEX) และ NUS Publishing (NUP)

NOC ทำหน้าที่ในการปลูกฝังแนวคิดความเป็นผู้ประกอบการให้แก่นักศึกษาของมหาวิทยาลัย โดยจัดหลักสูตรเรียนในชั้นเรียนควบการศึกษาฝึกงานเป็นผู้ประกอบการใหม่ในสาขาเทคโนโลยีระดับสูง ภายใต้หลักสูตรนี้ NOC จะคัดเลือกนักศึกษาที่มีแนวคิดการเป็นผู้ประกอบการและมีศักยภาพสูงไปฝึกงานที่บริษัทเกิดใหม่ที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีระดับสูงในเมืองต่าง ๆ ทั่วโลก ซึ่งในระหว่างการฝึกงานนี้ นักศึกษาจะลงทะเบียนเรียนวิชาที่เกี่ยวข้องกับผู้ประกอบการ

ในมหาวิทยาลัยที่อยู่ในเขตที่บริษัทที่ไปฝึกงานนั้นตั้งอยู่ การส่งนักศึกษาไปอยู่ในสถานประกอบการจะทำให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงนอกตำราในวัฒนธรรมต่างประเทศ และเป็นการปลูกฝังแนวความคิดการเป็นผู้ประกอบการจริง ในปัจจุบัน NOC ส่งนักศึกษาไปฝึกงานและลงทะเบียนเรียนในมหาวิทยาลัยที่มีความร่วมมือ 6 แห่ง ได้แก่ Stanford University, Fudan University, Royal Institute of Technology (KTH), Tsinghua University และทำงานในบริษัทที่ตั้งอยู่ใน Silicon Valley, Philadelphia, Shanghai, Stockholm, Bangalore, และ Beijing นอกจากนี้ NOC ได้จัดหลักสูตรภายในประเทศซึ่งเทียบเท่ากับการไปฝึกงานในต่างประเทศ ชื่อ iLEAD (Innovative Local Enterprise Achiever Development) โดยมีการฝึกงานในบริษัทที่เป็นผู้ประกอบการใหม่ภายในประเทศเป็นระยะเวลา 7 เดือน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี และไปดูงานจริงที่ Silicon Valley หรือประเทศจีนเป็นระยะเวลา 2 สัปดาห์

ILO ทำหน้าที่เป็นหน่วยถ่ายทอดเทคโนโลยีของมหาวิทยาลัยให้กับภาคเอกชน โดยมีบทบาทในการจัดการและการบริหารทรัพย์สินทางปัญญาที่เกิดจาก NUS รวมถึงให้คำปรึกษาแก่ภาคเอกชน อาจารย์ และบุคลากรของมหาวิทยาลัยในเรื่องของทรัพย์สินทางปัญญา ILO ได้มีการปรับการบริหารจัดการในปี ค.ศ. 2006 ให้มีลักษณะคล่องตัว เป็นมิตรกับผู้ที่เกี่ยวข้อง และเน้นให้เกิดการนำเทคโนโลยีที่เป็นผลงานวิจัยและพัฒนาของ NUS ไปสู่เชิงพาณิชย์โดยเร็ว ทั้งนี้ อาจเป็นการถ่ายทอดผ่านบริษัทที่มีอยู่เดิมหรือเกิดการจัดตั้งบริษัทขึ้นมาใหม่

NEC เป็นหน่วยงานที่ตั้งขึ้นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านความเป็นผู้ประกอบการใน NUS และให้การสนับสนุนอาจารย์ นักศึกษา และศิษย์เก่าเกี่ยวกับการลงทุนประกอบการเทคโนโลยีของตนเอง นอกจากนี้ NEC พยายามสร้างเครือข่ายด้านการเป็นผู้ประกอบการทั้งภายในและภายนอก NUS โดยมี NEC เป็นแกนกลางในการสนับสนุนเครือข่ายและสภาพแวดล้อมในเชิงธุรกิจและการประกอบการ โดยมีกิจกรรมตัวอย่าง เช่น การแข่งขันแผนธุรกิจประจำปี การจัดตั้งหน่วยสนับสนุนการจัดตั้งธุรกิจ (Startup@Singapore) การเปิดสาขาย่อยการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจเทคโนโลยีให้นักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักศึกษาด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ในอดีตมีโอกาสในการศึกษาด้านความเป็นผู้ประกอบการไม่มากนัก ซึ่งในขณะนี้โรงเรียนธุรกิจของ NUS (NUS Business School) ได้เข้ามาเป็นผู้จัดการศึกษาในสาขาย่อยนี้ นอกจากนี้ NEC มีส่วนในการให้ความช่วยเหลือแก่บริษัทที่แยกตัวออกมา (Spin-offs) จาก NUS ในการทำธุรกิจ โดยให้ทุนสนับสนุนรวมถึงโครงสร้างพื้นฐานในการบ่มเพาะผู้ประกอบการ ในการดำเนินการต่าง ๆ เหล่านี้ กองทุนสนับสนุนนวัตกรรมในมหาวิทยาลัย (UIF) มีส่วนสำคัญมาก

NUS Enterprise (ETP) 



4.5 เศรษฐกิจสร้างสรรค์และระบบการศึกษา ของประเทศออสเตรเลีย

4.5.1 สถานภาพของระบบสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และ เชิงสร้างสรรค์

ศูนย์ความเป็นเลิศด้านอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์และนวัตกรรม (The Centre of Excellence for Creative Industries and Innovation - CCI) ของ Queensland University of Technology, Australia เสนอให้นิยามอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ประกอบด้วย 6 ส่วนย่อย คือ

1. เพลงและการแสดงศิลปะ
(Music and Performing Arts)
2. ภาพยนตร์ โทรทัศน์และวิทยุ
(Film, Television and Radio)
3. โฆษณาและการตลาด
(Advertising and Marketing)
4. พัฒนาซอฟต์แวร์และเนื้อหา
(Software Development and Interactive Content)
5. การเขียน สิ่งพิมพ์และสื่อสิ่งพิมพ์
(Writing, Publishing and Print Media)
6. สถาปัตยกรรม การออกแบบและทัศนศิลป์
(Architecture, Design and Visual Arts)

ในปี ค.ศ. 2011 อุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์มีความสำคัญต่อเศรษฐกิจคิดเป็น 31,100 ล้านดอลลาร์ออสเตรเลีย ของ GDP

ของทั้งประเทศ และมีอัตราการเติบโตเฉลี่ยร้อยละ 3.4 ต่อปี ในช่วงปี ค.ศ. 2009-2011 มีจำนวนการจ้างงานประมาณ 315,200 คน ในอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ต่าง ๆ คิดเป็นร้อยละ 3.5 ของแรงงานทั้งประเทศ โดยส่วนใหญ่ของพนักงานในอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์นี้จะทำงานในเมืองหลวงของมลรัฐ โดยในมลรัฐ New South Wale มีจำนวนพนักงานในอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์มากที่สุด

ในอุตสาหกรรมพัฒนาซอฟต์แวร์และเนื้อหา มีจำนวนพนักงานมากที่สุดของจำนวนพนักงานทั้งหมดในอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ คิดเป็นร้อยละ 40 โดยมีอุตสาหกรรมสถาปัตยกรรม การออกแบบและทัศนศิลป์ และการเขียนสิ่งพิมพ์และสื่อสิ่งพิมพ์มีจำนวนพนักงานในอุตสาหกรรมรองลงมาอันดับที่ 2 และ 3 ตามลำดับ ทั้งนี้ หากนับรวมจำนวนพนักงานในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องและอุตสาหกรรมที่สนับสนุนด้วย จะมีจำนวนพนักงานประมาณ 486,700 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 5.3 ของจำนวนแรงงานประชากรทั้งหมด

4.5.2 นโยบายการศึกษาและนโยบายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง และ กลไกการขับเคลื่อนนโยบายสู่การปฏิบัติ

จากการที่อุตสาหกรรมพัฒนาซอฟต์แวร์และเนื้อหา มีอัตราส่วนแรงงานมากที่สุดในอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ ประกอบกับโอกาสทางธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับความก้าวหน้าในเทคโนโลยีดิจิทัลและการสื่อสาร การศึกษาของรัฐบาลเพื่อกำหนดนโยบายและแนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ของประเทศออสเตรเลียจึงเน้นในส่วนนี้เป็นหลัก เช่น รายงานการศึกษา Building a Creative

Innovation Economy: Opportunities for the Australian and New Zealand Creative Sectors in the Digital Environment และโครงการการศึกษาเชิงลึกในสาขาอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ (Creative Industry Mapping Project) ของรัฐบาลออสเตรเลีย ซึ่งดำเนินการโดยศูนย์ความเป็นเลิศด้านอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์และนวัตกรรม (The Centre of Excellence for Creative Industries and Innovation - CCI) ก็มุ่งเน้นอุตสาหกรรมเนื้อหาดิจิทัล (Digital Content Industries - DCIs) ซึ่งได้แก่ การผลิตภาพยนตร์และสื่อข้อมูล ดังนั้น ยุทธศาสตร์และความเร่งด่วนที่กำหนดในการพัฒนาอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์จะมีเนื้อหาในส่วนที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเนื้อหาดิจิทัลเป็นหลัก โดยเป็นการศึกษาเพื่อพิจารณาองค์ประกอบที่จะสนับสนุนการพัฒนาการตลาดและการพาณิชย์สื่อดิจิทัล รวมถึงการพัฒนาเพื่อสร้างความต้องการของผู้บริโภค

นโยบายและยุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย

1. การยกระดับการเข้าถึงวัตถุประสงค์ทางวัฒนธรรมผ่านทางอุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล

การยกระดับการเข้าถึงวัตถุประสงค์ทางวัฒนธรรมผ่านทางอุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัลให้แก่ประชาชนกลุ่มต่าง ๆ มีความสำคัญ โดยเป็นการใช้โอกาสจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลในการเสริมสร้างการเข้าร่วมของประชาชนในการบริโภควัตถุประสงค์ทางวัฒนธรรม ทั้งนี้ การดำเนินการจะต้องมีการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านการสื่อสารและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง เช่น อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง รวมถึงพัฒนาทักษะความสามารถใหม่ ๆ ด้วย

2. การขยายการผลิตเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

ลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมของประเทศเป็นปัจจัยและมีผลกระทบที่สำคัญในการผลิตเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์ออกสู่ผู้บริโภคทั้งในระดับท้องถิ่นและในระดับโลก และต้องอาศัยโครงสร้างเชิงสถาบันและการเงินที่ชัดเจนเพื่อสนับสนุนการยกระดับความสามารถในการผลิตเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์ไม่ว่าจะเป็นการสนับสนุนจากภาครัฐ ภาคเอกชน หรือการร่วมมือระหว่างทั้งภาครัฐและเอกชน

