



การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทาง
วัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาสังคมศึกษา
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทาง
วัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาสังคมศึกษา
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

วิทยานิพนธ์ เรื่อง "การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดย
ทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย"
ของ สุทธภา มาประกอบ
ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์
(ดร.ประจวบ ทองศรี)

..... ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ)

..... กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ศรีพันธ์)

..... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(ดร.ปริญญา สร้อยทอง)

..... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(รองศาสตราจารย์ ดร.วศิน ปัญญาบุตรกุล)

อนุมัติ

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.กรองกาญจน์ ชูทิพย์)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อเรื่อง	การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
ผู้วิจัย	สุทธภา มาประกอบ
ประธานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ พูลเจริญ
กรรมการที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ศรีพันธ์
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ กศ.ม. สังคมศึกษา, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2565
คำสำคัญ	การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์, สมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล, ทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแล, นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เป็นการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล โดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เน้นกระบวนการจัดการเรียนรู้ผ่านคู่มือการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การประเมินแบบมีส่วนร่วม พื้นที่ในการวิจัย ได้แก่ โรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จังหวัดอุตรดิตถ์ ผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ และผู้เชี่ยวชาญด้านการประกอบการธุรกิจดิจิทัล เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบสัมภาษณ์บุคลากรครู 2) แบบสัมภาษณ์ผู้ประกอบการฯ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการประกอบการธุรกิจดิจิทัล และ 4) นักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์

ผลการวิจัย พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครูผู้สอนต้องมีการศึกษาหลักสูตรเกี่ยวกับการพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ต้องสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยออกแบบกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาหาข้อมูลตามความสนใจจากการลงพื้นที่เพื่อศึกษาแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่น ผ่านการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ส่งเสริมการใช้สื่อเทคโนโลยีในการออกแบบผลิตภัณฑ์ และสามารถนำสื่อเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรม โดยสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือ CPKD MODEL



Title	EXPERIENTIAL LEARNING MANAGEMENT FOR DEVELOPING DIGITAL ENTREPRENEURIAL COMPETENCES BY LAPLAE CITY CULTURAL CAPITAL OF HIGH SCHOOL STUDENTS
Author	Sutapa Mapragorp
Advisor	Assistant Professor Nattachet Pooncharoen, Ph.D.
Co-Advisor	Assistant Professor Atchara Sriphan, Ph.D.
Academic Paper	M.Ed. Thesis in Social Studies - (Type A 2), Naresuan University, 2022
Keywords	Experiential Learning Management, Digital Entrepreneur Competency, Lab Lae Cultural Capital, High School Students

ABSTRACT

This research about is qualitative research (Qualitative Research) to develop an experiential learning management model to develop digital entrepreneur competency. through the Laplae city cultural capital of high school students has the objective to organize with experiential learning to develop digital entrepreneurial competencies by capitalizing on Laplap city of high school students. Emphasize the learning management process through the learning management manual. By using participatory assessment. Research areas are schools that teaching social studies, religion, and culture at the high school level, Uttaradit Province Entrepreneurs who selling products from cultural capital in the area of Laplae District, Uttaradit Province and experts in digital business entrepreneurship. The research tools 1) Teacher interviewing form, 2) entrepreneur interviewing form, 3) digital business professionals, and 4) students of Uttaradit Rajabhat University Demonstration School.

The results of this research show that organizing of learning activities, teachers must study a curriculum on digital entrepreneurship development and must complete with the Basic Education Core Curriculum, 2008 and design a process of learning activities organizing so that learners can study and find information according

to their interests by visiting the area to study local learning resources. through experiential learning organizing. And supporting the technological using to design the product and can use the technology media to develop the capacity of digital entrepreneurs through cultural capital. By creating an experiential learning management model to develop digital entrepreneurial competency by cultural capital of Laplae cities of high school students or CPKD MODEL.



ประกาศคุณูปการ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีจากความอนุเคราะห์อย่างยิ่ง ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาถ่ายทอดข้อมูลความรู้ ให้คำปรึกษา ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเมตตา และขอกราบขอบพระคุณ คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการสอบวิทยานิพนธ์ อันประกอบไปด้วย ดร.ประจวบ ทองศรี ประธานกรรมการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ศรีพันธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.วศิน ปัญญาวุธตระกูล และ ดร.ปริญญา สร้อยทอง ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ข้อเสนอแนะ แนวทางแก้ไขข้อบกพร่องของวิทยานิพนธ์ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดี จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์ และทรงคุณค่า

ขอขอบพระคุณคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก ที่ดูแลการทำวิจัย ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ตรวจสอบคุณภาพ เครื่องมือ และให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ เป็นอย่างดี ในการสร้างเครื่องมือวิจัยที่สมบูรณ์ ขอขอบพระคุณ ผู้ให้ข้อมูลทุกท่านที่ได้ให้ความกรุณาในการเก็บข้อมูลจนทำให้การศึกษาวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ ด้วยดี

ขอขอบพระคุณท่านผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์เป็นอย่างสูง ที่ได้กรุณาให้ความอนุเคราะห์การเก็บข้อมูลเกี่ยวกับสภาพปัจจุบัน และปัญหาของการจัดการเรียนรู้เชิง ประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย ที่ทุกท่านให้ความร่วมมือ และอำนวยความสะดวกแก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดีในการเข้าไปทำการวิจัย และเก็บข้อมูลสำหรับการทำวิจัยในครั้งนี้

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดาของผู้วิจัยที่ให้กำลังใจ และให้การสนับสนุนในทุก ๆ ด้าน เป็นอย่างดีเสมอมา คุณค่า และประโยชน์อันพึงจะมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบ และอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุก ๆ ท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุง คุณภาพการศึกษาในกลุ่มวิชาสังคมศึกษาของโรงเรียนต่าง ๆ และผู้ที่สนใจบ้างไม่มากก็น้อย

สุทธภา มาประกอบ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
ประกาศคุุณุปการ.....	ช
สารบัญ.....	ซ
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญรูปภาพ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	16
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	16
คำถามในการวิจัย.....	21
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	21
ขอบเขตของการวิจัย.....	21
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	23
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	25
บทที่ 2 เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	26
รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning Management Model).....	27
แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล.....	40
ทวนทางวัฒนธรรม.....	49
ข้อมูลพื้นฐานของอำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์.....	53

หลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	80
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	84
กรอบแนวคิดการวิจัย	88
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	91
สภาพปัจจุบัน และปัญหาของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อพัฒนาสมรรถนะ ผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลาย	91
การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทาง วัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	95
การตรวจสอบความน่าเชื่อถือได้ของข้อมูล.....	101
บทที่ 4 ผลการวิจัย	103
ผลจากการศึกษาสภาพปัจจุบัน และปัญหาของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อ พัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย	103
ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะ ผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลาย	125
การสะท้อนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล โดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	139
บทที่ 5 บทสรุป	142
สรุปผลการวิจัย.....	144
อภิปรายผลการวิจัย.....	149
ข้อเสนอแนะ	152

บรรณานุกรม..... 154

ภาคผนวก..... 160

ประวัติผู้วิจัย 235



สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 สรุปขั้นตอนการวิจัย	101
ตาราง 2 แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการ ดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	124



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพ 1 การประเมินทักษะและทัศนคติของผู้ประกอบการ	48
ภาพ 2 หญิงสาวลับแลนุ่งซิ่นตีนจก ห่มผ้าส่ว่านพิมพ์ลาย ในสมัยรัชกาลที่ 5 ถ่ายโดย J. Antonio ช่างภาพในสมัย ร.5.....	59
ภาพ 3 ภาพวาดอำแดงฟอง	60
ภาพ 4 ลวดลายของผ้าตีนจกลับแล.....	60
ภาพ 5 ลายหงส์น้อย	61
ภาพ 6 ลายหงส์ทะเลาม (หงส์ขนาดกลาง).....	61
ภาพ 7 ลายหงส์ขี้	62
ภาพ 8 ลายหงส์ใหญ่ (หงส์ขนาดใหญ่).....	62
ภาพ 9 ลายหงส์เครือ	62
ภาพ 10 ลายนกน้อย.....	63
ภาพ 11 ลายดอกสองขอ.....	63
ภาพ 12 ลายสี่ขอ.....	63
ภาพ 13 ลายแปดขอ.....	64
ภาพ 14 ลายเกิดถวาในห้องแปดเหลี่ยม	64
ภาพ 15 ลายเกิดถวาหรือประแจเงิน.....	64
ภาพ 16 ลายดาวดั่งส์.....	65
ภาพ 17 ลายดาวเสด็จ	65
ภาพ 18 ลายนกไล่ถ้อย.....	65

ภาพ 19 ลายนกคุ้ม	66
ภาพ 20 ลายนกกินน้ำร่วมต้น.....	66
ภาพ 21 ลายนกเดี่ยว.....	66
ภาพ 22 ลายนกขออุ้ม	67
ภาพ 23 ลายนกม้า (ม้านั่ง).....	67
ภาพ 24 ลายนกคาบดอกไม้.....	67
ภาพ 25 ลายงูปืนช้า	68
ภาพ 26 ลายนาค.....	68
ภาพ 27 ลายขอล่ช้างเดี่ยว	68
ภาพ 28 ลายขอล่.....	69
ภาพ 29 ลายขอคว่าขอหงาย.....	69
ภาพ 30 ลายขออุ้ม.....	69
ภาพ 31 ลายของวงค์.....	70
ภาพ 32 ลายไฮ้อยหรือไทร้อย.....	70
ภาพ 33 ลายดอกกำมุ้ง	70
ภาพ 34 ลายนกสร้อย.....	71
ภาพ 35 ลายกาบ.....	71
ภาพ 36 ลายดอกมะโอ	71
ภาพ 37 ลายดอกมะจ้า.....	72
ภาพ 38 ลายสร้อยดอกหมาก	72
ภาพ 39 ลายดอกเปา.....	72
ภาพ 40 ลายสร้อยดอกพรว้า.....	73

ภาพ 41 ลายหนามเตยหรือลายเคี้ยว.....	73
ภาพ 42 ลายดอกแตง.....	73
ภาพ 43 ลายบัวคว่ำบัวหงาย.....	74
ภาพ 44 ลายขอเค็ดเก้า (ขอคัตค้าว).....	74
ภาพ 45 ลายขออึ้ง.....	74
ภาพ 46 ลายขอกำมปู.....	75
ภาพ 47 ลายขามดแดง.....	75
ภาพ 48 ลายหมายี่เขี้ยว (หมายิ่งพิน).....	75
ภาพ 49 ลายขอผักกูด.....	76
ภาพ 50 ลายพินปลา.....	76
ภาพ 51 ลายประจายาม.....	76
ภาพ 52 ลายค่างเทียน.....	77
ภาพ 53 การทำข้าวพันลั๊บล.....	78
ภาพ 54 ข้าวพันผัก.....	80
ภาพ 55 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	90
ภาพ 56 สัมภาษณ์ผู้ประกอบการที่จำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่ อำเภอลั๊บล 1, ร้านนกลี๊ด ผ้าทอพื้นเมือง - ลั๊บล.....	112
ภาพ 57 ช่องทางการขายออนไลน์ของร้านนกลี๊ด ผ้าทอพื้นเมือง - ลั๊บล.....	112
ภาพ 58 สัมภาษณ์ผู้ประกอบการที่จำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่ อำเภอลั๊บล 2, ร้านข้าวพันผ้าจู้บจิบ-ผามูบ.....	113
ภาพ 59 ช่องทางการขายออนไลน์ของร้านข้าวพันผ้าจู้บจิบ-ผามูบ.....	114

ภาพ 60 สัมภาษณ์ผู้ประกอบการที่จำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่ อำเภอลับแล 3, ร้านม่อนลับแล.....	115
ภาพ 61 ช่องทางการขายออนไลน์ของร้านม่อนลับแล.....	115
ภาพ 62 สัมภาษณ์ผู้ประกอบการที่จำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่ อำเภอลับแล 4, ร้านบ้านบนดอย.....	116
ภาพ 63 ช่องทางการขายออนไลน์ของร้านบ้านบนดอย.....	117
ภาพ 64 แสดงกระบวนการจัดการเรียนรู้.....	126
ภาพ 65 รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการ ดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแล.....	127
ภาพ 66 คู่มือจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดย ทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย.....	128
ภาพ 67 แสดงผลการจัดการเรียนรู้.....	130
ภาพ 68 แสดงผลการจัดการเรียนรู้.....	131
ภาพ 69 การลงพื้นที่ศึกษาของผู้เรียน.....	133
ภาพ 70 นักเรียนลงมือสร้างผลิตภัณฑ์ในโปรแกรม blender.....	134
ภาพ 71 ผู้เรียนนำผลงานที่ได้จากการออกแบบมานำเสนอเพื่อจำหน่าย.....	135
ภาพ 72 การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ CPKD MODEL.....	135
ภาพ 73 แผนภาพสรุปผลการวิจัย.....	148

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันสังคมได้ก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบโดยกิจกรรม และธุรกรรมออนไลน์เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว สาเหตุมาจากการระบาดของโควิด-19 ทำให้มีการใช้เครื่องมือดิจิทัล และอินเทอร์เน็ตทั้งการสื่อสารการเรียน การทำงานผ่านระบบออนไลน์ และการซื้อสินค้าผ่านแอปพลิเคชัน แทนการเดินทางห้างสรรพสินค้า จากข้อมูลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตของไทยในปี 2563 จากสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ หรือเอ็ตด้า (ETDA) สะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรม และแนวโน้มของคนในอนาคตในการใช้อินเทอร์เน็ตที่มีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ในปี 2563 เฉลี่ยวันละกว่า 11.5 ชั่วโมงเพิ่มขึ้น ราว 1 ชั่วโมงจากปี 2562 และเพิ่มขึ้นเกือบเท่าตัวเมื่อเปรียบเทียบกับปี 2560 ที่ใช้งานเฉลี่ยเพียงวันละ 6.5 ชั่วโมง โดยกลุ่มคนอายุน้อยกว่า 40 ปี (Gen Y และ Gen Z) เป็นกลุ่มที่ใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยต่อวันมากที่สุด การเปลี่ยนแปลงในเชิงเศรษฐกิจดิจิทัลส่งผลให้เกิดผู้ประกอบการในยุคของดิจิทัล ทำให้มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาประเทศไทยทั้งทางด้านเศรษฐกิจ และสังคม ซึ่งความสามารถเชิงนวัตกรรมเป็นส่วนประกอบสำคัญในการสร้างความสำเร็จด้านการลงทุนใหม่ ๆ ของวิสาหกิจขนาดกลาง และขนาดย่อม เป็นเครื่องมือทางการแข่งขันที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อความสำเร็จ แต่การระบาดของไวรัสครั้งนี้ก็ทำให้เกิดการเติบโตของธุรกิจอี-คอมเมิร์ซ (E-Commerce) อย่างก้าวกระโดดมีการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้กับงาน ทั้งการประชุมผ่านระบบวิดีโอคอนเฟอเรนซ์ (Video Conference) การเรียนออนไลน์ การส่งสินค้าผ่านทางแอปพลิเคชันต่าง ๆ แทนการเดินทางห้างสรรพสินค้าเพื่อลดการติดต่อโดยตรงระหว่างบุคคล นอกจากนี้พฤติกรรมผู้บริโภคเปลี่ยนแปลงไปส่งผลให้ภูมิทัศน์สื่อ (Media Landscape) ต่างไปจากเดิม โดยผู้บริโภคสนใจสื่อโซเชียลมากกว่าสื่อหลักเพราะสะดวก รวดเร็ว และเข้าถึงผู้คนได้ง่าย การประกอบธุรกิจถือเป็นองค์ประกอบหนึ่งในการสร้างความเจริญเติบโตให้กับเศรษฐกิจของประเทศท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของกระแสโลกาภิวัตน์ (สมใจ ศรีเนตร, 2560)

ประเทศไทยมีการพัฒนาทางด้านวิทยาการ ความคิดสร้างสรรค์นวัตกรรม วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี การวิจัยเพื่อต่อยอดในกลุ่มเทคโนโลยี และอุตสาหกรรม ซึ่งเป็นเป้าหมายที่จะสร้างผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล (Digital Entrepreneur) เนื่องจากเป็นการมุ่งเน้นให้เกิดการสร้างธุรกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดเป็นสินค้า และบริการบนพื้นฐานของการสร้างสรรค์นวัตกรรมผสมผสานเข้ากับการทำธุรกิจ ทั้งยังเป็นการส่งเสริมธุรกิจขนาดเล็ก และขนาดกลางเป็นกลไกสำคัญในการ

ขับเคลื่อนระบบเศรษฐกิจของประเทศให้อยู่รอดในภาวะเศรษฐกิจที่ยากลำบาก ต้องมีการตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงอันเนื่องมาจากดิจิทัลของธุรกิจให้บริการที่ผู้ให้บริการ ต้องเข้าร่วมโดยใช้แอปพลิเคชัน (Application) ในโทรศัพท์เคลื่อนที่ทำให้ลูกค้าสามารถเรียกใช้บริการได้อย่างสะดวก ผู้ประกอบการในยุคดิจิทัลจำเป็นที่จะต้องรู้วิธีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ สามารถทำให้องค์กรสามารถเข้าถึงลูกค้าได้จำนวนมากขึ้น (ปราโมช ธรรมกรณ์ และคณะ, 2561) ผู้ประกอบการดิจิทัลจึงมีส่วนสำคัญ สำหรับการดำเนินธุรกิจดิจิทัลให้ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายของธุรกิจที่ตั้งไว้ และสมรรถนะผู้ประกอบการในยุคดิจิทัลยังเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการดำเนินธุรกิจให้สามารถเติบโตได้อย่างรวดเร็ว สมรรถนะของผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล หมายถึง ทักษะส่วนบุคคลที่นำมาใช้ในการดำเนินธุรกิจดิจิทัล ซึ่งทักษะดังกล่าวจะเป็นสิ่งที่ผลักดัน หรือสนับสนุนให้บุคคลนั้นสามารถบริหารจัดการธุรกิจได้ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ โดยสมรรถนะดังกล่าวประกอบไปด้วย ความเป็นตัวของตัวเอง การใช้นวัตกรรมเทคโนโลยี ความกล้าเสี่ยงความก้าวร้าวในการแข่งขัน ความสม่ำเสมอ ใฝ่ใจในการเรียนรู้ และความใฝ่ใจในความสำเร็จ เป็นต้น ซึ่งผู้ประกอบการใหม่ และธุรกิจขนาดกลาง และขนาดย่อม มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาประเทศไทย ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ และสังคม ผู้ประกอบการในปัจจุบันได้หันมาให้ความสำคัญกับนวัตกรรมมากขึ้น เพราะนวัตกรรมเป็นส่วนประกอบสำคัญในการสร้างความสำเร็จด้านการลงทุน (Robert, & Jintong, 2011)

ผู้ประกอบการในยุคดิจิทัลต้องเป็นผู้สร้างนวัตกรรม และนวัตกรรมจะช่วยให้ธุรกิจเกิดความได้เปรียบทางการแข่งขัน (Competitive Advantage) ที่เหนือกว่าคู่แข่งอื่น ๆ ในตลาด ซึ่งจะช่วยให้ธุรกิจเกิดความเจริญเติบโตอันนำไปสู่ความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจของประเทศโดยรวม ในธุรกิจดิจิทัล และการจัดการอีคอมเมิร์ซธุรกิจ ผู้ประกอบการดิจิทัลควรให้ความสำคัญกับนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่สามารถนำมาใช้ในการดำเนินงานทางธุรกิจ เพื่อสร้างโอกาสให้ธุรกิจประสบความสำเร็จได้ง่ายขึ้น รวมทั้งมีโอกาสด้านการตลาดที่เพิ่มสูงขึ้นเป็นลำดับ (สมใจ ศรีเนตร, 2560) ปัจจุบันรัฐบาลได้ผลักดันนโยบายเศรษฐกิจดิจิทัลให้เกิดขึ้นอย่างเต็มรูปแบบ โดยแนวคิดหลักของนโยบายคือ ต้องนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้าไปเสริมศักยภาพของทุกภาคส่วน ไม่ว่าจะเป็นภาครัฐบาล ภาคเอกชน และภาคประชาชน ตลอดจนต้องนำไปเป็นเครื่องมือในการขับเคลื่อนภาคอุตสาหกรรมโดยเฉพาะเอสเอ็มอี (SMEs) ซึ่ง เป็นวิสาหกิจที่สำคัญของประเทศให้สามารถแข่งขันกับนานาชาติประเทศได้ (พรศักดิ์ อัจฉิทธิชัยรัตน์, 2559)

การศึกษาจึงเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้เกิดการพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจในยุคของดิจิทัล โดยการจัดการศึกษาในด้านของสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurship Education) เป็นหนึ่งในทักษะสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 ที่ได้รับความสนใจ และมีการดำเนินการเพิ่มมากขึ้น ในการกำหนดเป็นกรอบแนวคิด และยุทธศาสตร์ สำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ในเนื้อหาเชิงสหวิทยาการ (Interdisciplinary) สำหรับศตวรรษที่ 21 โดยการส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหาวิชา

แกนหลัก และสอดแทรกทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ในเรื่องความรู้เกี่ยวกับการเงิน เศรษฐศาสตร์ ธุรกิจ และการเป็นผู้ประกอบการ (Financial, Economics, Business and Entrepreneurial Literacy) ซึ่งหมายรวมถึง 1) รู้วิธีการที่เหมาะสมสำหรับการสร้างตัวเลือกเชิงเศรษฐศาสตร์/เศรษฐกิจ 2) เข้าใจบทบาทในเชิงเศรษฐศาสตร์ที่มีต่อสังคม และ 3) ใช้ทักษะการเป็นผู้ประกอบการในการยกระดับ และเพิ่มประสิทธิผลด้านอาชีพ บูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนการสอนในทุกระดับ โดยสอดแทรกทางด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นของไทยที่สามารถเป็นพื้นฐานหลักในการที่จะพัฒนาประเทศ ซึ่งประเทศไทยมีจุดแข็งในเรื่องของความเป็นประเทศที่มีความเข้มแข็งทางวัฒนธรรม และภูมิปัญญา สามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการพัฒนาการศึกษา และพัฒนาประเทศได้ เพราะฉะนั้นในการพัฒนาคน เพื่อการพัฒนาประเทศชาติ ต้องจัดการศึกษาที่มีภูมิปัญญา และวัฒนธรรมของชุมชนนั้น ๆ เป็นพื้นฐานหลักในการพัฒนาภูมิปัญญาไทยซึ่งเป็นองค์ความรู้ ความสามารถ และทักษะต่าง ๆ ของคนในท้องถิ่นที่ทำขึ้นจากสติปัญญา ความสามารถ หรือความรู้เกิดการสั่งสมประสบการณ์ ดังกล่าวที่ผ่านการคัดเลือก เรียนรู้ ประยุกต์ และการถ่ายทอดสืบต่อกันมา เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหา ในการดำรงชีวิตได้อย่างเหมาะสมกับยุคสมัย ผู้เรียนได้เกิดความรู้ในด้านของภูมิปัญญาในท้องถิ่น (สมศักดิ์ ดลประสิทธิ์, 2564)

ทุนทางวัฒนธรรมที่มาจากภูมิปัญญาของคนในท้องถิ่น มีผลต่อการผลิตสินค้า และบริการ ทำให้การผลิตสินค้า และบริการขยายตัวเพิ่มขึ้น ประเทศที่มีวัฒนธรรมหรือจารีตประเพณีที่แตกต่างจากประเทศอื่น ๆ อย่างเด่นชัด สามารถผลิตผลงานศิลปะที่แตกต่าง มีความแปลกใหม่ และน่าสนใจ ซึ่งเป็นกระบวนการหนึ่ง ที่ทำให้เกิดการสร้างสรรค์งาน (creativity) ทุนทางวัฒนธรรม และภูมิปัญญา เป็นองค์ประกอบหนึ่งของทุนทางสังคมที่มีความสำคัญอย่างยิ่งยวดต่อการพัฒนาประเทศ เนื่องจากประเทศไทยมีความโดดเด่น และมีความหลากหลายทางวัฒนธรรมมีผู้มีความรู้ด้านภูมิปัญญาไทยมากมาย กระจายอยู่ทุกพื้นที่ซึ่งหากสามารถพัฒนา และใช้ประโยชน์จากทุนดังกล่าวได้อย่างเต็มที่แล้วก็จะนำมาซึ่งการสร้างสรรค์คุณค่า และมูลค่าเพิ่มต่อเศรษฐกิจในสังคมไทย (อัญชิษามันคง, 2560)