นอกจากนี้ กฎหมายด้านทรัพย์สินทางปัญญาควรปรับให้มีความยืดหยุ่นและคล่องตัว รวมถึงมีความจำเป็นที่จะต้องให้การสนับสนุนการฝึกอบรมด้านการจัดการทรัพย์สินทางปัญญาให้แก่ศิลปินและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

3. การพัฒนาทักษะสำหรับนักศิลปะและผู้บริหาร

การพัฒนาทักษะเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลมีความสำคัญต้องมีการจัดทำหลักสูตรฝึกอบรมเพื่อให้ศิลปินและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมของเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

การศึกษาในระดับอาชีวศึกษาและระดับมัธยมศึกษา รวมถึงโปรแกรมการบ่มเพาะนักศิลปะ เช่น Western Australia's Contemporary Music Mentorship and Skills Development Program ควรมีความยืดหยุ่นและตรงตามความต้องการของอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์

นอกจากนี้ ในพื้นที่ห่างไกล เช่น ในเขตภาคเหนือ ควรมีการสนับสนุนด้านการฝึกอบรมให้แก่ประชาชนในพื้นที่เหล่านี้ ซึ่ง

กิจกรรมทางด้านศิลปะและวัฒนธรรมจะเป็นส่วนสนับสนุนในการพัฒนาความเป็นอยู่ของประชาชน ในปัจจุบัน Bachelor Institute of Indigenous Tertiary Education และ Charles Darwin University ได้จัดหลักสูตรการศึกษาด้านเนื้อหาดิจิทัลและอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์สำหรับคนในพื้นที่ รวมถึงรัฐบาลออสเตรเลียได้จัดโปรแกรม Backing Indigenous Ability เพื่อสนับสนุนการพัฒนาในพื้นที่ที่มีความซับซ้อนด้านกายภาพ ประชากรศาสตร์ และสังคมศาสตร์

การสร้างองค์ความรู้ต้องให้ความสำคัญกับสาขาศิลปะ ให้การยอมรับว่าการวิจัยสาขาศิลปะ ออกแบบ และการจัดทำสื่อมีความสำคัญในลักษณะเช่นเดียวกับการวิจัยในสาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพื่อสร้างและพัฒนางองค์ความรู้สำหรับนวัตกรรม ปรับจากแนวคิดเดิมที่สาขาศิลปะเป็นผู้สนับสนุนนวัตกรรมในสาขาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและวิศวกรรมศาสตร์ เป็นสาขาศิลปะดำเนินการร่วมกับสาขาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและวิศวกรรมศาสตร์ในการสร้างนวัตกรรม รวมทั้งสนับสนุนการวิจัยข้ามสาขา โดยเฉพาะอย่างยิ่งระหว่างสาขามนุษยศาสตร์ ศิลปะศาสตร์ และสังคมศาสตร์ กับสาขาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และวิศวกรรมศาสตร์

การสนับสนุนการวิจัยสาขาศิลปะต้องมีโครงสร้างพื้นฐานที่เหมาะสม เช่น ห้องปฏิบัติการสำหรับอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล และศิลปะ และพิจารณาข้อเสนอด้านแรงจูงใจสำหรับการวิจัยในสาขาศิลปะด้วย

นอกเหนือจากการพัฒนาทักษะเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานแล้ว การจัดหลักสูตรเพื่อพัฒนาความรู้และทักษะด้านความเป็นผู้ประกอบการขนาดเล็กและเทคโนโลยีสมัยใหม่ โดยนำศิลปิน

นักธุรกิจและนักเทคโนโลยีมาสมมนาร่วมกัน เป็นสิ่งที่สำคัญเพื่อลดช่องว่างความรู้ในส่วนนี้ของศิลปินและผู้จัดการงานสร้างสรรค์ซึ่งมักจะเป็นเจ้าของธุรกิจขนาดเล็กหรือเป็นผู้ประกอบการเอง ตัวอย่างโปรแกรมที่ได้ดำเนินการแล้ว เช่น Mobile Entertainment Growth Alliance (mEgalSA) ในมลรัฐเวสเทิร์นออสเตรเลีย ซึ่งเป็นโครงการร่วมมือระหว่างภาคอุตสาหกรรม ภาคการศึกษาและรัฐบาล ในการสนับสนุนเพื่อบ่มเพาะนักศึกษาที่เพิ่งจบการศึกษาจากมหาวิทยาลัยและวิทยาลัยท้องถิ่น นักวิชาชีพงานสร้างสรรค์และนักธุรกิจในการเริ่มต้นทำธุรกิจด้านอุตสาหกรรมเนื้อหาดิจิทัล ซึ่งในปัจจุบันได้พัฒนายกระดับขึ้นเป็นโครงการระดับประเทศ รวมถึงหาแนวทางเพื่อให้ผู้ผ่านการฝึกอบรมในโครงการได้รับประกาศนียบัตรจากสถาบันการศึกษาที่เข้าร่วมดำเนินการ สำหรับการศึกษาระบบบัณฑิตศึกษาต้องพัฒนาทักษะด้านการเป็นผู้ประกอบการและความเป็นผู้นำ โดยเฉพาะกลุ่มนักศึกษาระดับปริญญาเอก และพิจารณาให้ทุนสนับสนุนการไปศึกษาแนวทางปฏิบัติที่ดีในต่างประเทศ รวมถึงแนวทางจัดหาตำแหน่งงานให้แก่ผู้ที่สำเร็จการศึกษาด้วย

อีกตัวอย่างหนึ่ง ได้แก่ Laboratory of Advanced Media Production (LAMP) แห่ง Australian Film, Television and Radio School จัดโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อพัฒนาเนื้อหาสื่อและบริการในสภาพแวดล้อมที่ร่วมมือกันระหว่างนักพัฒนาและผู้ดูแลฝึกอบรม

4. เสริมสร้างความเข้มแข็งการร่วมมือระหว่างหน่วยงาน

การพัฒนาอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ต้องอาศัยความร่วมมือระหว่างหน่วยงานต่าง ๆ เช่น ในมลรัฐนิวเซาท์เวลส์ ArtsNSW

ร่วมมือกับ State Department of Commerce พัฒนาอุตสาหกรรมภายในมลรัฐ ในขณะที่มลรัฐวิกตอเรีย Victorian Cultural Network (VCN) ร่วมมือกับ Collections Australia Network (CAN) ปรับยกระดับการให้ข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมวิกตอเรียนทางอินเทอร์เน็ตสำหรับในมลรัฐเวสเทิร์นออสเตรเลีย ScreenWest ทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการประสานความร่วมมือระหว่างหน่วยงานทั้งในระดับพื้นที่ประเทศและต่างประเทศ ในการพัฒนาอุตสาหกรรมเนื้อหาและสื่อดิจิทัลของมลรัฐ

การเชื่อมโยงการพัฒนาสื่อดิจิทัลกับการศึกษาในสถานศึกษา การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) เป็นโอกาสในการขยายตลาดของอุตสาหกรรมเนื้อหาดิจิทัล เช่น การเชื่อมโยงเครือข่ายของ The Learning Federation ของรัฐบาลออสเตรเลีย เครือข่าย Australian Academic Research Network (AARNET) หรือ Australian Education Digital Network (AEDN)

นอกจากนี้ ผู้ประกอบการจะต้องพัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับความสามารถของสื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบันและอนาคต เพื่อเพิ่มโอกาสการเข้าถึงเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์เหล่านี้

กลุ่มผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ต้องสร้างตัวแทน โดยอาจรวมตัวกับกลุ่มอุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวเนื่อง เช่น อุตสาหกรรมข้อมูลและเทคโนโลยีการสื่อสาร รวมถึงกลุ่มนักธุรกิจ เพื่อแสดงออกถึงความคิดเห็นและเสนอแนะความต้องการของกลุ่มอุตสาหกรรมของตนเองต่อหน่วยงานนโยบายภาครัฐ

5. การส่งเสริมการนำผลงานสร้างสรรค์ไปสู่เชิงพาณิชย์

นักสร้างสรรค์และอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์มีผลกระทบต่อภาพรวมเศรษฐกิจของประเทศออสเตรเลียเป็นอย่างมาก แต่ที่ผ่านมานั้นการประเมินผลกระทบยังขาดวิธีการที่ชัดเจน ดังนั้น เพื่อเพิ่มโอกาสในการได้รับนโยบายการส่งเสริมจากภาคส่วนต่าง ๆ จึงจำเป็นต้องมีการกำหนดวิธีการประเมินใหม่ให้เห็นภาพผลกระทบของอุตสาหกรรมต่อเศรษฐกิจของประเทศให้ชัดเจน รวมถึงแสดงให้เห็นการเชื่อมโยงของนักสร้างสรรค์ในส่วนต่าง ๆ ของกิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ

รูปแบบการนำผลงานสร้างสรรค์ไปสู่เชิงพาณิชย์นั้น ต้องมีความยั่งยืนและเหมาะสมกับความต้องการในระดับต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น มลรัฐเซาท์ออสเตรเลียและควีนส์แลนด์เสนอให้มีการสนับสนุนอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบธุรกิจ (Business-Based) มากกว่ารูปแบบโครงการ (Project-Based) โดยมลรัฐเซาท์ออสเตรเลียให้การสนับสนุนความช่วยเหลือทางการเงินสำหรับธุรกิจเริ่มใหม่

มลรัฐควีนส์แลนด์ชี้ให้เห็นว่ารายได้ที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ส่วนใหญ่จะตกเป็นของผู้ให้บริการและผู้รวบรวมข้อมูลดิจิทัล โดยนักสร้างสรรค์ผู้ที่เป็นคนคิดและสร้างเนื้อหาได้รับส่วนแบ่งรายได้น้อย จึงต้องให้การสนับสนุนรายได้เพิ่มมากขึ้นเพื่อสนับสนุนนักคิดสร้างสรรค์ที่มีศักยภาพสูง

นอกจากนี้ หน่วยงานของรัฐบาลออสเตรเลีย เช่น Department of Innovation, Industry, Science and Research และ Department of Foreign Affairs and Trade (AusTrade) มี

มาตรการที่ให้การสนับสนุนทางการเงินกับธุรกิจหรือบริษัท ให้ความช่วยเหลือในการบ่มเพาะธุรกิจ และให้คำแนะนำเกี่ยวกับการนำผลงานไปสู่เชิงพาณิชย์ แต่โดยส่วนใหญ่จะเน้นที่สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ไม่ใช่สาขาด้านการสร้างสรรค์ ดังนั้นจึงต้องมีการสนับสนุนในการชี้ให้เห็นถึงคุณค่าของศิลปะในภาคอุตสาหกรรมและกำหนดมาตรการที่เป็นการเฉพาะสำหรับสาขาอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ โดยแบ่งตามพื้นที่ การกระจายตัวของประชากร และระดับการพัฒนาของอุตสาหกรรม

สำหรับมลรัฐวิกิตออเรีย มีความต้องการด้านตลาดต่างประเทศเป็นปัจจัยสำคัญในการนำผลงานสร้างสรรค์ไปสู่เชิงพาณิชย์ ซึ่งรวมถึงการเข้าถึงตลาดผู้ผลิตเกมอิเล็กทรอนิกส์ ห้องสมุด ห้องพิพิธภัณฑ์ ห้องข้อมูลเกี่ยวกับการป้องกันประเทศและข้อมูลเกี่ยวกับสุขภาพ

การวิจัยการตลาดถือได้ว่ามีความสำคัญต่ออุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ เพื่อมองหาตลาดสำหรับผลิตภัณฑ์และบริการ รวมถึงตลาดเฉพาะที่มีความต้องการพิเศษ

4.5.3 ตัวอย่างการจัดการศึกษาที่น่าสนใจและอาจเป็นบทเรียนสำหรับประเทศไทย

การศึกษาเพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ได้แยกความแตกต่างระหว่าง

การศึกษาด้านศิลปะ คือ การศึกษาการปฏิบัติทางศิลปะ หลักการทางศิลปะ กระตุ้นความตระหนักและพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจทางศิลปะ การพัฒนาการศึกษาด้านศิลปะให้มีคุณภาพสูงจะ

ต้องเกิดในทุกระดับการศึกษาและในหลักสูตรการศึกษาต่าง ๆ ปฏิรูประบบการศึกษาโดยให้วิทยาลัยเฉพาะด้านศิลปะได้รับการยอมรับเป็นสถานศึกษาระดับอุดมศึกษาหรือมหาวิทยาลัย และยอมรับการผลิตผลงานด้านศิลปะเป็นรูปแบบหนึ่งของการทำวิจัยในมหาวิทยาลัย

การศึกษาโดยใช้ศิลปะ คือ การใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือและกลไกในการศึกษาศาสตร์วิชาด้านอื่น ๆ และพัฒนาทักษะการสื่อสารการทำงานร่วมกันเป็นหมู่คณะ อุปนิสัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ทางศิลปะเป็นปัจจัยที่สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานและการพัฒนาทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นหมู่คณะ การแก้ไขปัญหา ความเข้าใจวัฒนธรรม และทักษะการตัดสินใจ

การศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (Educating for Creativity) นั้น มีการเปลี่ยนแปลงบทบาทของผู้สอนจากการเป็นผู้ถ่ายทอดให้ความรู้แก่นักเรียนใน “ระบบปิด” ภายในโรงเรียน เป็นการถ่ายทอดความรู้ที่ผู้สอนจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ปกครอง นักปฏิบัติวิชาชีพ และอื่น ๆ ในระบบที่เป็น “เครือข่ายกระจายการเรียนรู้” ผู้สอนจะต้องมีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะของผู้เรียนในการเรียนรู้ การเรียนใหม่ และการเลิกสิ่งที่ได้เรียนไปแล้ว การศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นและมีความสำคัญในสาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และในสาขาอื่น ๆ นอกเหนือจากสาขาด้านศิลปะ

นโยบายของรัฐบาลที่ปรากฏใน Drafted National Education and the Arts Statement โดย Ministerial Council on Education, Employment, Training and Youth Affairs (MCERTYA) ได้สร้างกรอบที่จะสนับสนุนการพัฒนาวัฒนธรรมด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมในระบบการศึกษาของประเทศออสเตรเลีย ซึ่งให้แต่ละ

คนแสดงความคิดใหม่ ๆ ได้อย่างอิสระ สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ยอมรับความเสี่ยงที่คาดคะเน และสามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง รวมถึงทำงานร่วมกับหมู่คณะได้เป็นอย่างดี

การเปลี่ยนแปลงระบบการศึกษาในประเทศออสเตรเลีย รวมถึงการสร้างหลักสูตรด้านการสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนทั้งภายใน และภายนอกโรงเรียน และการพัฒนาแนวทางในการประเมินความ ล้มฤทธิ์ผล โดยหลักสูตรจะพัฒนาขึ้นสำหรับเด็กตั้งแต่ระดับต้นจนถึง ก่อนเข้าสู่ตลาดแรงงาน แต่จะเน้นการสร้างกำลังคนเข้าสู่อุตสาหกรรม เชิงสร้างสรรค์มากกว่าเป็นการสร้างกำลังคนทั่วไป

รายงานการศึกษาเรื่อง “เส้นทางสู่เทคโนโลยีและ นวัตกรรม” ของคณะกรรมการวิชาการวิทยาศาสตร์และนวัตกรรม สภา ผู้แทนราษฎร เสนอให้รัฐบาลตั้งคณะทำงานเพื่อส่งเสริมการพัฒนา ทักษะความเป็นผู้ประกอบการในระบบการศึกษาซึ่งรวมถึงการศึกษา ในระดับปฐมวัยด้วย โดยเน้นด้านศิลปะหรือวัฒนธรรมเป็นการเฉพาะ

ในกรณีของประเทศออสเตรเลีย มีตัวอย่างกรณีศึกษา ที่น่าสนใจ ในแต่ละระดับการศึกษา ดังนี้

ก. การเรียนรู้ระดับต้น - กรณีศึกษาศูนย์การศึกษา ELC แห่งมหาวิทยาลัยเมลเบิร์น (University of Melbourne)

ศูนย์การศึกษาระดับต้น (Early Learning Centre - ELC) เป็นศูนย์วิจัยและทดลองการศึกษาระดับต้นของคณะศึกษาศาสตร์ ของ มหาวิทยาลัยแห่งเมลเบิร์น (University of Melbourne) ตั้งอยู่ในย่าน ชนบทนอกนครเมลเบิร์น

ศูนย์ ELC มีผู้อำนวยการเป็นนักศิลปะ และใช้ประสบการณ์ด้านศิลปะในการสอนและการเรียนรู้ โดยมีปรัชญาคือการสร้างผู้เรียนที่มีทักษะและความสามารถในการแสวงหาความรู้ และยึดมั่นในการสร้างสรรค์การเรียนรู้ผ่านการค้นหาทางศิลปะ

ศูนย์ ELC แห่งนี้ เป็นที่ตั้งของพิพิธภัณฑ์สำหรับเด็ก Boorai หรือ Children's Art Gallery ซึ่งเป็นพื้นที่ถาวรสำหรับแสดงผลงาน และชิมชั้บผลงานศิลปะและเรื่องเล่าของเด็ก ๆ เพื่อให้ครูอาจารย์และผู้ปกครองสามารถเข้าใจความคิด ความเชื่อและความสามารถของเด็ก ๆ เหล่านี้⁹

ศูนย์ ELC ตระหนักถึงศักยภาพของเด็กทุก ๆ คน โดยสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อในการเลี้ยงดู การกระตุ้นและมีความปลอดภัยในการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กเกิดความสุขและความปรารถนาในการเรียนรู้ โดยมีวัตถุประสงค์หลักคือพัฒนาให้เด็กมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ในขณะที่เข้าใจความต้องการและความเห็นของผู้อื่น

การเรียนรู้แบบแสวงหาคำตอบ (Inquiry-based learning) ได้ถูกนำมาใช้ผ่านการพัฒนาโครงการเชิงลึก (in-depth) สำหรับเด็ก ผู้สอนและครอบครัวโดยใช้การวางแผนร่วมกัน การทดลอง ดำเนินการ และการแสดงความคิดเห็นต่อผลลัพธ์ โครงการเหล่านี้เปิดโอกาสให้เด็กได้ค้นคว้าเพื่อหาคำตอบและความเข้าใจต่อปัญหาในชีวิตประจำวันผ่านประสบการณ์ตรงของตนเอง นอกจากนี้ นักเรียนและครูผู้สอนยังมีโอกาสในการแลกเปลี่ยนความเห็นต่อหลักสูตรการศึกษา

⁹ ที่มา: <http://www.edfac.unimelb.edu.au/eldi/elc/boorai/>

เมื่อมีการกำหนดหัวข้อปัญหาแล้ว ครูจะสนับสนุนให้นักเรียนแสวงหาคำตอบของปัญหาผ่านการตั้งคำถาม การค้นคว้าหาสิ่งที่ตนเองสนใจ รวมถึงการหาแนวความคิดต่าง ๆ ภายใต้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ได้รับการดูแลเอาใจใส่อย่างใกล้ชิดตลอดเวลาการดำเนินการ เช่นนี้สนับสนุนให้เด็กแก้ไขปัญหอย่างสร้างสรรค์ผ่านการค้นคว้าหาคำตอบและการไปปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

นักเรียนจะได้รับการสนับสนุนให้เข้าสูการแสวงหาคำตอบในกระบวนการเรียนรู้ผ่านการตั้งคำถามต่าง ๆ การค้นคว้าหาสิ่งที่ตนเองสนใจและการหาแนวความคิดต่าง ๆ ภายใต้สภาพแวดล้อมที่ได้รับการดูแลเอาใจใส่อย่างใกล้ชิด ประกอบกับการเรียนรู้เคลื่อนไหวตลอดเวลาจะช่วยสนับสนุนให้เด็กแก้ไขปัญหอย่างสร้างสรรค์ผ่านการค้นคว้าตลอดเวลาและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น อุปกรณ์และเทคโนโลยีต่าง ๆ

สถาบัน ELC มุ่งให้เกิดการพัฒนาเด็กให้มีคุณลักษณะประกอบด้วย

1. มีแนวคิดเชิงบวกต่อตนเองและผู้อื่น ผ่านการสร้างความสำเร็จต่อตนเองและสังคม
2. มีแนวคิดเชิงบวกต่อการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะการแก้ไขปัญหาและการคิดวิเคราะห์
3. มีทักษะการมุ่งมั่นและการสังเกต
4. มีวินัยและทำงานได้ด้วยตนเอง
5. มีทักษะองค์ประกอบที่สร้างเสริมด้านจิตใจ เช่น ภาษาศาสตร์ คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ดนตรี ศิลปะ การเต้นรำ การละคร วรรณกรรม การศึกษาสังคม สิ่งแวดล้อมและเทคโนโลยี