การเรียนรู้โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมที่มาจากภูมิปัญญาของคนในท้องถิ่นถือการเริ่มต้นที่ได้ศึกษา และพัฒนาทักษะด้านสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล ความน่าสนใจด้านทุนทางวัฒนธรรม จังหวัดอุดรดิษฐ์ นั้นคืออำเภอลับแลเป็นอำเภอหนึ่งในจังหวัดอุดรดิษฐ์ คำว่า “ลับแล” แปลว่าที่ซึ่งมองไม่เห็นเป็นชื่อเมืองที่ตั้งตามลักษณะภูมิประเทศเมื่อมองจากภายนอกจะเห็นแต่ป่าไม้ไม่ค่อยเห็นบ้านเรือนลักษณะภูมิประเทศเป็นเมืองในหุบเขาพื้นที่เป็นเนินสลับกับที่ต่ำ บริเวณทางตอนใต้เป็นที่ราบลุ่มค่อนข้างสูงขึ้นไปทางตอนกลาง ทางตอนเหนือ และทางตะวันตกเป็นภูเขา คนในพื้นที่ส่วนใหญ่มีการผสมผสานของ 3 เชื้อชาติ และวัฒนธรรม คือ คนยวนหรือ ไทยยวน หรือไทยเหนือเป็นชาวเชียง เมืองลับแลในปัจจุบันยังคงเห็นร่องรอยของวัฒนธรรมในรูปแบบของลักษณะทาง

สถาปัตยกรรมที่เกี่ยวข้องกับศาสนสถาน ที่อยู่อาศัยร่องรอยคูน้ำคันดินโบราณ พุทธศิลป์ หัตถศิลป์ ประเพณี ภาษาพื้นเมืองลับแล และวัฒนธรรมการกินที่กระจายอยู่ตามพื้นที่ต่าง ๆ จึงเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่บ่งบอกตัวตนของชุมชนที่มีความแตกต่างจากพื้นที่อื่น (สำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นอำเภอลับแล, 2556)

การเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นผลมาจากที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ให้ผู้เรียนได้มีการบูรณาการความรู้ในเรื่องของการเป็นผู้ประกอบการในยุคดิจิทัลโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม ในการจัดการเรียนรู้ต้องมีรูปแบบวิธีการสอน และเทคนิควิธีการสอนที่หลากหลาย อีกทั้งให้ผู้เรียนต้องแสวงหาความรู้ ถ้าหากผู้เรียนไม่สามารถเรียนรู้จากประสบการณ์ผู้เรียนจะไม่สามารถแสวงหาความรู้หรือฝึกฝน ทักษะต่าง ๆ และอาจจะทำผิดพลาดซ้ำ ๆ ในที่สุดก็จะไม่สามารถปรับตัวให้ทันกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงได้ การเรียนรู้จากประสบการณ์จึงมีความสำคัญมากที่สุดในการดำรงชีวิตเนื่องจากทุกสิ่งทุกอย่างที่เกิดจากการกระทำล้วนเป็นผลที่ได้จากประสบการณ์ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้หรือแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้ (Honey, & Mumford, 1992) แต่ในการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยในฐานะเป็นครูผู้สอน ต้องประสบกับปัญหาหลายประการที่เป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระเศรษฐศาสตร์ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากตัวผู้สอนเองยังขาดเทคนิคในการจัดการเรียนรู้ และยังยึดตัวครูเป็นสำคัญมากกว่าที่จะเป็นบทบาทของผู้เรียน การสอนส่วนใหญ่จะใช้ลักษณะการบรรยาย การอธิบาย เรียนรู้จากตำราเป็นส่วนใหญ่ เพราะเห็นว่าการจัดกิจกรรมหรือวิธีการที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ หรือศึกษาเองนั้นต้องใช้เวลาอันไม่เพียงพอต่อการเรียนในแต่ละคาบ อีกทั้งลักษณะของเนื้อหาวิชาเศรษฐศาสตร์นั้นค่อนข้างยาก โดยเฉพาะเรื่องของการเป็นผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล ซึ่งเป็นเรื่องที่ค่อนข้างใหม่มาก ๆ จึงทำให้ผู้เรียนไม่มีความเข้าใจในเนื้อหา ไม่สามารถใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลได้ตรงตามจุดประสงค์ จึงทำให้ผู้เรียนไม่เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ ซึ่งการพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนวัฒนธรรม ต้องมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็นการเรียนรู้แบบหนึ่งที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และสามารถส่งเสริมศักยภาพผู้เรียนได้เป็นอย่างดีทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงเกิดการคิดวิเคราะห์ และสรุปมาเป็นแนวคิดหลักการที่ผู้เรียนจะนำไปปฏิบัติจริงในครั้งต่อไป สามารถส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ (นงนุช เสือพุมี่ และคณะ, 2560)

การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็นกระบวนการสร้างความรู้ที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์เชิงสร้างสรรค์รูปแบบการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ที่ตอบสนองต่อความต้องการตามบริบท (Kolb, & Kolb, 2005) ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 สร้างประสบการณ์ เป็นขั้นลงมือหรือทำกิจกรรมจากสภาพจริงโดยครูผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสถานการณ์จริงด้วยการค้นคว้า การสัมภาษณ์ การทดลอง การปฏิบัติจริง ขั้นที่ 2 การสะท้อนการเรียนรู้ เป็นขั้นของทบทวนข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้า รวมทั้ง

การให้ผู้เรียนอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างเพื่อนด้วยกันในกลุ่ม เพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน ขั้นที่ 3 การสรุปองค์ความรู้ เป็นขั้นของการสรุปผลการเรียนรู้จากทั้ง 2 ขั้นข้างต้น อาจร่วมกันสรุปหรือแต่ละคนสรุปนับเป็นการสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง โดยผ่านประสบการณ์หรือการลงมือกระทำ โดยเพื่อนในชั้นเรียนร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในประเด็นที่ได้ค้นคว้า และขั้นที่ 4 การประยุกต์ใช้ความรู้ เป็นขั้นของการนำสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้ประยุกต์ใช้จริงในการทำโครงการ การทดลอง การปรับใช้กับชีวิตประจำวัน การแก้ปัญหาหรือการค้นคว้าวิจัยต่อไป (นงนุช เสือพุมิ และคณะ, 2560) การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เป็นกระบวนการสร้างความรู้ ทักษะและเจตคติที่สำคัญ โดยการดึงเอาประสบการณ์เดิม แล้วกระตุ้นให้สะท้อนความคิดเกี่ยวกับประสบการณ์นั้น ๆ ออกมา เพื่อเป็นความรู้ใหม่ จึงมีความสำคัญในการดำรงชีวิตเนื่องจากความรู้ที่เกิดจากการกระทำล้วนเป็นผลที่ได้จากประสบการณ์ (นัยนา ดอรรณ และคณะ, 2563) ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาสำหรับศตวรรษที่ 21 โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง และเป็นช่วงแห่งการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เพื่อให้การศึกษาขั้นพื้นฐานสอดคล้องกับสภาพความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจสังคม และความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการสร้างกลยุทธ์ใหม่ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาให้สามารถตอบสนองความต้องการของบุคคลสังคมไทย ผู้เรียนมีศักยภาพในการแข่งขัน และร่วมมืออย่างสร้างสรรค์ในสังคมโลก โดยในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กล่าวถึง การศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายว่าเป็นระดับการศึกษาที่มุ่งเน้นการเพิ่มพูนความรู้ และทักษะเฉพาะด้านสนองต่อความสามารถความถนัด และความสนใจของผู้เรียนทั้งด้านวิชาการ และวิชาชีพ มีทักษะในการใช้วิทยาการ และเทคโนโลยี ทักษะกระบวนการคิดขั้นสูง สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในการศึกษาต่อ และการประกอบอาชีพ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2562)

ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อนำไปสู่การต่อยอดในการสร้างอาชีพ และรายได้ โดยการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลในการออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลสร้างสรรค์ให้มีความแปลกใหม่ และทันสมัย จากการที่ผู้เรียนได้ลงพื้นที่ไปศึกษาด้วยตนเอง ใช้แหล่งเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแล ช่วยให้ผู้เรียนได้ทราบถึงสภาพปัจจุบัน และปัญหาของผู้ขายสินค้า กระบวนการผลิตสินค้า รวมถึงช่องทางการจำหน่ายสินค้า นำไปสู่การเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลได้เป็นอย่างดี และผู้เรียนมีความเข้าใจถึงสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ สามารถเกิดทักษะกระบวนการคิด กระบวนการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ และการสื่อสารซึ่งเกิดจากการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีการพบปะ และแลกเปลี่ยนการเรียนรู้จากผู้มีความรู้ในแหล่งชุมชนให้ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับความรู้ใหม่ ฝึกการคิดริเริ่มสร้างสรรค์

ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ทุนทางวัฒนธรรม ที่สำคัญอย่างยิ่งช่วยอนุรักษ์ให้วัฒนธรรมของชุมชนนั้น อยู่สืบไป อีกทั้งยังช่วยพัฒนาให้สินค้าที่เป็นทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแล ให้ความทันสมัยต่อยุคสมัย และเพิ่มยอดขายสินค้านำไปสู่การสร้างรายได้ และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการดำเนิน ชีวิตในอนาคตได้

คำถามในการวิจัย

1. สภาพปัจจุบัน และปัญหาของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อพัฒนาสมรรถนะ ผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นอย่างไร

2. การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุน ทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน และปัญหาของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนา สมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล โดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ขอบเขตของการวิจัย

เนื่องจากรงานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยแบบเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อศึกษา สมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแล และพัฒนาการจัดการเรียนรู้ เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยในครั้งนี้มุ่งศึกษาสภาพปัจจุบัน และปัญหา และพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยกำหนดขอบเขตการวิจัยดังต่อไปนี้

วัตถุประสงค์ที่ 1 ศึกษาสภาพปัจจุบัน และปัญหาของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยม ศึกษา ซึ่งได้แบ่งออกเป็น 4 ด้าน คือ

ด้านที่ 1 ด้านหลักสูตร

ด้านที่ 2 ด้านการจัดการเรียนรู้

ด้านที่ 3 ด้านการวัดผล

ด้านที่ 4 ด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้

วัตถุประสงค์ที่ 2 พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 7 ขั้นตอน ซึ่งได้บูรณาการกับการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ Kolb (2005, p. 21) ประกอบไปด้วย

1. การสร้างประสบการณ์ (Concrete Experience)
 - ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาลักษณะทั่วไปของชุมชน (ลับแล)
 - ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาสภาพปัญหาของเศรษฐกิจในชุมชน (ลับแล)
 - ขั้นตอนที่ 3 ลงพื้นที่ศึกษาแหล่งชุมชน (ลับแล)
2. การสังเกตปฏิกริยาตอบสนอง (Reflective Observation)
 - ขั้นตอนที่ 4 ศึกษาผลิตภัณฑ์ทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแล
 - ขั้นตอนที่ 5 ศึกษาการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ของเมืองลับแล
3. สร้างมโนทัศน์เชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization)
 - ขั้นตอนที่ 6 ออกแบบผลิตภัณฑ์โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
4. ขึ้นทดลอง (Active Experimentation)
 - ขั้นตอนที่ 7 ประเมินสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียน 5 ด้าน ได้แก่
 - ด้านที่ 1 ความโน้มเอียงในการเป็นผู้ประกอบการ
 - ด้านที่ 2 ความคิดสร้างสรรค์
 - ด้านที่ 3 ความสามารถในการสื่อสาร
 - ด้านที่ 4 พฤติกรรมการค้นคว้าหาข้อมูล
 - ด้านที่ 5 ทักษะด้านเทคโนโลยี

ขอบเขตกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน และปัญหาของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1. ศึกษาโดยการสัมภาษณ์บุคลากรครูของโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในจังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 3 คน
2. ศึกษาโดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการผู้ประกอบการดิจิทัล จำนวน 1 คน

3. ศึกษาโดยการสัมภาษณ์ ผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ 4 แห่ง

กลุ่มเป้าหมายตามวัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ได้แก่

นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ อำเภอเมือง จังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 100 คน ปีการศึกษา 2565

ขอบเขตด้านระยะเวลา

การวิจัยในครั้งนี้ใช้ระยะเวลาในการวิจัย ตั้งแต่ พฤษภาคม 2565 – เมษายน 2566

ขอบเขตด้านสถานที่

การวิจัยในครั้งนี้ คือ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ อำเภอเมือง จังหวัดอุตรดิตถ์

นิยามศัพท์เฉพาะ

การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning Activities) หมายถึง กระบวนการสร้างความรู้โดยการปรับเปลี่ยนประสบการณ์อย่างต่อเนื่องจากการสังเกต การสะท้อนความคิด การสรุปความคิดรวบยอดนำไปสู่การนำไปปฏิบัติ

1. **ขั้นสร้างประสบการณ์ (Concrete Experience)** เป็นขั้นที่คนได้รับประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม
2. **ขั้นสังเกตปฏิกิริยาตอบสนอง (Reflective Observation)** เป็นขั้นการเรียนรู้ที่ทำให้สามารถมองเห็นความแตกต่างมุมมองอื่น ๆ ที่มีความสัมพันธ์กับสภาวะการณ์ขณะนั้น แล้วสะท้อนแนวคิดออกมาด้วยมุมมองที่หลากหลาย
3. **ขั้นสร้างมโนทัศน์เชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization)** เป็นขั้นที่สรุปความรู้จากการสังเกตและการสะท้อนความคิดบูรณาการสิ่งต่าง ๆ ที่รับรู้เข้าเป็นทฤษฎีอย่างเป็นเหตุเป็นผล
4. **ขั้นทดลอง (Active Experimentation)** เป็นขั้นที่นำหลักการที่สรุปได้ไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ใหม่

สมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล หมายถึง สมรรถนะที่เกี่ยวข้องกับการผสมผสานระหว่างความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ เหมาะสม ปลอดภัย สร้างสรรค์ในการออกแบบสินค้า และบริการเพื่อตอบสนองความต้องการของคนยุคใหม่ ได้แก่

1. **ความโน้มเอียงในการเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurial orientation)** พฤติกรรมที่โน้มเอียงไปในการเป็นผู้ประกอบการ สามารถเริ่มต้นธุรกิจเองได้ มีความใฝ่เรียนรู้ (Learning

orientation) มีความต้องการความสำเร็จ (Achievement) มีความต้องการเป็นอิสระในตัวเอง (Autonomy) มีความทะเยอทะยานชอบการแข่งขัน ชอบคิดค้นนวัตกรรมหรือสิ่งใหม่ กล้าเสี่ยง และมีความริเริ่มในตนเองที่จะทำสิ่งใหม่ ๆ

2. ความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) ความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ การขยายขอบเขตความคิดออกไปจากกรอบความคิดเดิมที่มีอยู่สู่ความคิดใหม่ ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อน เพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม

3. ความสามารถในการสื่อสาร (Proficiency) ความสามารถในการถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนคติของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และประสบการณ์ รวมทั้งการเจรจาต่อรอง เพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ

4. พฤติกรรมการค้นคว้าหาข้อมูล (Information seeking behavior) การกระทำวิธีการหรือกิจกรรมที่แสดงออกอย่างมีวัตถุประสงค์เพื่อแสวงหาข้อมูลที่ต้องการ จากนั้นข้อมูลที่ได้จะผ่านการประมวลผล วิเคราะห์ เพื่อนำมาใช้ประโยชน์หรือสนองความต้องการของตนเอง

5. ทักษะด้านเทคโนโลยี (Information Technology Skills) ทักษะหรือความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ที่คนจะปรับเปลี่ยนการกระทำวิธีการที่จะทำสิ่งต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้น ซึ่งเป็นทักษะที่จะเป็นประโยชน์ในการทำงานสามารถนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาช่วยสร้างองค์ความรู้สารสนเทศหรือแก้ปัญหาการทำงานให้ดีขึ้นได้อย่างเหมาะสม

ทุนทางวัฒนธรรม หมายถึง ทุนที่เกี่ยวข้องกับคุณค่าความรู้ภูมิปัญญา และงานสร้างสรรค์อันเกิดจากการค้นคว้า และค้นพบโดยผู้มีความรู้ในท้องถิ่น รวมทั้งค่านิยม และความเชื่อที่ผูกพันสังคมเป็นทุนที่ใช้ไปในการผลิตสินค้าและบริการที่มีนัยทางวัฒนธรรมสำหรับบทบาทของทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแล ประกอบด้วย 1) วัฒนธรรมอาหาร 2) วัฒนธรรมที่อยู่อาศัย 3) วัฒนธรรมประเพณี 4) วัฒนธรรมภาษา 5) วัฒนธรรมอาชีพ 6) วัฒนธรรมความเชื่อ และ 7) วัฒนธรรมการแต่งกาย เป็นต้น

เมืองลับแล หมายถึง อำเภอลับแล เป็นอำเภอหนึ่งในจังหวัดอุตรดิตถ์ เป็นเมืองโบราณมีมาตั้งแต่สมัยก่อนกรุงสุโขทัย ปัจจุบันเป็นอำเภอใหญ่อำเภอหนึ่งของจังหวัดอุตรดิตถ์ที่ถูกจัดว่ามีฐานะทางเศรษฐกิจดี ประชาชนมีอาชีพ ทำนา ทำสวน ทำไร่ ส่วนใหญ่เป็นชาวไทยล้านนา (คนเมือง) เพราะใน 8 ตำบลของอำเภอลับแลเป็นชาวเมืองเหนือ 6 ตำบล คือ ตำบลฝายหลวง ตำบลแม่พูล ตำบลนานกกก ตำบลชัยจุมพล เทศบาลตำบลศรีพนมมาศ และตำบลด่านแม่คำมัน มี 2 ตำบลเป็นชาวเมืองเก่าสุโขทัย คือ ตำบลทุ่งยั้งและตำบลไผ่ล้อม

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หมายถึง นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนสาริตมหารวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

ผู้ประกอบการดิจิทัล หมายถึง ผู้ประกอบการที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในการบริหารจัดการ ธุรกิจ และส่งเสริมการต่อยอดธุรกิจ

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. นักเรียนได้รับการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ซึ่งเกิดขึ้นจริงในสภาพแวดล้อมของสังคม ชุมชน และได้เพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจเรื่องสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรม สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันในการเรียนรู้ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม
2. ครูผู้สอนในรายวิชาสังคมศึกษา ได้แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรม ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับทุกรายวิชา
3. โรงเรียนมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมนำไปสู่การพัฒนาเป็นตัวอย่าง และเผยแพร่ต่อไป



บทที่ 2

เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้รายงานได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารงานวิจัย และรายงานที่เกี่ยวข้อง ซึ่งนำเสนอรายละเอียดเป็นลำดับดังต่อไปนี้

1. แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

- 1.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์
- 1.2 กระบวนการ และองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์
- 1.3 ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์
- 1.4 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์
- 1.5 บทบาทของผู้เรียนและผู้สอนในการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์
- 1.6 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะ

ผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล

- 2.1 ความหมายของสมรรถนะ
- 2.2 ความหมายของผู้ประกอบการ
- 2.3 สมรรถนะของการเป็นผู้ประกอบการ
- 2.4 ความหมายของผู้ประกอบการดิจิทัล

3. แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรม

- 3.1 ความหมายของทุนทางวัฒนธรรม
- 3.2 องค์ประกอบของทุนทางวัฒนธรรม
- 3.3 รูปแบบของทุนทางวัฒนธรรม
- 3.4 ประโยชน์ของทุนทางวัฒนธรรม

4. ข้อมูลพื้นฐานของอำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์

- 4.1 ประวัติความเป็นมาของเมืองลับแล
- 4.2 เมืองลับแลในนิยาย
- 4.3 ประวัติการตั้งถิ่นฐานของชาวลับแล
- 4.4 การแต่งกายของชาวลับแล

4.5 วิธีการดำเนินชีวิตของชาวลับแล

5. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

5.1 ความสำคัญของการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

5.2 คุณภาพผู้เรียน

5.3 ตัวชี้วัด และมาตรฐานการเรียนรู้ สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.1 งานวิจัยในประเทศ

6.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

7. กรอบแนวคิดการวิจัย

รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning Management Model)

1. ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เป็นกระบวนการที่เน้นผู้เรียนผู้เป็นสำคัญ โดยนำประสบการณ์เดิมที่มีอยู่เกิดการเรียนรู้ขึ้นเพื่อสร้างความรู้ขึ้นใหม่ โดยนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

Craig (1987) ให้ความหมายว่า การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ หมายถึง ความรู้ ทักษะ หรือความสามารถที่ได้รับจากการสังเกตการได้รับการกระตุ้นหรือการมีส่วนร่วมในการปฏิบัติ และดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้โดยเข้าไปร่วมด้วยความสมัครใจ ร่วมปฏิบัติ วิเคราะห์ ข้อมูลอย่างมี วิจารณ์ญาณ และนำไปประยุกต์ใช้เป็นการแสวงหาคำตอบ และตอบคำถามได้ด้วยตนเอง

Evan (1994) ให้ความหมายว่า การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ความรู้ และทักษะที่ได้รับ จากประสบการณ์การทำงาน จากการศึกษา และจากการศึกษาที่ไม่เป็นทางการ ไม่ว่าจะเป็น การเรียนรู้จากประสบการณ์ การเรียนรู้จากหนังสือ จากการบรรยาย การทดลอง การเรียนรู้จาก ประสบการณ์จึงเป็นวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย

Kolb (2005) ได้ให้ความหมายว่า การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ หมายถึง กระบวนการ สร้างความรู้โดยการปรับเปลี่ยนประสบการณ์อย่างต่อเนื่อง จากการสังเกต การสะท้อน ความคิด การ สรุปความคิดรวบยอดนำไปสู่การนำไปปฏิบัติ

นงนุช เสือพุมิ, วัลลภี นาคศรีสังข์, และประไพพิศ สิงหเสม (2560) ได้ให้ความหมาย ของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ หมายถึง การเรียนรู้จากประสบการณ์หรือการเรียนรู้จาก การได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยผู้เรียนได้มีโอกาสรับประสบการณ์ที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในเรื่องที่เรียนรู้ ก่อนแล้ว ได้รับการกระตุ้นหรือให้ผู้เรียนย้อนกลับไปสังเกต ทบทวนสิ่งที่เกิดขึ้นให้สะท้อนสิ่งต่าง ๆ

ที่ได้จากประสบการณ์ออกมาเพื่อพัฒนาทักษะ เจตคติหรือวิธีคิดใหม่ ๆ เพื่อสามารถนำไปทดลอง และประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ ๆ ต่อไป

จากแนวคิดของนักการศึกษาผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ หมายถึง ประสบการณ์ที่เกิดจากการเรียนรู้โดยได้ลงมือปฏิบัติจริง ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการ สร้างความรู้ ทักษะ และเจตคติโดยนำมาจากประสบการณ์เดิม แล้วกระตุ้นสะท้อนให้เกิดเป็น ประสบการณ์นั้น ๆ ออกมาเพื่อเป็นความรู้ใหม่ ๆ ซึ่งเกิดขึ้นจากการดำเนินชีวิต การทำงาน และ การศึกษา

กระบวนการ และองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

แนวคิดของ Dewey (2005) กล่าวถึงรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ว่าเป็น กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการจาระไนเหตุผล และการบูรณาการระหว่างประสบการณ์กับความคิด รวบรวม การสังเกต และการปฏิบัติ ส่งผลให้เกิดความคิดและความคิดนั้นก่อให้เกิดแรงกระตุ้น ในการเรียนรู้ต่อไป โดยที่ Dewey เชื่อว่าการเรียนรู้จะเกิดจากการปฏิบัติจริง การเรียนรู้จาก ประสบการณ์เกิดขึ้น เมื่อได้เข้าไปเกี่ยวข้องกับกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งแล้วสามารถมองย้อนกลับไป เพื่อประเมินผลและตัดสินใจว่า อะไรที่มีประโยชน์หรือมีความสำคัญ กระบวนการเรียนรู้ตามแนวคิดของ Dewey ประกอบด้วยกระบวนการ ที่เป็นวงจรหมุนวนเป็นวงจรลูกโซ่ไปอย่างต่อเนื่อง 3 ขั้นตอน คือ ร่วมปฏิบัติจริง (Impulse) ซึ่งเป็นขั้นที่ทำให้ผู้เรียนเกิดแนวคิดหรือแรงบันดาลใจ ขั้นใคร่ครวญ ไตร่ตรอง (Observation) ที่ส่งผลให้เกิดการสรุปเป็นความรู้ (Knowledge) และขั้นวินิจฉัยเพื่อนำไป ประยุกต์ใช้ (Judgment) เป็นขั้นที่นำขั้นการสังเกตหรือความรู้ที่สรุปได้มาใช้วินิจฉัยสถานการณ์ใหม่