6. การใช้ภาษาอย่างมีประสิทธิภาพ การทำงานและการสื่อสารร่วมกับผู้อื่น



ข. การเรียนรู้ในโรงเรียนร่วมกับชุมชน - กรณีศึกษา โปรแกรม Artstories

Artstories คือโปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับความเป็นอยู่ที่ดี การเรียนรู้และเข้าร่วมกิจกรรมด้านศิลปะของคนในชุมชนภายในโรงเรียน โปรแกรมนี้จะช่วยให้เกิดการเข้าร่วมกิจกรรมด้านศิลปะเพื่อพัฒนาความเป็นอยู่ และการรู้หนังสือสำหรับโรงเรียน นักเรียน ครอบครัว ครู อาจารย์ และบุคลากรในโรงเรียน

โปรแกรม Artstories ได้นำมาใช้ในโรงเรียนในเขตภาคเหนือของประเทศออสเตรเลีย ซึ่งพื้นที่โดยส่วนใหญ่จะประกอบด้วยคนจากหลายเชื้อชาติและวัฒนธรรม ได้แก่ (1) Howard Springs

Primary (2) Wulagi Primary School (3) Numbulwar (4) Humpty Doo Primary เป็นต้น โรงเรียนแต่ละแห่งจะร่วมกับกลุ่มชุมชนในเขตพื้นที่ ดำเนินกิจกรรมซึ่งส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้นผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ระหว่างนักเรียน ครูอาจารย์ และผู้ปกครอง การดำเนินการโรงเรียนจะจ้างครูประจำ 2 คน ที่มีความรู้ด้านศิลปะและความเป็นอยู่มาเป็นผู้นำกิจกรรมต่าง ๆ

Artstories มีกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการฟัง การร้องเพลง การเต้น การแต่งเพลง การวาดภาพ การระบายสี การก่อสร้าง และการสร้างสื่อต่าง ๆ โดยนักเรียน บุคลากรและครอบครัวจะสร้างและเล่าเรื่องที่เกี่ยวข้องกับตนเอง ครอบครัว ความฝัน และชุมชนของตน ซึ่งในท้ายที่สุดจะมีการรวบรวมและนำมาแสดงในนิทรรศการและเฉลิมฉลองในชุมชน

ภายหลังจากดำเนินการเป็นเวลา 3 ปี ได้มีการประเมินผลโครงการ ประกอบด้วย การสัมภาษณ์ การสังเกตภายในโรงเรียนและกลุ่มชุมชนในพื้นที่ รวมถึงมีการทดสอบเพื่อประเมินการรู้หนังสือด้วย



ค. การเรียนรู้ตามอัธยาศัย - กรณีศึกษาศูนย์การเรียนรู้ตามอัธยาศัย Albert Park Flexible Learning Centre

ศูนย์การเรียนรู้ตามอัธยาศัย Albert Park Flexible Learning Centre เป็นสถาบันที่ให้การศึกษาทางเลือกและการศึกษาตามอัธยาศัยในบริสเบน มลรัฐควีนส์แลนด์ ศูนย์การเรียนรู้ Albert Park เปิดโอกาสให้แก่คนที่มีอายุตั้งแต่ 15 ถึง 25 ปี สามารถศึกษาในระดับมัธยมศึกษาได้ในสภาพแวดล้อมที่มีการสนับสนุน สถาบันแห่งนี้ไม่มีโครงสร้างเป็นลำดับขั้น แต่เปิดโอกาสให้นักเรียนและบุคลากรทำงานในลักษณะโครงสร้างที่ยืดหยุ่นซึ่งสนับสนุนและกระตุ้นให้นักเรียนมีความรับผิดชอบในการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ในปัจจุบัน ศูนย์การเรียนรู้แห่งนี้มีบุคลากรที่ทำงานเต็มเวลา 5 คน และทำงานไม่เต็มเวลา 7 คน จำกัดจำนวนของนักเรียนไม่เกิน 60 คน โดยมีจำนวนคนที่ลงทะเบียนเรียนจำนวนมาก แสดงให้เห็นถึงความต้องการของผู้ที่ประสงค์จะเข้าเรียนในรูปแบบการศึกษาตามอัธยาศัยจำนวนมาก โดยเฉพาะผู้ที่ไม่สามารถเข้าเรียนตามระบบการศึกษาปกติได้ ศูนย์การศึกษานี้ต้องการให้นักเรียนพัฒนาตนเองสูงสุดตามศักยภาพที่มีของแต่ละคน

การจัดการศึกษาในแต่ละวันจะแบ่งเป็น 3 ช่วง เริ่มตั้งแต่เวลา 9.30 น. เป็นการประชุมร่วมกันกับกลุ่มชุมชนเพื่อให้เกิดความสัมพันธ์ใกล้ชิดและเกิดความไว้วางใจกันภายในกลุ่ม รวมถึงการสร้างความสุขภายในชุมชน การสร้างชุมชนในลักษณะนี้ก่อให้เกิดสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนกิจกรรมสร้างสรรค์ภายในศูนย์การศึกษาแห่งนี้ ครูในศูนย์มีความเชื่อว่านักเรียนมีพลังความคิดสร้างสรรค์และมีสิทธิ์ในการแสดงออกและนำความคิดที่สร้างสรรค์นั้นมาใช้ทั้งภายในและภายนอกศูนย์การศึกษา

ศูนย์การศึกษาแห่งนี้เชื่อว่า การเพิ่มความสามารถด้านการสร้างสรรค์ของนักเรียนเชื่อมโยงสัมพันธ์กับการทำให้โรงเรียนเป็นสถานที่ที่นักเรียนมีความสุขเบิกบานในชีวิต โดยเห็นว่าเมื่อนักเรียนมีความสุขเบิกบานในชีวิต นักเรียนจะมีความรู้สึกในการสร้างสรรค์งาน พัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้นไม่ได้ผ่านการศึกษาด้านศิลปะอย่างเดียว แต่เกิดจากการองค์ประกอบต่าง ๆ ร่วมกัน ทั้งด้านการดำรงชีวิต ผลลัพธ์การทำงานและชุมชนที่อยู่

กิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน เริ่มต้นขึ้นภายนอกโรงเรียน เช่น การสักลวดลาย การเล่นแผ่นล้อเลื่อน และกิจกรรมทางศิลปะในโรงเรียนเป็นเพียงตัวกระตุ้นอันหนึ่งเท่านั้น กิจกรรมต่าง ๆ เช่น การวาดภาพศิลปะบนตัว การเล่าเรื่องนิยาย การสร้างแผนภูมินำเสนอเชิงสร้างสรรค์ การเขียนเนื้อเพลง การทำบันทึกเสียง การสร้างภาพยนตร์และภาพเคลื่อนไหว เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ตนเองและโลกกว้าง ซึ่งการทำกิจกรรมเหล่านี้ก่อให้เกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้และพัฒนาเป็นความเข้าใจในงานด้านสร้างสรรค์ และในเวลาต่อมานักเรียนจำนวนมากตัดสินใจที่จะประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานเหล่านี้

ศูนย์การเรียนรู้ตามอัธยาศัย Albert Park นี้ อยู่ภายใต้การบริหารงานของ Edmund Rice Education และเป็นเครือข่ายของศูนย์การเรียนรู้ตามอัธยาศัยอื่น ๆ รวมถึงร่วมมือกับ Brisbane City Council Youth Team และได้รับการสนับสนุนจาก Queensland Department of Education Training and the Arts



ง. การพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ผ่านการจัดงาน

- กรณีศึกษาโครงการ Pixel.play

Pixel.play เป็นโครงการสำหรับเด็กนักเรียนในโรงเรียนที่ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่แบบเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่สามารถใช้สร้างและกระจายงานสร้างสรรค์ โทรศัพท์เคลื่อนที่มีกล้องถ่ายรูปและเครื่องบันทึกเสียงและภาพ ทำให้เป็นเครื่องมือสื่อสารที่สามารถสร้างและถ่ายทอดความคิดได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ ความจุของเครื่องบันทึกภาพและเสียงที่สูงขึ้นในโทรศัพท์มือถือทำให้โทรศัพท์นี้เป็นคลังเก็บความคิดของผู้เป็นเจ้าของได้ Pixel.play พบว่า นักเรียนใช้โทรศัพท์ในการเขียนบทกลอนสั้น บันทึกเสียง วาดการ์ตูนและภาพยนตร์สั้น

ในปี ค.ศ. 2006 Pixel.play ได้จัดโครงการที่เมือง Adelaide, Whyalla และ Port Lincoln ในทางตอนใต้ของประเทศออสเตรเลีย โดยโครงการที่เมือง Whyalla และ Port Lincoln มีนักเรียนเข้าร่วมงานมากกว่า 100 คน ในโรงเรียนที่ตนเรียนอยู่ และนักเรียนจำนวน 30 คน ผ่านการคัดเลือกให้เข้าร่วมงานในช่วงต่อไปที่วิทยาลัยเทคนิคหรือมหาวิทยาลัยในพื้นที่นั้น ๆ สำหรับในเมือง Adelaide Pixel.play ได้จัดงานร่วมกับ Department of Education and

Children's Service, Flinders University และโรงเรียนต่าง ๆ อีก 15 โรงเรียน ในการสร้างภาพยนตร์สั้นและการ์ตูนภายใต้แนวคิด การต่อต้านความรุนแรง ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของงานสัปดาห์โรงเรียนปลอดภัยแห่งชาติ

งานกิจกรรมสร้างสรรค์งานสื่อบนโทรศัพท์เคลื่อนที่นี้ สนับสนุนให้เด็กที่มีอายุน้อยสร้างงานที่สามารถเก็บอยู่ภายในกระเป๋า และจับเอาไว้ได้ในมือ การสร้างภาพยนตร์บนโทรศัพท์เคลื่อนที่ทำได้ ไม่ยากและสามารถส่งกระจายต่อให้ผู้อื่นได้อย่างสะดวกรวดเร็ว รวมทั้ง เป็นช่องทางการเข้าถึง เรียนรู้ และใช้งานเทคโนโลยีได้อย่าง สนุกสนานอีกด้วย

Photos taken by Hugh Davies during pixel.play workshops in Whyalla (SA)



โครงการ pixel.play ได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาล ออสเตรเลียและรัฐบาลท้องถิ่น รวมถึงหน่วยงานเด็กและศิลปะ ประกอบ ด้วย Australia Council, Country Arts South Australia, the South Australian Film Corporation, South Australian Youth Arts Board และ The Arts (ที่มา: www.anat.org.au)

บทที่ 5

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการบริหารจัดการศึกษา เพื่อเปลี่ยนผ่านสู่สังคมเศรษฐกิจฐานความรู้ และเชิงสร้างสรรค์