แนวคิดของ Lewin (2005) ได้ใช้มุมมองของ Dewey มาพัฒนารูปแบบการเข้าถึง การเรียนรู้ Lewin มีความคิดคล้ายกับ Dewey คือ มีความเชื่อว่าประสบการณ์จะนำไปสู่การเรียนรู้ ที่มากขึ้น เราจะเข้าใจความหมายของประสบการณ์นั้น และสามารถนำไปใช้พัฒนาตนเองหรือกลุ่ม Lewin มีมุมมองเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่สำคัญ 2 ประการ ได้แก่ ประการแรก คือ การเรียนรู้เป็นรูปธรรมของการนำประสบการณ์ที่เป็นนามธรรมมาใช้ในสถานการณ์เฉพาะหน้า ประสบการณ์ของบุคคลนับเป็นจุดเน้นของการเรียนรู้อย่างมีความหมาย เพื่อนำไปสู่การความคิดรวบ ยอดที่เป็นนามธรรม ในขณะที่ส่วนที่เป็นรูปธรรมคือ การแบ่งปันรูปธรรมเชิงประจักษ์เพื่อการทดสอบ ความหมายหมาย และความถูกต้องของความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นในกระบวนการเรียนรู้ ประการ ที่สอง คือ การเรียนรู้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ และการทดลองการฝึกอบรมที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของ กระบวนการสะท้อนกลับ Lewin เน้นถึงความสำคัญของการกระตุ้นหรือริ้น มีส่วนร่วมเพื่อเรียนรู้ทักษะ และทัศนคติใหม่ ๆ ซึ่งจะทำให้รูปแบบพฤติกรรมมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น การเรียนรู้จะสัมฤทธิ์ผล มากที่สุดในกลุ่มที่มีปฏิสัมพันธ์กัน และสะท้อนออกมาเป็นประสบการณ์ร่วมกัน กระบวนการเรียนรู้ ของ Lewin ประกอบด้วยวงจร 4 ขั้นตอน คือ ขั้นประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม (Concrete Experience)

ขั้นการสังเกตและสะท้อนผล การสังเกต (Observation) ขั้นการก่อตัวของแนวคิดเชิงนามธรรมและหลักการทั่วไป (Forming abstract) และขั้นการทดสอบความหมายของแนวคิดในสถานการณ์ใหม่ ๆ (Testing in new situation)

แนวคิดของ Kolb (2005) ได้นำเสนอกระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์ว่าประกอบด้วยขั้นตอนดังต่อไปนี้ คือ 1) ขั้นสร้างประสบการณ์ (Concrete Experience) เป็นขั้นที่คนได้รับประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม 2) ขั้นสังเกตปฏิกริยาตอบสนอง (Reflective Observation) เป็นขั้นการเรียนรู้ที่ทำให้สามารถมองเห็นความแตกต่างมุมมองอื่น ๆ ที่มีความสัมพันธ์กับสถานการณ์ขณะนั้น แล้วสะท้อนแนวคิด ออกมาด้วยมุมมองที่หลากหลาย 3) ขั้นสร้างมโนทัศน์เชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization) เป็นขั้นที่สรุปความรู้จากการสังเกตและการสะท้อนความคิดบูรณาการสิ่งต่าง ๆ ที่รับรู้เข้าเป็นทฤษฎีอย่าง เป็นเหตุเป็นผล และ 4) ขั้นทดลอง (Active Experimentation) เป็นขั้นที่นำหลักการที่สรุปได้ไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ใหม่

คุณลักษณะของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ตามแนวความคิดของ Kolb (2005, pp. 25-38) มีหลักการต่าง ๆ ดังนี้ 1) เป็นกระบวนการไม่ใช่ผลลัพธ์ 2) เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องที่มีรากฐานจากประสบการณ์ 3) เป็นกระบวนการแก้ไขข้อขัดแย้งระหว่างสิ่งที่อยู่ตรงข้ามกันของการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ 4) เป็นกระบวนการโดยรวมของการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ 5) การเรียนรู้เกี่ยวข้องกับการแลกเปลี่ยนกันระหว่างบุคคล และสิ่งแวดล้อม และ 6) เป็นกระบวนการของการสร้างความรู้

กล่าวโดยสรุปตามแนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการ และองค์ประกอบของการเรียนรู้จากประสบการณ์ตามแนวคิดของ Dewey (2005) คือ เป็นกระบวนการหาเหตุผล และบูรณาการระหว่างประสบการณ์กับความคิดรวบยอด การสังเกต และการปฏิบัติก่อให้เกิดการเรียนรู้ต่อไป มีกระบวนการคือ การร่วมปฏิบัติจริง การใคร่ครวญไตร่ตรอง ส่งผลให้เกิดความรู้ และนำไปประยุกต์ใช้ แนวคิดของ Lewin (2005) เชื่อว่าประสบการณ์นำไปสู่การเรียนรู้ที่มากขึ้น มีมุมมองเกี่ยวกับประสบการณ์ที่สำคัญ 2 ประการคือ การเรียนรู้เป็นรูปธรรมของการนำประสบการณ์ที่เป็นนามธรรมมาใช้ประสบการณ์ของคนเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายเพื่อนำไปสู่ความคิดรวบยอดที่เป็นนามธรรม และประการต่อมา คือ การเรียนรู้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ และการทดลองเป็นกระบวนการสะท้อนกลับของพฤติกรรม กระบวนการของ Lewin ประกอบด้วย ขั้นประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม ขั้นการสังเกต และสะท้อนผลการสังเกต ขั้นการก่อตัวของแนวคิดเชิงนามธรรมและหลักการทั่วไป และขั้นการทดสอบความหมายของแนวคิดในสถานการณ์ใหม่ ๆ และแนวคิดของ Kolb (2005) มีกระบวนการ คือ ขั้นสร้างประสบการณ์ ขั้นสังเกตปฏิกริยาตอบสนอง ขั้นมโนทัศน์เชิงนามธรรม และขั้นทดลอง

3. ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

นักการศึกษา และสถาบันบันทางการศึกษาได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ดังนี้

โคลป์ (Kolb, 1984 cited in Kolb et al., 1991, p. 257) ได้เสนอทฤษฎีการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ว่าเป็นกระบวนการที่เกิดในตัวผู้เรียนเป็นวงจรแห่งการเรียนรู้ โดยการเรียนรู้อาจจะเริ่มจากจุดใดจุดหนึ่งของวงจรแห่งการเรียนรู้ก็ได้ แต่ต้องดำเนินการให้ครบวงจรแห่งการเรียนรู้ ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่โคลป์ได้นำเสนอ และเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวาง มีลักษณะสำคัญ 4 อย่าง ดังนี้

1. ประสบการณ์การเรียนรู้ (Learning experience) เป็นสิ่งที่มีอิทธิพลต่อผู้เรียน เป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่เป็นส่วนประกอบของชีวิตประสบการณ์จะนำไปสู่การรวบรวมความสามารถในการจัดการที่ยิ่งใหญ่ เป็นความสัมพันธ์ที่มีค่า ซึ่งประสบการณ์อาจจะมีผลกระทบต่อการเรียนรู้ได้ ทั้งการยอมรับ และการปฏิเสธ

2. การสังเกต และการไตร่ตรอง (Observe and reflect) การเรียนรู้ที่ดีที่สุดโดยการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้มีการสะท้อนกลับ มีการไตร่ตรองประสบการณ์ที่ได้รับ เพื่อนำมาใช้ในการพิจารณาว่าสิ่งใดเป็นประโยชน์หรือไม่เป็นประโยชน์

3. การพิจารณาลงความเห็น และการสร้างแนวคิด (Generalize and conceptualize) เป็นการรวบรวมความรู้เพื่อสร้างกรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดอื่น ๆ ที่ได้จากประสบการณ์ในอดีตและความรู้ที่ได้จากการกระทำหรือได้รับมาหรือการได้รับความรู้จากข้อมูล จากครูผู้สอน การสนทนาพูดคุย แล้วนำมากำหนดเป็นกรอบแนวคิดของตนเอง

4. การตรวจสอบและการบูรณาการ (Experiment and Integrate) เป็นสิ่งที่ท้าทายที่สุดคือการฝึกปฏิบัติจริง เป็นการทดลอง ฝึกปฏิบัติ และตรวจสอบ เพื่อการลองผิดลองถูก เป็นการตรวจสอบแนวคิดหาความจริงในสถานที่แตกต่างกัน และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้ว (2561) ได้สรุปลักษณะของการจัดการเรียนรู้ เชิงประสบการณ์ไว้ 5 ประการ ดังนี้

1. เป็นการเรียนรู้ที่ผ่านประสบการณ์เชิงประจักษ์จากกิจกรรม หรือการปฏิบัติของผู้เรียน

2. ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ ๆ ที่ท้าทายอย่างต่อเนื่อง และเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากบทบาทการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

3. มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยตนเอง และระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน

4. ปฏิสัมพันธ์ที่มีทำให้เกิดการขยายตัวของเครือข่ายความรู้ที่ทุกคนมีอยู่ออกไปอย่างกว้างขวาง

5. อาศัยกิจกรรมการสื่อสารทุกรูปแบบ เช่น การพูด การเขียน การวาดรูป การแสดง บทบาทสมมติ การนำเสนอด้วยสื่อต่าง ๆ ฯลฯ ซึ่งเอื้ออำนวยให้เกิดการแลกเปลี่ยน การวิเคราะห์ และสังเคราะห์การเรียนรู้

ทศนา เขมมณี (2558) ได้เสนอตัวบ่งชี้ของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ไว้ดังนี้

1. ผู้สอนมีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ (Learning experience) ในเรื่องที่เรียนรู้ ให้ผู้เรียนได้ลงมือประสบการณ์ด้วยตนเอง

2. ผู้เรียนมีการสะท้อนความคิด (Reflect) และอภิปรายร่วมกันกับสิ่งที่ได้ประสบการณ์มาหรือเกิดขึ้นในสถานการณ์การเรียนรู้

3. ผู้เรียนมีการสร้างความคิดรวบยอด หลักการ สมมติฐานจากประสบการณ์ที่ได้รับ

4. ผู้เรียนมีการนำเสนอความคิดรวบยอด หลักการ และสมมติฐานต่าง ๆ ที่สร้างขึ้น ไปทดลองหรือประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ ๆ

5. ผู้สอนมีการติดตามผลและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนผลการทดลอง และประยุกต์ใช้ความรู้ เพื่อขยายขอบเขตการเรียนรู้หรือปรับเปลี่ยนความคิด หลักการ และสมมติฐานตามความเหมาะสม

6. ผู้สอนมีการวัดและประเมินผล โดยใช้การประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองประกอบกับการประเมินผลของผู้สอนด้วย

กล่าวโดยสรุปจากแนวคิดข้างต้นสรุปได้ว่า ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ประกอบไปด้วย

1. ประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องอาศัยประสบการณ์เรียนรู้ของตนเองและมีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์

2. การสังเกตและการสะท้อนคิด เป็นการไตร่ตรองประสบการณ์ที่ได้ประสบการณ์มาหรือประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในสถานการณ์การเรียนรู้

3. การพิจารณาถึงความเห็นและสร้างข้อสรุป เป็นการรวบรวมความรู้เพื่อสร้างกรอบแนวคิด ความคิดรวบยอด

4. การประยุกต์ใช้ เป็นการฝึกปฏิบัติจริง และทดลองในสถานการณ์ใหม่ ๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้

4. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

Pfeiffer & Jones (1983, pp. 24-28) ได้เสนอการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นลักษณะของวงจรแห่งการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน โดยเรียกว่าวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ ประกอบด้วย

ขั้นที่ 1 การค้นหาแลกเปลี่ยนประสบการณ์ (Experiencing) ผู้เรียนจะเข้ามามีส่วนร่วมเกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเรียนรู้โดยการค้นหา มีการแลกเปลี่ยนกับกลุ่มเพื่อน และครูผู้สอนเป็นขั้นตอนการปฏิบัติกิจกรรม

ขั้นที่ 2 การนำเสนอประสบการณ์ (Publishing) ผู้เรียนจะแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการนำเสนอประสบการณ์ในอดีต การสังเกต การร่วมปฏิสัมพันธ์ต่อกันในระหว่างปฏิบัติกิจกรรม

ขั้นที่ 3 การเข้าร่วมอภิปราย (Processing) ผู้เรียนมีโอกาสตรวจสอบ และเข้าร่วมอภิปรายรูปแบบและการเปลี่ยนแปลงของกิจกรรม

ขั้นที่ 4 การสรุปสร้างความรู้ใหม่ (Generalizing) ผู้เรียนจะนำประสบการณ์ที่ได้รับมาผสมผสาน และกำหนดสร้างเป็นความรู้ใหม่

ขั้นที่ 5 การประยุกต์ใช้ (Applying) การนำเสนอความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และสร้างเป็นประสบการณ์ใหม่สำหรับตนเอง

โคลบ (Kolb, 1984 cited in Kolb et al., 1991, p. 256) ได้เสนอวัฏจักรการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning Cycle) ไว้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การสร้างประสบการณ์ (Concrete Experience หรือ CE) ผู้เรียนมีการปฏิบัติกิจกรรมหรือมีการทดลองตามแนวคิดที่ได้วางไว้

ขั้นที่ 2 การสะท้อนการเรียนรู้ (Reflective Observation หรือ RO) ผู้เรียนได้มีการพิจารณาหรือไตร่ตรองถึงประสบการณ์ที่ได้ปฏิบัติ

ขั้นที่ 3 การสรุปองค์ความรู้ (Abstract Conceptualization หรือ AC) ผู้เรียนมีความพยายามร่วมกันที่จะสรุปหลักการและความรู้จากประสบการณ์ที่ได้รับ

ขั้นที่ 4 การประยุกต์ใช้ความรู้ (Active Experimentation หรือ AE) ผู้เรียนมีการประยุกต์ความรู้หรือหลักการที่ได้รับเพื่อนำไปสู่การทดลองใหม่ ๆ

นอกจากนี้โคลบ (Kolb, 1984 cited in Kolb et al., 1991, p. 256) ยังได้จำแนกผู้เรียน ออกเป็น 4 ประเภทภายใต้ทฤษฎีการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning Theory or ELT) ดังนี้

1. ผู้เรียนที่มีความคิดหลากหลายมุมมอง (Divergent knowledge)
2. ผู้เรียนที่มีความคิดซึมซับ (Assimilative knowledge)
3. ผู้เรียนที่มีความคิดแบบสรุป (Convergent knowledge)
4. ผู้เรียนที่มีความคิดแบบปรับตัว (Accommodative knowledge)

ผู้เรียนที่มีความคิดหลายมุมมอง (Divergent knowledge) จะเรียนรู้ได้ดีระหว่าง
 ขั้นการสร้างประสบการณ์ (Concrete experience) และขั้นการสะท้อน Convergent Knowledge
 Assimilative Knowledge Accommodative Knowledge Concrete Experience Reflective
 Observation Active Experimentation Abstract Conceptualization Divergent Knowledge
 การเรียนรู้ (Reflective observation) ผู้เรียนที่มีความคิดซึมซับ (Assimilative knowledge)
 จะเรียนรู้ได้ดีระหว่างขั้นการสะท้อนการเรียนรู้ (Reflective observation) และขั้นการสรุป
 องค์ความรู้ (Abstract conceptualization) ผู้เรียนที่มีความคิดแบบปรับตัว (Accommodative
 knowledge) จะเรียนรู้ได้ดีระหว่างขั้นการสรุปองค์ความรู้ (Abstract conceptualization) และ
 ขั้นการประยุกต์ใช้ความรู้ (Active experimentation) และผู้เรียนที่มีความคิดแบบสรุป
 (Convergent knowledge) จะเรียนรู้ได้ดีในระหว่างขั้นการประยุกต์ใช้ความรู้ (Active
 experimentation) และขั้นการสร้างประสบการณ์ (Concrete experience)

จากขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ข้างต้น ผู้วิจัยได้สรุปเป็นขั้นตอนทั้งหมด
 5 ขั้นตอน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ขั้นการสร้างความสนใจ (Interesting) เป็นขั้นที่ผู้สอนนำเสนอความรู้เดิมหรือ
 ทบทวนประสบการณ์เดิม
2. ขั้นการสร้างประสบการณ์ (Doing) เป็นขั้นที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมเพื่อค้นหา
 สิ่งที่ยากทราบจนได้รับประสบการณ์
3. ขั้นการสะท้อนคิด (Reflecting) เป็นขั้นที่ผู้เรียนร่วมกันพิจารณาไตร่ตรอง ผลจาก
 การปฏิบัติ และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่ได้รับ
4. ขั้นการสรุป (Generalizing) เป็นขั้นที่ผู้เรียนร่วมกันสรุปผลที่ได้รับมาสร้างเป็น
 องค์ความรู้
5. ขั้นการประยุกต์ (Applying) เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำองค์ความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้
 ในสถานการณ์ใหม่

5. บทบาทของผู้เรียน และผู้สอนในการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

นอกจากผู้สอนจะรู้แนวทาง และขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แล้ว ผู้สอน
 ต้องรู้บทบาทหน้าที่ของตนเองในฐานะเป็นผู้เตรียมการจัดการเรียนรู้ และผู้เรียนในฐานะเป็นผู้ดำเนิน
 กิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงบทบาทหน้าที่ของผู้สอน และผู้เรียน
 ในการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ดังนี้

ทิตินา แคมมณี (2558) ได้กล่าวถึงผู้เรียนและผู้สอนในการจัดการเรียนรู้เชิง
 ประสบการณ์ไว้ว่า

1. ผู้สอนมีการจัดประสบการณ์เรียนรู้ (Learning experience) ที่เป็นรูปธรรมในเรื่องที่เรียนรู้ ให้ผู้เรียนได้ลงไปประสบด้วยตนเอง
2. ผู้เรียนมีการสะท้อนความคิด (Reflect) และอภิปรายร่วมกัน เกี่ยวกับสิ่งที่ได้ประสบมา หรือเกิดขึ้นในสถานการณ์การเรียนรู้
3. ผู้เรียนมีการสร้างความคิดรวบยอด/ หลักการ/ สมมติฐานจากประสบการณ์ที่ได้รับ
4. ผู้เรียนนำความคิดรวบยอด/ หลักการ/ สมมติฐานต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นไปทดลองหรือประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ ๆ
5. ผู้สอนมีการติดตามผล และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนผลการทดลอง/ ประยุกต์ใช้ความรู้ เพื่อขยายขอบเขตของการเรียนรู้ หรือปรับเปลี่ยนความคิด/ หลักการ/ สมมติฐานต่าง ๆ ตามความเหมาะสม
6. ผู้สอนมีการวัดและประเมินผล โดยใช้การประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองของผู้เรียน ประกอบกับการประเมินผลของผู้สอนด้วย

กล่าวโดยสรุปจากการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ข้างต้นได้ว่า ผู้เรียนจะต้องมีการค้นพบ และสร้างความรู้จากประสบการณ์เดิม นอกจากนั้นผู้เรียนจะต้องมีการค้นคว้า และแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และสามารถประยุกต์ใช้ทฤษฎีที่ใหม่สู่การปฏิบัติ ผู้สอนจะเป็นผู้วางเนื้อหา วิธีการเรียน เตรียมสื่อ และจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้กับผู้เรียน นอกจากนั้นผู้สอนยังต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนโดยมีการแลกเปลี่ยนความรู้ และปัญหาร่วมกัน และผู้สอนจะต้องมีการติดตามประเมินผลว่าสิ่งที่ผู้เรียนปฏิบัติมานั้นเกิดจากการเชื่อมโยงทฤษฎีสู่การปฏิบัติได้จริง

6. การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

สามารถแบ่งได้ 2 ประเด็น คือ

1. ร่างกระบวนการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยผู้วิจัยได้แบ่งกระบวนการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ออกเป็น 5 ด้าน ประกอบด้วย 1) ด้านหลักสูตร 2) ด้านการจัดการเรียนรู้ 3) ด้านการวัดผล 4) ด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ และ 5) ด้านสภาพแวดล้อม และบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ด้านหลักสูตร

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ถือเป็นเครื่องมือสำคัญที่เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอน โดยครูจะยึดหลักสูตรแกนกลางเป็นหลักแล้วเพิ่มเติมด้วยเรื่องราวที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น เป็นสิ่งที่ใกล้ตัวของผู้เรียนมากที่สุด เพื่อให้ผู้เรียนสามารถ

เติมเต็มความรู้ได้สมบูรณ์มากที่สุด โดยการการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สารเศรษฐศาสตร์ ประกอบไปด้วย มาตรฐาน ตัวชี้วัด ดังต่อไปนี้

มาตรฐาน ส 3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการ ในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ

ตัวชี้วัดช่วงชั้น ม.4-6/4 วิเคราะห์ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชน และแนวทางแก้ไข

ด้านการจัดการเรียนรู้

คู่มือครู เรื่อง เศรษฐกิจในชุมชน เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยคู่มือประกอบไปด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ ใบงาน ให้นักเรียน

รูปแบบการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้การเชิงประสบการณ์

การจัดการผลการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้รูปแบบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประกอบไปด้วย

ขั้นที่ 1 ขั้นประสบการณ์ (Experience)

โดยเริ่มจากแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ที่ให้ผู้เรียนได้เข้าใจถึงลักษณะทั่วไปของชุมชน และสภาพปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชนก่อน โดยที่ผู้เรียนมีการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันภายในกลุ่มในเรื่องของลักษณะชุมชนของตนเองว่าเป็นอย่างไร การที่ให้ผู้เรียนได้ออกมาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน เพื่อจะได้ทราบรายละเอียดของชุมชนของเพื่อนแต่ละคนว่าเป็นอย่างไร

ขั้นที่ 2 ขั้นการสะท้อน และการอภิปราย (Reflection and Discussion)

เมื่อทราบถึงลักษณะทั่วไปของชุมชน และสภาพปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชนแล้ว ก็จะดำเนินในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ต่อ ก็จะทำให้ผู้เรียนได้ออกไปสัมภาษณ์ผู้ประกอบการในชุมชนเมืองลับแล เพื่อที่จะให้ได้ทราบถึงลักษณะทั่วไปของเมืองลับแล และสภาพปัญหาทางเศรษฐกิจในเมืองลับแล โดยได้มีการแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ได้ทำการสัมภาษณ์ร้านค้าในแต่ละร้านที่จำหน่ายสินค้าทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแล และได้ทำการสัมภาษณ์ชาวบ้านที่มีการผลิตสินค้าทุนทางวัฒนธรรม เพื่อให้ได้ทราบถึงปัญหาเศรษฐกิจในชุมชน ทำให้เห็นมุมมองของปัญหาในการผลิต การบริโภค และการใช้ทรัพยากรของคนในชุมชน

ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างความเข้าใจ และความคิดรวบยอด (Understand or Concept)

นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์จะทำให้เห็นภาพรวมของการผลิตสินค้าทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแล และสามารถทำให้มีแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ง่ายยิ่งขึ้น โดยการออกแบบจะต้องทำให้มีความทันสมัย เป็นที่นิยมในปัจจุบัน และผู้บริโภคสามารถเข้าถึงตัวของสินค้าได้ง่ายยิ่งขึ้น โดยเริ่มกิจกรรมจากผู้เรียนได้ลงสัมภาษณ์ผู้ประกอบการที่จำหน่ายสินค้าทุนทางวัฒนธรรมในเมืองลับแลเรียบร้อยแล้ว ทุกกลุ่มจะนำความรู้ที่ได้รับเหล่านั้นมาวิเคราะห์ร่วมกัน และเป็นความคิดของทุกคนภายในกลุ่มที่ยอมรับร่วมกันว่าจะนำมีการออกแบบผลิตภัณฑ์นั้น

สิ่งที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลร่วมกัน นั้นคือความเข้าใจ และความคิดรวบยอด เกิดแนวความคิดที่สร้างสรรค์ เมื่อผู้เรียนได้วางแผนการออกแบบผลิตภัณฑ์ออกมาแล้ว ก็ออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียนร่วมกับเพื่อน ๆ แล้วจากนั้นก็สะท้อนความคิดเห็นร่วมกัน โดยแต่ละกลุ่มย่อมออกแบบสินค้าออกมาแตกต่างกันไปไม่ซ้ำกัน โดยผู้มีหน้าที่คอยชี้แนะผู้เรียน และให้ผู้เรียนได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็น