เนื่องจากการพัฒนาสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์ต้องตั้งอยู่บนพื้นฐานของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีศักยภาพในการสร้างสรรค์และพัฒนานวัตกรรม ซึ่งต้องอาศัยระบบการศึกษาที่มีประสิทธิภาพในการหล่อหลอมให้ทรัพยากรมนุษย์คุ้นชินกับการคิดสร้างสรรค์และการพัฒนาฝึกทักษะด้านการปฏิบัติ และสามารถพัฒนาความรู้และประยุกต์ใช้ความรู้ได้อย่างต่อเนื่อง

OECD (2008) ได้กล่าวว่าการศึกษาที่มีบทบาทในฐานะเป็นโครงสร้างพื้นฐานของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Infrastructure) คือต้องมีการออกแบบระบบการศึกษาที่จะสามารถสนับสนุนให้นักเรียนสามารถที่จะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การโอนถ่ายองค์ความรู้เพียงอย่างเดียวรวมถึงการฝึกปฏิบัติกับผู้เชี่ยวชาญไม่เพียงพอกับการสนับสนุนทางเศรษฐกิจที่ต้องอาศัยการออกแบบและนวัตกรรม ระบบการศึกษาในยุคปัจจุบันอยู่ภายใต้การกดดันที่จะต้องเร่งปฏิรูปโดยต้อง

เริ่มต้นหารูปแบบการศึกษาที่จะสามารถขับเคลื่อนนวัตกรรมในลักษณะ พลิกโฉม (Radical Innovation) เพื่อรองรับการพัฒนาด้านทรัพยากร มนุษย์ โดยเฉพาะการพัฒนาศักยภาพด้านสร้างสรรค์ (Creative Capacities) แต่ระบบการศึกษาในปัจจุบันไม่ได้ให้ความสนใจถึง แนวทางในการพัฒนาระบบการศึกษาในลักษณะดังกล่าวเท่าที่ควร

สำหรับระบบการศึกษาที่มีประสิทธิภาพในการสนับสนุนสังคม เศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์นั้น ควรเป็นระบบการศึกษาที่ ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะในด้านการคำนวณ ด้านวรรณกรรม รวมถึงการให้ความสำคัญและการสนับสนุนการพัฒนาทักษะและ ศักยภาพ สำหรับยุคการแข่งขันเศรษฐกิจที่เน้นการสร้างนวัตกรรม โดย ควรมีการพัฒนารูปแบบและลักษณะในการเรียนรู้ที่เน้นการฝึกปฏิบัติ และการเรียนรู้จากงานจริง (Apprenticeship Model) เน้นการฝึก ปฏิบัติและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านชุมชนในลักษณะต่าง ๆ ระหว่าง นักเรียน (Participatory Learning) การกระตุ้นให้นักเรียนมีความกล้า และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทดลองผ่านสังคมแห่งการเรียนรู้ (Social Learning Networks) ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะของบุคลากร ในลักษณะของสหสาขาวิทยาการ (Interdisciplinary¹⁰) เพื่อการพัฒนา ทักษะและเปิดแนวคิดด้านการวิจัยและพัฒนา (Co-Creation) เน้น การพัฒนาให้คนมีอิสระทางความคิด และมีความรู้ ความเข้าใจ อย่างแท้จริงทั้งทางด้านวิธีการดำรงชีวิตและพฤติกรรมของคนในสังคม

¹⁰ สหสาขาวิทยาการ (Interdisciplinary) หมายถึง การบูรณาการสาขาวิชาตั้งแต่ 2 สาขาวิชาขึ้นไป

เน้นการเรียนรู้ การศึกษานอกห้องเรียนให้มากขึ้น เปลี่ยนระบบการศึกษาจากการเน้นการจำมาเป็นเน้นการคิดวิเคราะห์ให้มากขึ้น โดยเน้นการสร้างร่วมมือระหว่างภาคการศึกษาและภาคอุตสาหกรรม (University and Industry Collaboration) ซึ่งเป็นกลไกสำคัญที่จะเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ประสบการณ์ และเข้าใจถึงความจำเป็นในการพัฒนาทักษะเพื่อตอบสนองความต้องการของภาคอุตสาหกรรมได้ดีมากยิ่งขึ้น

จากการศึกษาในบทที่ 2 ถึง 4 คณะผู้วิจัยขอสรุปจุดแข็ง จุดอ่อนของระบบการศึกษาไทยเฉพาะในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการสนับสนุนสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์ ดังตารางที่ 6 ต่อไปนี้

ตารางที่ 6 สถานภาพปัจจุบันของระบบการศึกษาไทย กับการสนับสนุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์

จุดแข็ง	จุดอ่อน
<ul style="list-style-type: none"> • แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 เน้นเรื่องการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์และประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเพื่อช่วยในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ • มีพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติที่เน้นในเรื่องการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการเรียนรู้ตลอดชีวิตในทุกกระดับและประเภทของการศึกษา • มีสถาบันการศึกษาบางแห่งได้นำรูปแบบการเรียนการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์มาใช้อย่างเป็นรูปธรรม • มีทรัพยากรและทุนทางวัฒนธรรมจำนวนมากและหลากหลายที่เปิดโอกาสให้สถาบันศึกษานำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน รวมถึงนำไปใช้ในการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย 	<ul style="list-style-type: none"> • ขาดความชัดเจนในการแปลงนโยบายไปสู่แผนปฏิบัติการในการผลิตบุคลากรเพื่อสนับสนุนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา • มีช่องว่างระหว่างสถาบันการศึกษาและธุรกิจในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา ในการกำหนดปริมาณและคุณภาพของผู้จบการศึกษาที่อุตสาหกรรมแต่ละสาขาต้องการ • ปัญหาด้านความเข้าใจและศักยภาพของครูผู้สอนในการสนับสนุนให้ผู้เรียนมีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งส่วนหนึ่งของปัญหามาจากกระบวนการผลิตบุคลากรผู้สอน • การติดตามและประเมินผลยังไม่สม่ำเสมอและไม่สัมพันธ์กับมาตรการสนับสนุนให้หน่วยงานที่ไม่ผ่านการประเมินสามารถผ่านการประเมินในอนาคต • รูปแบบการทำงานของกระทรวงศึกษาธิการไม่เอื้อต่อการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ • การทดสอบผู้เรียนโดยเน้นข้อสอบปรนัยเป็นสาเหตุหนึ่งในการลดโอกาสการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

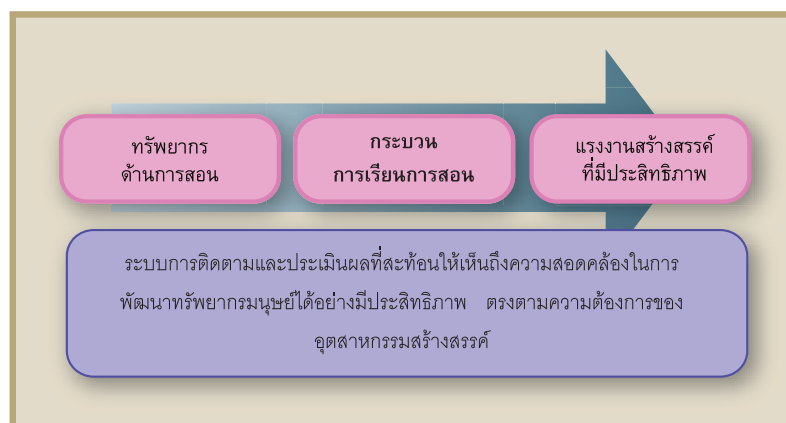
5.1 ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงเนื้อหาสาระของนโยบาย ด้านการศึกษา

หากพิจารณาถึงความครอบคลุมด้านนโยบายการศึกษาที่สอดคล้องกับการพัฒนาศักยภาพมนุษย์ของประเทศในแต่ละระดับให้เป็นบุคลากรที่มีความพร้อมสำหรับสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์แล้ว มาตรการภายใต้นโยบายของหน่วยงานด้านการศึกษาที่เกี่ยวข้องมีอยู่พร้อมมูล ไม่ว่าจะเป็นนโยบายการส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มีทักษะชีวิต และทักษะในการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ รวมถึงสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิต อย่างไรก็ตาม ในภาพรวมยังขาดความชัดเจนในการกำหนดเป้าหมาย นโยบาย และมาตรการ ในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีศักยภาพ ตรงตามความต้องการของผู้ประกอบการทั้งในปัจจุบันและอนาคต สำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในแต่ละประเภท โดยเฉพาะการกำหนดนโยบายในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย อาชีวศึกษา และอุดมศึกษา

ดังนั้นคณะผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. การสร้างความชัดเจนในการศึกษาที่สามารถตอบสนองความต้องการของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยมีการศึกษาถึงความต้องการด้านคุณลักษณะของผู้ที่จะเป็นแรงงานสร้างสรรค์ภายใต้ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries) เพื่อนำมากำหนดเป็นแนวทางในการออกแบบกระบวนการเรียนการสอน ตลอดจนทรัพยากรที่จะนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม พร้อมทั้งสามารถติดตามประเมินผลความสำเร็จที่สะท้อนให้เห็นถึงการเพิ่มขึ้นเชิงศักยภาพของ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้อย่างเป็นระบบ (ดังภาพประกอบที่ 6)

ภาพประกอบที่ 6: กระบวนการพัฒนานโยบายด้านการศึกษาที่สนับสนุน สังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์



เช่น การกำหนดแนวทางการศึกษาคุณลักษณะของแรงงานสร้างสรรค์ในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ซึ่งต้องใช้ความคิดเชิงสร้างสรรค์ และทักษะการใช้โปรแกรมเฉพาะด้านที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาด แล้วจึงนำมาออกแบบการเรียน การสอน และโครงสร้างพื้นฐาน พร้อมทั้งการวัดผล โดยออกแบบกลไกที่ให้ผู้ประกอบการในภาคอุตสาหกรรมมีบทบาทในการประเมินผลชิ้นงาน การดำเนินการตามแนวทางเช่นนี้จะทำให้เกิดความมั่นใจว่าผู้เรียนกำลังเตรียมความพร้อมที่จะเป็นแรงงานสร้างสรรค์ที่มีประสิทธิภาพอย่างแท้จริง

เจ้าภาพผู้รับผิดชอบ ได้แก่

กระทรวงศึกษาธิการร่วมกับหน่วยงานที่รับผิดชอบในการส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (เช่น สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ สำหรับอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย สำหรับอุตสาหกรรมวัฒนธรรม ศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ สำหรับอุตสาหกรรมแฟชั่น) สำนักงานรับรองคุณภาพและมาตรฐานการศึกษา สถาบันมาตรฐานวิชาชีพต่าง ๆ

2. การสร้างความสอดคล้องของนโยบายด้านการพัฒนาแรงงานและนโยบายด้านการศึกษา โดยเฉพาะการผลักดันให้มีการพัฒนาการฝึกอบรมทรัพยากรมนุษย์ในภาคอุตสาหกรรมที่เน้นอุตสาหกรรมฐานความรู้และความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานมากขึ้น