เมื่อผู้เรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานเรียบร้อยแล้ว ก็ถึงเวลาที่จะให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นกับกลุ่มอื่น ในด้านแนวคิดที่แตกต่างในการออกแบบผลิตภัณฑ์นั้น เพราะถ้าหากเรามองเพียงมุมมองของกลุ่มเดียวก็จะเป็นการมองเพียงด้านเดียว กลุ่มอื่นจากจะมีข้อเสนอแนะ หรือความคิดที่แปลกใหม่ และแตกต่างกันออกไป ทำให้ได้ทราบถึงความชอบของแต่ละคนได้ด้วย

ด้านการวัดผลการเรียนรู้

ขั้นที่ 4 ขั้นการทดลองหรือประยุกต์แนวคิด (Experimentation or Application)

โดยขั้นตอนนี้จะเป็นขั้นตอนในการนำสื่อเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยจะมีท่านวิทยากรจากภายนอกมาให้ความรู้ในด้านของการออกแบบผลิตภัณฑ์ในรูปแบบ 3 D ให้กับผู้เรียน โดยที่นักเรียนจะนำแบบร่างในกระดาษ หรือในสมาร์ทโฟน มาทำลงในโปรแกรมให้เห็นเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น

ด้านประเมินผลการจัดการเรียนรู้

การพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ เมื่อผู้เรียนผ่านการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาได้อย่างเต็มที่

แบบวัดสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล

เมื่อผู้เรียนผ่านการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้เรียนได้ทำแบบวัด

สมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล และผู้เรียนมีพฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้น เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับพฤติกรรม ผู้เรียนได้พัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลทั้ง 5 ด้าน ดังนี้

1. ความโน้มเอียงในการเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurial orientation) ผู้เรียนตีความของการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลได้อย่างชัดเจน คือมีพฤติกรรมที่โน้มเอียงไปในการเป็นผู้ประกอบการ มีความใฝ่เรียนรู้ที่จะสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ มีความต้องการ มีความทะเยอทะยานชอบการแข่งขันกับเพื่อนกลุ่มอื่น ๆ ชอบคิดค้นนวัตกรรมหรือสิ่งใหม่ กล้าเสี่ยง และมีความริเริ่มในตนเองที่จะทำสิ่งใหม่ ๆ เพื่อให้ผลผลิตของตนเองที่เป็นยอมรับ และขึ้นชอบ

2. ความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) ผู้เรียนมีความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ สามารถเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ ให้เกิดการขยายขอบเขตความคิดที่กว้างขวางออกไปจากกรอบความคิดเดิมที่มีอยู่สู่ความคิดใหม่ ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อน เพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ที่แตกต่างกันไปจากเดิม

3. ความสามารถในการสื่อสาร (Proficiency) ผู้เรียนมีความสามารถในการถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ และทักษะของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และประสบการณ์ รวมทั้งการเจรจาต่อรอง เพื่อขจัด และลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ มีการใช้คำแนะนำกับกลุ่มอื่น ๆ เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดซึ่งกัน และกัน

4. พฤติกรรมการค้นคว้าหาข้อมูล (Information seeking behavior) ผู้เรียนกระทำวิธีการ หรือกิจกรรมที่แสดงออกอย่างมีวัตถุประสงค์เพื่อแสวงหาข้อมูลที่ต้องการ จากการลงพื้นที่สัมภาษณ์เพื่อหาข้อมูล จากนั้นนำข้อมูลที่ได้จะผ่านการประมวลผล วิเคราะห์ เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ หรือสนองความต้องการของตนเองให้เป็นไปตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้

5. ทักษะด้านเทคโนโลยี (Information Technology Skills) ผู้เรียนได้มีทักษะหรือความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ที่คนจะปรับเปลี่ยนการกระทำวิธีการที่จะทำสิ่งต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้น สามารถนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาช่วยสร้างผลิตภัณฑ์ หรือแก้ปัญหาการทำงานให้ดีขึ้นได้อย่างเหมาะสม

ด้านสภาพแวดล้อม และบรรยากาศการเรียนรู้

การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ด้านสภาพแวดล้อม และบรรยากาศในการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน และส่งผลต่อกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยเช่นกัน สภาพแวดล้อมที่ดีจะทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ดี และพัฒนาได้ดียิ่งขึ้น

บรรยากาศระหว่างครูผู้สอนกับนักเรียน

บรรยากาศในชั้นเรียนมีส่วนสำคัญในการส่งเสริมความสนใจใคร่รู้ใคร่เรียนให้แก่ผู้เรียน ชั้นเรียนที่มีบรรยากาศเต็มไปด้วยความอบอุ่น ความเห็นอกเห็นใจ และความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกัน และกัน ย่อมเป็นแรงจูงใจภายนอกที่กระตุ้นให้ผู้เรียนรักการเรียน รักการอยู่ร่วมกันในชั้นเรียน และช่วยปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ความประพฤติอันดีงามให้แก่แก่นักเรียน นอกจากนี้การมีห้องเรียนที่มีบรรยากาศแจ่มใส สะอาด สว่าง กว้างขวางพอเหมาะ มีโต๊ะเก้าอี้ที่เป็นระเบียบเรียบร้อย มีมุมวิชาการ ส่งเสริมความรู้ มีการตกแต่งห้องให้สดใส ก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ส่งผลทำให้ผู้เรียนพอใจมาโรงเรียน เข้าห้องเรียน และพร้อมที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนั้นผู้เป็นครูจึงต้องจัดบรรยากาศให้เหมาะสมกับการจัดการเรียนการสอน เพื่อเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้

สื่อในการจัดการเรียนการสอน

สื่อการสอน ถือว่ามีบทบาทมากในการเรียนการสอนตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เนื่องจากเป็นตัวกลางที่ช่วยให้การสื่อระหว่าง ผู้สอนและผู้เรียน ดำเนินการไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนมีความหมายของเนื้อหาบทเรียนได้ตรงกับที่ครูผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ ในการใช้สื่อการสอน นั้นผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาถึงลักษณะคุณสมบัติของสื่อแต่ละชนิดเพื่อเลือกสื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์การสอนและสามารถจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน โดยต้องการวางแผนอย่างเป็นระบบในการใช้สื่อด้วย ทั้งนี้เพื่อให้กระบวนการเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ

ในยุคดิจิทัลสื่อเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือสำคัญอีกรูปแบบหนึ่ง ที่ช่วยให้ครูจัดการเรียนการสอน รวมไปถึงเป็นการพัฒนาผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น เนื่องจากปัจจุบันเด็ก ๆ มีความรู้ ความสามารถทางด้านเทคโนโลยีมากขึ้น อีกทั้งอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่รองรับการเรียนรู้ของนักเรียนค่อนข้างหลากหลาย และเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดสมรรถนะต่าง ๆ การนำเทคโนโลยีมาบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนการสอนจึงเป็นสิ่งสำคัญ และมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้ใช้ความสามารถของตนเองในการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ อีกทั้งยังกระตุ้นความสนใจในการเรียนได้มากขึ้น จากการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสื่อให้มีความหลากหลาย และยังเป็นการเตรียมความพร้อมของนักเรียนเพื่อเข้าสู่สังคมยุคใหม่ ดังนั้น เทคโนโลยีจึงเป็นทางเลือกในการเรียน เพื่อตอบสนองการเรียนรู้ที่แตกต่างของนักเรียนได้

ผลจากการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสามารถสรุปได้ดังนี้ การจัดการเรียนรู้โดยมีองค์ประกอบทั้งหมด 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านหลักสูตร มีทั้งการใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) 2) ด้านการจัดการเรียนรู้ เป็นโดยใช้คู่มือ เรื่อง เศรษฐกิจในชุมชน และมีการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning Activities) (Kolb, 2005, p. 21) 3) ด้านการวัดผลการเรียนรู้ มีการวัดผล

ในขั้นตอนที่ 4 ขั้นการทดลองหรือประยุกต์แนวคิด (Experimentation or Application) การที่ผู้เรียนสามารถนำสิ่งที่จะต้องเรียนรู้นำไปใช้ต่อไป 4) ด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ อยู่ในสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลทั้ง 5 ด้าน ความโน้มเอียงในการเป็นผู้ประกอบการ ความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการสื่อสาร พฤติกรรมการค้นหาข้อมูล ทักษะด้านเทคโนโลยี 5) ด้านสภาพแวดล้อม และบรรยากาศในการเรียนรู้ มีการจัดสภาพแวดล้อม และบรรยากาศที่เหมาะสมแก่การเรียนรู้ของผู้เรียนรวมถึงสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสม และครบถ้วน

เมื่อสิ้นสุดการพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทวนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายผ่านแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มีองค์ประกอบทั้ง 5 ด้าน 1) ด้านหลักสูตร 2) ด้านการจัดการเรียนรู้ 3) ด้านวัดผลการเรียนรู้ 4) ด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ 5) ด้านสภาพแวดล้อม และบรรยากาศในการเรียนรู้ โดยนำการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning Activities) (Kolb, 2005, 21) ประกอบไปด้วย ขั้นที่ 1 ขั้นประสบการณ์ (Experience) การเรียนการสอนในห้องเรียน การสร้างความรู้ของผู้เรียน จากการทำหนังสือ การดูวิดีโอ การทดลอง การพูดคุยและการประชุม ขั้นที่ 2 ขั้นการสะท้อนและการอภิปราย (Reflection and Discussion) มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน การเขียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ การบันทึกการเรียนรู้ ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างความเข้าใจและความคิดรวบยอด (Understand or Concept) การที่ผู้เรียนมีการเขียนแผนภาพมโนทัศน์ (Mind Mapping) การสรุปการเรียนรู้ออกมาเป็น Model หรือ Framework การนำเสนอผลการเรียนรู้ของผู้เรียน และขั้นที่ 4 ขั้นการทดลองหรือประยุกต์แนวคิด (Experimentation or Application) การที่ผู้เรียนสามารถนำสิ่งที่จะต้องเรียนรู้ไปใช้ต่อไป มีแนวทางในการพัฒนาต่อ / ศึกษาต่อ มีการรวบรวมสิ่งที่เรียนรู้ถูกต้องหรือผิดพลาดเพื่อการดำเนินการเรียนรู้ เมื่อจัดกิจกรรมเสร็จโดยจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ได้สอดแทรกกระบวนการพัฒนาสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ทำให้ผู้เรียนได้มีพฤติกรรมที่ดีขึ้น ซึ่งการพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล และผู้เรียนมีพฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้น เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับพฤติกรรม ผู้เรียนได้พัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลทั้ง 5 ด้าน ดังนี้ 1) ความโน้มเอียงในการเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurial orientation) ผู้เรียนตีความของการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลได้อย่างชัดเจน คือมีพฤติกรรมที่โน้มเอียงไปในการเป็นผู้ประกอบการ มีความใฝ่เรียนรู้ที่จะสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ มีความต้องการ มีความทะเยอทะยานขอรับการแข่งขันกับเพื่อนกลุ่มอื่น ๆ ขอบคิดค้นนวัตกรรมหรือสิ่งใหม่ กล้าเสี่ยง และมีความริเริ่มในตนเองที่จะทำสิ่งใหม่ ๆ เพื่อให้ผลิตภัณฑ์ของตนเองที่เป็นยอมรับ และชื่นชอบ 2) ความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) ผู้เรียนมีความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ สามารถเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ ให้เกิดการขยายขอบเขตความคิดที่กว้างขวางออกไปจากกรอบความคิดเดิมที่มีอยู่สู่ความคิดใหม่ ๆ ที่ไม่เคย

มีมาก่อน เพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม 3) ความสามารถในการสื่อสาร (Proficiency) ผู้เรียนมีความสามารถในการถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ และทักษะของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และประสบการณ์ รวมทั้งการเจรจาต่อรอง เพื่อขจัด และลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ มีการใช้คำแนะนำกับกลุ่มอื่น ๆ เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดซึ่งกัน และกัน 4) พฤติกรรมการค้นคว้าหาข้อมูล (Information seeking behavior) ผู้เรียนกระทำวิธีการ หรือกิจกรรมที่แสดงออกมาอย่างมีวัตถุประสงค์เพื่อแสวงหาข้อมูลที่ต้องการ จากการลงพื้นที่ สัมภาษณ์ เพื่อหาข้อมูล จากนั้นนำข้อมูลที่ได้จะผ่านการประมวลผล วิเคราะห์ เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ หรือสนองความต้องการของตนเองให้เป็นไปตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ 5) ทักษะด้านเทคโนโลยี (Information Technology Skills) ผู้เรียนได้มีทักษะหรือความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ที่คนจะปรับเปลี่ยนการกระทำวิธีการที่จะทำสิ่งต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้น สามารถนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาช่วยสร้างผลิตภัณฑ์ หรือแก้ปัญหาการทำงานให้ดีขึ้นได้อย่างเหมาะสม

แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล

1. ความหมายของสมรรถนะ

เมื่อกล่าวถึงพฤติกรรมที่แสดงออกมาไม่ว่าจะเป็นในด้านการงานที่เกี่ยวข้องกับผลสำเร็จของงาน ความรู้ ทักษะ ความสามารถ และคุณลักษณะส่วนบุคคลซึ่งได้มีผู้ให้คำนิยามไว้อย่างหลากหลายต่าง ๆ กันขึ้นอยู่กับกรอบการนำไปใช้แต่ยังคงมีลักษณะคล้ายคลึงกัน โดยมีนักการศึกษาได้ให้ความหมายเกี่ยวกับสมรรถนะไว้ดังนี้

O'Hagan (1996) ได้ให้ความหมายของคำว่า สมรรถนะ หมายถึง ความรู้ ทักษะ และค่านิยมซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายที่สำคัญของการฝึกอบรม และการพัฒนาโดยเฉพาะอย่างยิ่ง ความรู้ และทักษะจะเป็นสิ่งสำคัญมากที่สุด และสามารถฝึกอบรม และพัฒนาง่ายกว่าการสร้างค่านิยม อย่างไรก็ตามแม้ว่าค่านิยมหรือทัศนคติที่จะทำการปลูกฝังหรือสร้างขึ้นได้ยากกว่าการฝึกอบรมความรู้ และทักษะ แต่ทั้งหมดก็เป็นพื้นฐานของการเพิ่มพูน และพัฒนาสมรรถนะ

David C. McClelland (1999) ให้ความหมายว่า สมรรถนะ หมายถึง บุคลิกลักษณะที่ซ่อนอยู่ภายในปัจเจกบุคคล ซึ่งสามารถผลักดันให้ปัจเจกบุคคลนั้น สร้างผลการปฏิบัติงานที่ดีหรือตามเกณฑ์ที่กำหนดในงานที่ตนรับผิดชอบ

Green (1999) ให้ความหมายว่า สมรรถนะ หมายถึง เป็นคุณลักษณะของบุคคลที่แสดงออกมาถึงลักษณะ นิสัยในการทำงาน และทักษะการทำงาน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์

Dubois, & Rothwell (2004) ได้ให้ความหมายของคำว่า สมรรถนะเป็นคุณลักษณะที่ทุกคนมีและใช้ได้อย่างเหมาะสม เพื่อผลักดัน ให้ผลการปฏิบัติงานบรรลุตามเป้าหมาย ซึ่งคุณลักษณะเหล่านี้ ได้แก่ ความรู้ ทักษะ บุคลิกภาพ แรงจูงใจทางสังคม ลักษณะนิสัยส่วนบุคคล ตลอดจนรูปแบบความคิดและวิธีการคิด ความรู้สึก และการกระทำ

Shermon (2004) ให้ความหมายว่า สมรรถนะ คือ ความสามารถและคุณสมบัติของแต่ละบุคคลที่จำเป็นต้องมีเพื่อให้สามารถทำงานในขอบเขตงานที่ตนรับผิดชอบได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Hellriegel, Jackson, & Slocum (2005) ให้ความหมายว่า สมรรถนะว่าเป็นองค์ประกอบของความรู้ ทักษะ พฤติกรรม และคุณลักษณะที่ช่วย ส่งเสริมสนับสนุน ให้บุคคลนั้นปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Rothwell (2005) ให้ความหมายว่า สมรรถนะ หมายถึง ลักษณะเด่นของผู้ปฏิบัติงาน ได้แก่ แรงจูงใจ อุปนิสัย ทักษะ บทบาททางสังคม องค์ความรู้ซึ่งทำให้เกิดผลการปฏิบัติงานที่ดีเยี่ยม

จากแนวคิดของนักการศึกษาผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า สมรรถนะ หมายถึง ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่จำเป็นของบุคคลในการทำงานให้ประสบความสำเร็จตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ มีผลงานได้ตามเกณฑ์หรือมาตรฐานที่กำหนดหรือสูงกว่า

2. ความหมายของผู้ประกอบการ

มีนักวิชาการได้ให้ความหมายของคำว่า “ผู้ประกอบการ” อยู่หลากหลาย ดังเช่น

Mark Casson (1982) ให้ความหมายว่า ผู้ประกอบการ คือ คนที่พัฒนาสังหาริมทรัพย์นักธุรกิจขนาดเล็ก หรือบุคคลที่สามารถ เล็งเห็นโอกาสและช่องว่างในการขายสินค้าได้อย่างรวดเร็ว

ศิริวัฒน์ ตั้งทรงเจริญ (2558) ให้ความหมายว่า ผู้ประกอบการ หมายถึง ผู้ที่จัดตั้งธุรกิจขึ้นมาด้วยตนเอง โดยสามารถแบกรับความเสี่ยงที่อาจจะเกิดขึ้นจากการประกอบธุรกิจได้ทั้งหมด มีการแสวงหาโอกาสทางธุรกิจให้ตนเอง และส่งมอบสินค้าหรือบริการไปสู่ลูกค้าตามความต้องการของลูกค้า เพื่อสร้างผลกำไรคืนสู่ธุรกิจของตนเอง

สว่างพงษ์ แซ่จิ่ง (2559) ให้ความหมายว่า ผู้ประกอบการ หมายถึง ผู้ริเริ่มก่อตั้งธุรกิจและดำเนินธุรกิจมาด้วยตัวเอง โดยใช้ความสามารถทั้งหมดที่ตัวเองมีในการเผชิญกับความเสี่ยงและความไม่แน่นอน โดยมีเป้าหมายเพื่อแสวงหาผลกำไร และทำให้ธุรกิจขยายเติบโตได้ซึ่งบุคคลที่เป็นผู้ประกอบการนั้นมีความขยัน อดทนดำเนินธุรกิจด้วยความคิดสร้างสรรค์สามารถนำปัจจัยการผลิตต่าง ๆ มาใช้ในกระบวนการ ผลิตสินค้าให้เป็นผลิตภัณฑ์ที่แปลกใหม่หรือสามารถพัฒนากระบวนการผลิตเดิมให้ดีขึ้นได้

อนงค์ รุ่งสุข (2559) ให้ความหมายว่า ผู้ประกอบการ หมายถึง บุคคลผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ คอยหาโอกาสเพื่อนำมาใช้ในการดำเนินธุรกิจ คอยระคับประคองให้ธุรกิจของตนเองนั้นสามารถดำเนินต่อไปได้ภายใต้ความเสี่ยง และปัญหาต่าง ๆ ที่ต้องพบเจอเพื่อให้เกิดผลตอบแทนเชิงพาณิชย์หรือที่เรียกว่ากำไรกลับคืนแก่ผู้ประกอบการนั่นเอง

สำคัญสุด สีหตุลานนท์ (2560) ให้ความหมายว่า ผู้ประกอบการ หมายถึง ผู้ริเริ่มจัดตั้งธุรกิจด้วยตนเอง และเป็นเจ้าของธุรกิจนั้น มีการประยุกต์ใช้ความรู้ และความสามารถของตนเองในเรื่องของการบริหารจัดการใช้ความคิดสร้างสรรค์มาช่วยในการวางแผนดำเนินการจัดการบริหารและพัฒนาธุรกิจ โดยผู้ประกอบการนั้นต้องสามารถแบกรับความเสี่ยงที่อาจจะเกิดขึ้นได้ในการดำเนินธุรกิจ ซึ่งการบริหารจัดการธุรกิจนั้น มีจุดประสงค์หลักคือความสำเร็จของธุรกิจในลักษณะของผลกำไร และความเจริญก้าวหน้าของธุรกิจ

สวลี วงศ์ไชยา, และพิชญาดา พันผา (2561) ให้ความหมายว่า ผู้ประกอบการ หมายถึง บุคคลผู้ซึ่งริเริ่มก่อตั้งธุรกิจขึ้นมาด้วยตนเอง โดยมีการยอมรับความเสี่ยงที่อาจจะเกิดขึ้นได้จากการดำเนินธุรกิจ โดยมีจุดประสงค์หลักเพื่อสร้างผลกำไร นอกจากตัวผู้ประกอบการเองแล้วปัจจัยทางธุรกิจ เช่น ขนาดของธุรกิจ อายุของธุรกิจ รายได้ต่อเดือนของธุรกิจ ก็ส่งผลต่อความสำเร็จของธุรกิจเช่นเดียวกัน

จากแนวคิดของนักการศึกษาผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า ผู้ประกอบการ หมายถึง ผู้ที่ริเริ่มก่อตั้ง เป็นเจ้าของธุรกิจหรือเป็นหุ้นส่วน ซึ่งต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ด้านการบริหารจัดการธุรกิจ โดยมีการวางแผนการดำเนินธุรกิจจากการนำปัจจัยการผลิตต่าง ๆ มาใช้ในการดำเนินงานเพื่อหวังผลกำไรและความสำเร็จของธุรกิจ ซึ่งผู้ประกอบการมีหน้าที่คอย มองหาโอกาสทางธุรกิจเพื่อนำมาใช้เป็นช่องทางสำหรับการดำเนินธุรกิจ โดยต้องเป็นผู้ที่สามารถแบกรับความเสี่ยง และยอมรับความเสี่ยงหรือปัญหาต่าง ๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นได้ในอนาคต

3. สมรรถนะของการเป็นผู้ประกอบการ

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้สมรรถนะของการเป็นผู้ประกอบการ ไว้ดังนี้

ทรศวรรณ ปรีดาวิภาต (2564) สมรรถนะของการเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurial Competency) หมายถึง ความรู้(Knowledge) ทักษะ (Skill) และทัศนคติ(Attitude) สะท้อนถึงความตั้งใจและความสามารถในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่มีคุณค่า โดยสมรรถนะความเป็นผู้ประกอบการจะเกิดขึ้นเมื่อผ่านกระบวนการหรือการดำเนินกิจกรรมในการสร้างมูลค่าใหม่ (Value Creation) ซึ่งมีการจัดสรรทรัพยากรและเวลาที่มีอยู่อย่างเหมาะสม เพื่อให้เกิดนวัตกรรมที่คิดขึ้นจนกลายเป็น ผลิตภัณฑ์ที่ลูกค้าต้องการ และการได้รับผลตอบแทนจากการประกอบการโดยยอมรับความเสี่ยง โดยองค์ประกอบของสมรรถนะความเป็นผู้ประกอบการ 12 องค์ประกอบ ดังนี้

1. การค้นหาสืบค้นข้อมูลเพื่อวางแผน และแก้ไขปัญหา (Problem Research Planning) หมายถึง การวิเคราะห์เชิงเทคนิค การวินิจฉัยอย่างเป็นระบบการค้นคว้า สืบเสาะแสวงหาข้อมูล ข่าวสารต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้ได้จริงกับยุคสมัยนี้ การเข้าถึงปัญหาได้อย่างชัดเจน จึงสามารถแก้ปัญหาเกิดความเสียหายน้อยที่สุด การนำข้อมูลมาใช้ในการวางแผน และปรับปรุงแผน กำหนดแนวทางสู่การปฏิบัติหรือใช้ข้อมูลในการตัดสินใจ การหาข้อมูลด้วยการพูดคุยทำความเข้าใจกับผู้ใช้งานด้วยการสำรวจ และเข้าไปสังเกตการณ์ และการเลือกใช้ข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการแก้ไข ปัญหาได้อย่างรวดเร็ว มีประสิทธิภาพ

2. การจัดการทรัพยากร (Resource Management) หมายถึง การบริหารเวลาให้เกิดประโยชน์สูงสุด การจัดการทรัพยากรด้วยความรับผิดชอบใช้ทรัพยากรอย่างยั่งยืน และนำกลับมาใช้ใหม่ได้ การจัดการทรัพยากรทางการเงิน และงบประมาณได้ การประยุกต์ใช้ทรัพยากรได้อย่างหลากหลาย การรวบรวมบริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดให้เกิดประโยชน์สูงสุดอย่