เจ้าภาพผู้รับผิดชอบ ได้แก่

กระทรวงแรงงาน กระทรวงศึกษาธิการและสถาบันมาตรฐานวิชาชีพต่าง ๆ

3. นโยบายการพัฒนาระบบการเทียบเคียงคุณวุฒิที่เปิดโอกาสให้สามารถนำประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการทำงานและระดับฝีมือแรงงาน/ความรู้ในภาคอุตสาหกรรม มาใช้ในการขอรับคุณวุฒิทางการศึกษาจากสถาบันการศึกษาได้ (อาชีวศึกษาและอุดมศึกษา)

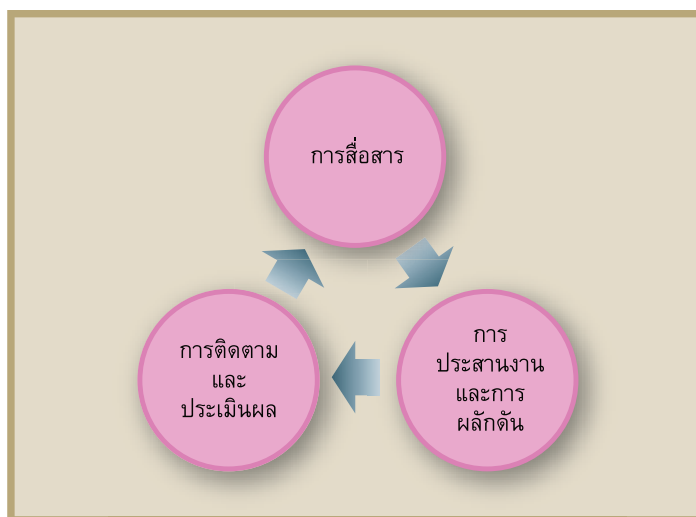
เจ้าภาพผู้รับผิดชอบ ได้แก่

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ร่วมกับสถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ สำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ และสถาบันวิชาชีพต่าง ๆ

5.2 ข้อเสนอแนะด้านการพัฒนากลไกในการนำนโยบายไปสู่การปฏิบัติ

การขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพนั้น ต้องอาศัยการดำเนินงานในลักษณะที่เน้นการมีส่วนร่วมของหน่วยงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องในลักษณะองค์รวม โดยเฉพาะการสื่อสารและสร้างความเข้าใจในการตีความหมายเชิงนโยบายและแปลงไปสู่แผนปฏิบัติการ โดยอาศัยทรัพยากรของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องร่วมกันในการขับเคลื่อน ให้บรรลุวัตถุประสงค์ดังกล่าว พร้อมทั้งพัฒนาระบบติดตามและประเมินผลที่อาศัยความสำเร็จร่วมกัน พร้อมกับการให้คุณให้โทษแก่หน่วยงานที่ถูกประเมินอย่างชัดเจน (ดังภาพประกอบที่ 7)

ภาพประกอบที่ 7: กลไกในการขับเคลื่อนนโยบายสู่การปฏิบัติ



ที่มา: คณะผู้วิจัย

ก. การปรับบทบาทกระทรวงศึกษาธิการ

- กระทรวงศึกษาธิการควรเพิ่มบทบาทในการเป็นผู้ชี้แนะ (Guidance) และเป็นผู้สนับสนุน (Facilitator) ให้กับสถาบันการศึกษา ในเขตพื้นที่การศึกษาต่าง ๆ โดยเฉพาะในด้านการพัฒนาระบบการเรียน การสอนที่มุ่งให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ มากกว่าการใช้อำนาจในการกำกับดูแลอย่างตายตัว ในขณะที่บทบาทของท้องถิ่นในการจัดการศึกษาอย่างสร้างสรรค์และแตกต่างตามลักษณะเฉพาะของพื้นที่ ควรมีมากขึ้น

เจ้าภาพผู้รับผิดชอบ ได้แก่

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

ข. การสื่อสาร

- การสื่อสารที่เน้นในด้านการสร้างความเข้าใจกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะผู้บริหารและครูในพื้นที่การศึกษาต่าง ๆ โดยใช้ตัวอย่างกรณีที่ประสบความสำเร็จในการจัดการระบบการศึกษาที่สนับสนุนเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์จากต่างประเทศที่เข้าใจง่ายและชัดเจน (Demonstration Effects)

เจ้าภาพผู้รับผิดชอบ ได้แก่

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

- การชี้แจงแผนสรุปหน่วยงานรับผิดชอบและบทบาทในการดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาระบบการศึกษาเพื่อสนับสนุนสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์ที่ชัดเจน

เจ้าภาพผู้รับผิดชอบ ได้แก่

สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการและสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ

ค. การประสานงานการผลักดัน

- จัดทำแผนที่นำทาง (Roadmap) สำหรับการดำเนินงานเพื่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์สำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์แต่ละประเภท โดยมีเป้าหมายและดัชนีชี้วัดร่วมรายปีที่สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญในการดำเนินงานที่ต้องอาศัยทรัพยากรจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการดำเนินงานในลักษณะโครงการ (Project Based Management) ที่ไม่เน้นด้านความสำเร็จของหน่วยงานเฉพาะ แต่ให้ความสำคัญกับผลสัมฤทธิ์ของงานที่สะท้อนให้เห็นถึงความสำเร็จเชิงยุทธศาสตร์และนโยบายเป็นสำคัญ

เจ้าภาพผู้รับผิดชอบ ได้แก่

สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการร่วมกับสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา และสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ

ง. การเพิ่มบทบาทภาคธุรกิจในการจัดการศึกษา

- เพื่อให้บรรลุผลตามมาตรา 29 ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ควรมีการเพิ่มบทบาทของภาคเอกชน โดยเฉพาะธุรกิจสร้างสรรค์ในการจัดการศึกษาในลักษณะของ Corporate University ดังตัวอย่างของโรงเรียนปัญญาภิวัฒน์เทคโนโลยีธุรกิจ (ในระดับอาชีวศึกษา) และสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ (ในระดับอุดมศึกษา) โดยสถานประกอบการสามารถได้รับสิทธิประโยชน์ทางภาษีจากภาครัฐ

เจ้าภาพผู้รับผิดชอบ ได้แก่

กระทรวงศึกษาธิการร่วมกับกระทรวงการคลัง

จ. การพัฒนาบทบาทขององค์กรสนับสนุนในการพัฒนา ทรัพยากรบุคคลด้านการเรียนการสอน

- จัดให้มีศูนย์แห่งความเป็นเลิศ (Center of Excellence) เพื่อวิจัยเนื้อหาและแนวทางการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์ ตลอดจนฝึกอบรมโดยผู้เชี่ยวชาญเพื่อพัฒนาศักยภาพครูผู้สอนให้เป็นครูต้นแบบในทุกกลุ่มสาระวิชา

การดำเนินการของศูนย์แห่งความเป็นเลิศนี้ นอกจากการฝึกอบรมในชั้นเรียนอย่างเป็นทางการแล้ว ควรนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในลักษณะของ E-Learning เพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การดำเนินงานของศูนย์แห่งความเป็นเลิศนี้ควรกำหนดตัวชี้วัดและติดตามประเมินผลอย่างชัดเจน

เจ้าภาพผู้รับผิดชอบ ได้แก่

คุรุสภาร่วมกับกระทรวงศึกษาธิการ

ฉ. การติดตามและประเมินผล

- เพื่อให้บรรลุผลตามมาตรา 34 ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ควรมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการดำเนินงานด้านการติดตามและประเมินผลในลักษณะของคณะกรรมการ/คณะอนุกรรมการ/คณะทำงาน และผลักดันให้มีหน่วยงานและบุคคลที่มีความรับผิดชอบอย่างชัดเจน

เจ้าภาพผู้รับผิดชอบ ได้แก่

สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการร่วมกับสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

- เพิ่มบทบาทและทรัพยากรของสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา ในด้านการให้คำแนะนำและ

เพิ่มศักยภาพของสถาบันการศึกษาที่ไม่ผ่านการประเมิน โดยร่วมมือกับเขตพื้นที่การศึกษาต่าง ๆ อย่างใกล้ชิด ในลักษณะเดียวกับหน่วยงาน Ofsted ของประเทศอังกฤษ

เจ้าภาพผู้รับผิดชอบ ได้แก่

กระทรวงศึกษาธิการและสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา

5.3 ข้อเสนอแนะในการจัดการศึกษาในแต่ละระดับเพื่อสร้างผู้สำเร็จการศึกษาที่มีความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหา และสามารถเป็นแรงงานสร้างสรรค์ที่สนับสนุนการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

การให้ความสำคัญของความสร้างสรรค์ ภาคการศึกษาได้ให้ความสำคัญของคำว่า ความคิดสร้างสรรค์ใน 2 ลักษณะ ในลักษณะแรกคือ ให้คนมีความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ไขปัญหา (Creative Problem Solving) ซึ่งต้องอาศัยองค์ประกอบควบคู่หลายประการ โดยเฉพาะการพัฒนาทักษะด้านความคิดให้สามารถคิดเชิงวิเคราะห์และคิดองค์รวม โดยการกระตุ้นให้นักเรียนเป็นผู้ตั้งคำถามจากการเรียน (Self Inquiry) และพยายามหาแนวทางในการตอบปัญหาด้วยตนเอง (Independent Learning) ซึ่งการผลักดันสร้างพื้นฐานในลักษณะนี้จะส่งผลให้คนมีลักษณะของการเป็นผู้ที่เรียนรู้ตลอดชีวิต (Life-long Learning) นอกจากนี้ควรให้ความสำคัญในการสร้างความร่วมมือด้านการเรียนการสอนกับสถาบันการศึกษาในต่างประเทศ ทั้งในด้านการเรียน การสอน การวิจัย และการฝึกงานของนักเรียนและนักศึกษาในทุกระดับชั้นของการศึกษา

5.3.1 ปฐมวัย

กิจกรรมในระดับปฐมวัยควรให้ความสำคัญกับการเตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อมทางร่างกายและจิตใจ โดยเฉพาะการกล่อมเกลาวินัย ความรู้จักรับผิดชอบตนเอง และคุณธรรม โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้มีระเบียบวินัยและมีทักษะในการแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง

การพัฒนาทักษะการคิดแต่ละประเภทในแต่ละกิจกรรม เช่น การฝึกวิเคราะห์ การฝึกตั้งคำถาม การฝึกแสดงความคิดเห็นที่แตกต่าง การคิดต่อยอดจากสิ่งที่ครูสอน โดยอาศัยรูปแบบการเรียนการสอนผ่านการใช้นิทาน คำคล้องจอง ดนตรี กีฬา

5.3.2 ประถมศึกษา

กิจกรรมในระดับประถมศึกษาควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาคุณค่าหลักของการเป็นผู้ที่จะเรียนรู้ด้วยตนเองได้ในอนาคต โดยใช้แนวทางดังต่อไปนี้

- การพัฒนาทัศนคติที่ส่งเสริมให้เกิดการสร้างคุณลักษณะของการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยให้ฝึกตั้งคำถามตามตัวอย่างของหลักการการสอน (Principle of Teaching: PLTS) ที่ใช้ในประเทศอังกฤษ ซึ่งประกอบด้วยคำถามเกี่ยวกับการพึ่งตนเอง (Personal) การเรียนรู้ (Learning) การคิด (Thinking) และการคิดอย่างมียุทธศาสตร์ (Strategically)

- การพัฒนาสุนทรีย์ในภาพรวม (ดนตรี ศิลปะ กีฬา)
- การจัดกิจกรรมที่มีการเรียนการสอนนอกสถานที่ เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนสามารถใช้จินตนาการในการสร้างเรื่องราว

- การปรับเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนการสอนที่พยายามผลักดันให้นักเรียนตั้งคำถามด้วยตนเอง
- การมอบหมายกิจกรรมและโครงการที่ผลักดันให้นักเรียนต้องศึกษาด้วยตนเอง ฝึกทักษะในการค้นหาข้อเท็จจริงและเรียบเรียงความคิด
- การมอบหมายกิจกรรมและโครงการที่เปิดโอกาสให้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการคิดค้นและประดิษฐ์ชิ้นงาน และนำเสนอผลงานกับคนภายนอกเพื่อสร้างความมั่นใจในการคิดและการนำเสนอแนวคิด

5.3.3 มัธยมศึกษา

ควรเน้นการให้ความสำคัญในการจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีการพัฒนาทัศนคติและทักษะที่สำคัญดังนี้

- การแก้ไขปัญหาจากโจทย์จริง (Creative Problem Solving) โดยมีการรับโจทย์จากชุมชนหรือภาคอุตสาหกรรม
- การพัฒนาทักษะด้านสุนทรียะตามความต้องการหรือความเหมาะสมกับผู้เรียน
- การพัฒนาทักษะด้านการทำวิจัย ที่เน้นการสืบค้น วิเคราะห์ วิพากษ์และเรียบเรียงข้อมูลที่น่าเชื่อถือ และสามารถนำเสนอได้อย่างกระชับ สร้างสรรค์และเข้าใจได้ง่าย

5.3.4 อาชีวศึกษา

การปรับการเรียนการสอนที่เน้นความสำคัญกับความสอดคล้องในการเตรียมความพร้อมแรงงานสร้างสรรค์ให้แก่ประเทศในอนาคต

- การสร้างการมีส่วนร่วมกับคนในชุมชนเพื่อชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการอยู่ร่วมกับชุมชน
- มุ่งเน้นการต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่นและความเป็นไทย เพื่อนำไปสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์และสนับสนุนการสร้างศักยภาพของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน
- การเปิดโอกาสให้มีการรับฟังและทำโครงการร่วมกับผู้ที่ประกอบอาชีพในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
- การฝึกปฏิบัติในห้องปฏิบัติการ
- การฝึกและทดลองงานกับผู้ประกอบการอย่างน้อย 1 ภาคการศึกษา โดยมีอาจารย์จากสถาบันการศึกษาอยู่ประจำ ณ สถานประกอบการในขณะที่มีการฝึกและทดลองงานด้วย
- การฝึกทักษะของการเป็นผู้ประกอบการที่ดี

5.3.5 อุดมศึกษา

การส่งเสริมและพัฒนาระบบการศึกษาในระดับอุดมศึกษาสามารถแยกได้เป็น 2 ประเภท คือ อุดมศึกษา (วิชาชีพ) และ อุดมศึกษา (วิชาการ)

สำหรับอุดมศึกษา (วิชาชีพ) นั้น แนวทางการพัฒนาระบบการเรียนการสอน ประกอบด้วย

- การเน้นการเรียนรู้จากการปฏิบัติที่สอดคล้องกับความต้องการของภาคอุตสาหกรรม
- การให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะด้านการวิจัยเชิงทดลอง เช่น การทำผลิตภัณฑ์ต้นแบบและกระบวนการผลิตนำร่อง

หรือการออกแบบชิ้นงานศิลปะ โดยอาศัยทักษะการทำวิจัยเชิงวิชาการ เพื่อหาข้อมูลสนับสนุน

- การพัฒนาทักษะด้านการเป็นผู้ประกอบการที่มีประสิทธิภาพ เช่น การพัฒนารูปแบบธุรกิจใหม่ (New Business Model)
- การสนับสนุนการสร้างศักยภาพของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนในท้องถิ่นต่าง ๆ

สำหรับอุดมศึกษา (วิชาการ) นั้น แนวทางการพัฒนาระบบการเรียนการสอน ประกอบด้วย

- การเน้นการเรียนรู้ในการประยุกต์ใช้ทฤษฎีเพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในภาคอุตสาหกรรม
- การพัฒนาทักษะด้านการทำวิจัยเพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่สามารถนำไปใช้ได้จริง

- การพัฒนาทักษะด้านการเป็นผู้ประกอบการที่มีประสิทธิภาพ เช่น การพัฒนารูปแบบธุรกิจใหม่ (New Business Model)

เป้าหมายของการศึกษาเพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในด้านทัศนคติ ความรู้ ทักษะ และกระบวนการเรียนรู้ ในแต่ละระดับการศึกษาให้มีประสิทธิภาพและสามารถสนับสนุนสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์ที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นสามารถสรุปได้ดังตารางที่ 7

**ตารางที่ 7 เป้าหมายของการศึกษาระดับเพื่อสนับสนุนสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้
และเชิงสร้างสรรค์**

ระดับการศึกษา	ทัศนคติ	ความรู้	ทักษะ	กระบวนการเรียนรู้
ปฐมวัย	<ul style="list-style-type: none"> - มีวินัย - รับผิดชอบตนเอง - แก้ปัญหาด้วยตนเอง - คุณธรรม - จินตนาการ 	<ul style="list-style-type: none"> - ภาษา (ผ่านนิทานและคำคล้องจอง) - การเตรียมความพร้อม 	<ul style="list-style-type: none"> - การวิเคราะห์ - การตั้งคำถามกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว - การคิดแตกต่าง - การคิดต่อยอดจากสิ่งที่ครูสอน 	<ul style="list-style-type: none"> - การเรียนรู้ในลักษณะการมอบหมายงาน (Project Based) ในหัวข้อที่จับต้องได้ - การเรียนรู้จากการทำอุปกรณ์ด้วยตนเอง - การเรียนรู้จากทัศนศึกษาและปฏิบัติจริง
ประถมศึกษา	<ul style="list-style-type: none"> - การพัฒนาคุณลักษณะของการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต - จินตนาการ 	<ul style="list-style-type: none"> - วิชาการด้านการคำนวณและวรรณคดี - การใช้ชีวิตและอยู่ร่วมกับชุมชน - การเป็นประชากรโลก 	<ul style="list-style-type: none"> - การแสดงออกในเชิงสุนทรีย์ (ศิลปะ ดนตรี และกีฬา) - การอ่านเชิงวิเคราะห์ - การค้นหาข้อมูลเปรียบเทียบและนำเสนอ 	<ul style="list-style-type: none"> - การเรียนรู้ในลักษณะการมอบหมายงาน (Project Based) ในหัวข้อที่เป็นนามธรรมมากขึ้น - การสอนเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน (Interaction)

ตารางที่ 7 เป้าหมายของการศึกษาแต่ละระดับเพื่อสนับสนุนสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้
และเชิงสร้างสรรค์ (ต่อ)

ระดับการศึกษา	ทัศนคติ	ความรู้	ทักษะ	กระบวนการเรียนรู้
มัธยมศึกษา	<ul style="list-style-type: none"> - การนำเสนอในมุมมองและจุดยืนของตนเอง - การแก้ปัญหาโดยการคิดนอกกรอบ - การลองผิดลองถูก - การคิดริเริ่มสิ่งใหม่ 	<ul style="list-style-type: none"> - อาชีพและอุตสาหกรรม - วิชาการด้านการคำนวณและเทคโนโลยี - บทบาทของการเป็นประชากรโลกที่ดี 	<ul style="list-style-type: none"> - การอ่านเชิงวิพากษ์ - การทำวิจัย (70% ของการศึกษา) - การเรียนรู้เพื่อแก้ไขปัญหาสังคม - การฝึกงาน (30% ของการศึกษา) - การทำงานเป็นทีม - การค้นหาข้อมูลเตรียมเรียงและนำเสนออย่างสร้างสรรค์ 	<ul style="list-style-type: none"> - การเรียนรู้ในลักษณะการมอบหมายงาน (Project Based) - การสอนเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน (Interaction) - การพัฒนาสุนทรียะเฉพาะด้าน - การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self Study)
อาชีวศึกษา	<ul style="list-style-type: none"> - การนำเสนอในมุมมองและจุดยืนของตนเอง - การแก้ปัญหาโดยการคิดนอกกรอบ - การลองผิดลองถูก - การคิดริเริ่มสิ่งใหม่ 	<ul style="list-style-type: none"> - เชิงปฏิบัติในการดำเนินงานตามอุตสาหกรรมเฉพาะด้าน - วิชาการด้านเทคนิค 	<ul style="list-style-type: none"> - การฝึกงาน (70% ของการศึกษา) - การทำวิจัย (30% ของการศึกษา) - การแก้ปัญหาในการทำงาน - การทำงานเป็นทีม - การเป็นผู้ประกอบการ 	<ul style="list-style-type: none"> - การเรียนรู้จากการปฏิบัติ (Practical Learning)

**ตารางที่ 7 เป้าหมายของการศึกษาระดับเพื่อสนับสนุนสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้
และเชิงสร้างสรรค์ (ต่อ)**

ระดับการศึกษา	ทัศนคติ	ความรู้	ทักษะ	กระบวนการเรียนรู้
อุดมศึกษา (วิชาชีพ)	<ul style="list-style-type: none"> - การนำเสนอในมุมมองและจุดยืนของตนเอง - การแก้ปัญหาโดยการคิดนอกกรอบ - การลองผิดลองถูก - การคิดริเริ่มสิ่งใหม่ 	<ul style="list-style-type: none"> - เชิงปฏิบัติในการดำเนินงานตามอุตสาหกรรมเฉพาะด้าน - วิชาการด้านทฤษฎี - การเรียนรู้จากกรณีปฏิบัติ 	<ul style="list-style-type: none"> - การฝึกงาน (70% ของการศึกษา) - การทำวิจัย (30% ของการศึกษา) - การแก้ปัญหาในการทำงาน - การทำงานเป็นทีม - การเป็นผู้ประกอบการ 	<ul style="list-style-type: none"> - การเรียนรู้เชิงการทดลอง (Experimental Based Study)
อุดมศึกษา (วิชาการ)	<ul style="list-style-type: none"> - การนำเสนอในมุมมองและจุดยืนของตนเอง - การแก้ปัญหาโดยการคิดนอกกรอบ - การลองผิดลองถูก - การคิดริเริ่มสิ่งใหม่ 	<ul style="list-style-type: none"> - เชิงปฏิบัติในการดำเนินงานตามอุตสาหกรรมเฉพาะด้าน - วิชาการด้านทฤษฎี 	<ul style="list-style-type: none"> - การอ่านเชิงวิพากษ์ - การนำเสนออย่างสร้างสรรค์ - การคิดวิเคราะห์ - การคิดเชิงสังเคราะห์ - การคิดเชิงระบบ 	<ul style="list-style-type: none"> - การเรียนรู้จากการค้นคว้า (Research Based Study)

ที่มา: คณะผู้วิจัย

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- ชัยวัฒน์ แก้วพันทาม และ รัชชวัญ ธรรมมาภรณ์พิลาศ. **บทที่ 6 เศรษฐกิจ
สร้างสรรค์กับการศึกษาและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์.**
กรุงเทพฯ : สถาบันระหว่างประเทศเพื่อการค้าและการพัฒนา.
- สำนักงานคณะกรรมการนโยบายวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม
แห่งชาติ. (2554). **(ร่าง) นโยบายและแผนวิทยาศาสตร์
เทคโนโลยีและนวัตกรรมแห่งชาติ ฉบับที่ 1 (พ.ศ. 2555-2564).**
กรุงเทพฯ : เอกสารอัดสำเนา.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2552).
รายงานการศึกษาเบื้องต้นเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ :
บี.ซี.เพรส (บุญชิน) จำกัด.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2553). **เป้าหมายยุทธศาสตร์และ
ตัวบ่งชี้ การปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง (พ.ศ. 2554-
2561).** กรุงเทพฯ : วี.ที.ซี. คอมมิวนิเคชั่น.
- _____. (2554ก). **นโยบายและยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนการปฏิรูป
การศึกษาในทศวรรษที่สอง ด้านการพัฒนาคุณภาพและ
มาตรฐานการศึกษาและเรียนรู้.** กรุงเทพฯ : วี.ที.ซี. คอมมิวนิเคชั่น.
- _____. (2554ข). **นโยบายและยุทธศาสตร์การปฏิรูปการศึกษาใน
ทศวรรษที่สอง ด้านการพัฒนาอาชีวศึกษา** กรุงเทพฯ : วี.ที.ซี.
คอมมิวนิเคชั่น.

- _____ . (2554ค). **นโยบายหลักเพื่อขับเคลื่อนการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง (พ.ศ. 2554-2561)**. กรุงเทพฯ : วี.ที.ซี. คอมมิวนิเคชั่น.
- _____ . (2554ง). **ยุทธศาสตร์การส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางการศึกษา**. กรุงเทพฯ : วี.ที.ซี. คอมมิวนิเคชั่น.
- _____ . (2554จ). **ยุทธศาสตร์และมาตรการการปฏิรูประบบการศึกษาของประเทศ**. กรุงเทพฯ : วี.ที.ซี. คอมมิวนิเคชั่น.

ภาษาอังกฤษ

- Alade, E. (2004), Community-Based Vocational Rehabilitation (CBVR) for people with disabilities: Experiences from a pilot project in Nigeria, *British Journal of Special Education*, Vol.31, No.3, pp. 143-149.
- Araya, D. (2010), Cultural Democracy: universities in the creative economy, *Policy Futures in Education*, Vol.8, No.2, pp.217-231.
- Brown, L., Kessler, K. and Shiraga, B. (2006), The quest for ordinary lives: the integrated post-school vocational functioning of 50 workers with significant disabilities, *Research & Practice for Persons with Severe Disabilities*, Vol.31, No.2, pp.93 - 121.
- Cultural Ministers Council, Building a Creative Innovation Economy, February 2008.

- Creative Economy Report Card 2011, Snapshot of Australian creative economy indicators (March 2011).
- Creative Industries Development Strategy: Propelling Singapore's Creative Economy, Report of the ERC Services Subcommittee Workgroup on Creative Industries (September 2002).
- Creative Singapore - A renaissance Nation in the Knowledge Age (1998).
- Cool Japan Advisory Council (2011), Creating a New Japan: Typing Together Culture and Industry and Japan and the World, A document Published By Japan's Ministry of Economy, Trade and Industry, Tokyo, Japan.
- Educating for the Creative Workforce: Rethinking Arts and Education, ARC Centre of Excellence for Creative Industries and Innovation in partnership with the Australia Council for the Arts (March 2007)
- Friedman, T. (2005), *The World Is Flat: A Breif History of Twenty First Century*, Strauss and Giroux Publisher.
- Florida, R. (2002), *Rise of the creative class: and how it's transforming work, leisure, community and everyday life*. New York : Basic Books.
- Hirose, S. (2001), Creative Education at Tokyo Institute of Technology, *International Journal of Engineering Education*, Vol. 17, No. 6, pp. 512-517.

- Horicuchi, T. (2012), Personal Conversation with Professor of Public Education Administration, Graduate School, Hyogo University of Teacher Education, February 7.
- Howkins, J. (2001), The Creative Economy, New York: The Penguin Press.
- Intellectual Property Strategy Headquarters (2010), Intellectual Property Strategic Program, A published Report, Cabinet Office, Tokyo, Japan
- Kate, Oakley, (2007). Educating for the Creative Workforce: Rethinking Arts and Education, ARC Centre of Excellence for Creative Industries and Innovation in partnership with the Australia Council for the Arts (March 2007).
- Lauter, T. (2009), Special Education in a Creative Economy: The Role of Persons with Disabilities,.
- Ministry of Economy, Trade and Industry (2011), Creative Industries (Cool Japan!). สืบค้นจาก http://www.meti.go.jp/english/policy/mono__info__service/creative__industries/creative__industries.html.
- OECD (2008), Optimising Learning: Implications of Learning Science Research.
- OECD/CEIR International Conference “Learning in the 21st Century: Research, Innovatin and Policy”, OECD.

- Peters, M. and Besley, T. (2009), Academic entrepreneurship and the creative economy, *Thesis Eleven*, Vol.94, No.1, pp.88-105.
- Peter Higgs, Stuart Cunningham and Janet Pagan, (2007) Australia's Creative Economy: Basic Evidence on Size, Growth, Income and Employment, Australian Research Council Centre of Excellence for Creative Industries and Innovation (2007).
- Reid, B. , Albert, A. and Hopkins, L. (2010) A Creative Block? The Future of the UK Creative Industries Report, Work Foundation.
- Tanabe, Shunji (2000), Education Reform in Japan: Ways towards Quality. Paper presented in the International Conference, College of Management, Brdo pri Kranju, Slovenia.
- UNESCO (2007), Understanding Creative Industries : Cultural Statistics for Public-Policy Making, United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization
- UNIDO (2002), Creative Industries and Micro & Small Scale Enterprise Development: A Contribution to Poverty Alleviation, United Nations Industrial Development Organization.

- Universities Scotland. (2011), Scotland Creative Economy : the Role of Universities, สืบค้นจาก www.universities-scotland.ac.uk.
- United Nations (2008), United Nations Convention on the Rights of Persons with Disabilities, United Nations Enable, Retrieved from <http://www.un.org/disabilities/default.asp?navid=12&pid=150>.
- Yoshimoto, M. (2009), Creative Industries Trends: The Creative Industry Profiles of Japan's Ordinance-Designated Cities, *NLI Research Report*, Tokyo, Japan, pp. 1-8.
- Yoshimoto, M. (2003), The Status of Creative Industries in Japan and Policy Recommendations for their Promotion, *NLI Research Report*, Tokyo, Japan, pp. 1-9.
- Wong, C and Gao, R. (2008), Creative Industry in UK, Japan and China: A supply Chain Management Perspective, a Discussion Paper, Kobe University, Kobe, Japan.
- Wong, Poh-Kam and Annette Singh (2011), Public Innovation Financing Schemes in Singapore (Final Draft Report for the Project on Towards Effective Policies for Financing of Innovation in Asia, Funded by the International Development Research Centre).

คณะผู้ดำเนินงาน

ที่ปรึกษา

ศาสตราจารย์พิเศษธงทอง จันทรางศุ	เลขาธิการสภาการศึกษา (ตั้งแต่เริ่มโครงการ - 30 กันยายน 2554)
ดร.เอนก เพิ่มวงศ์เสนีย์	เลขาธิการสภาการศึกษา (ตั้งแต่ 1 ตุลาคม 2554-ปัจจุบัน)
ดร.สุทธศรี วงษ์สมาน	รองเลขาธิการสภาการศึกษา (ตั้งแต่เริ่มโครงการ-30 กันยายน 2554)
ดร.จิรพรรณ ปุณเกษม	รองเลขาธิการสภาการศึกษา (ตั้งแต่ 1 ตุลาคม 2554-ปัจจุบัน)
นางสาววัฒนา อาทิตย์เที่ยง	ผู้อำนวยการสำนักนโยบายด้านการศึกษามหภาค (ตั้งแต่เริ่มโครงการ-30 กันยายน 2554)
นายชาญ ดันดิธรรมถาวร	ผู้อำนวยการสำนักนโยบายและแผนการศึกษา (ตั้งแต่ 1 ตุลาคม 2554-ปัจจุบัน)

คณะผู้วิจัย

ดร.ภัทรพงศ์ อินทรกำเนิด	หัวหน้าโครงการ
ดร.ภูมิพร ธรรมสถิตย์เดช	นักวิจัย
ดร.รุ่งโรจน์ กมลเดชเดชา	นักวิจัย
นายธนพนธ์ ตั้งตระกูล	ผู้ช่วยนักวิจัย

ผู้รับผิดชอบบริหารโครงการและประสานการดำเนินงาน

นางเกื้อกุล ชังใจ	นางรัชณี พึ่งพานิชย์กุล
นางสาวชิตชล ตั้งสุขชัยศิริ	นางสาวนวพร กาญจนศรี

หน่วยงานรับผิดชอบ

กลุ่มนโยบายและแผนการศึกษามหภาค
สำนักนโยบายและแผนการศึกษา
สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา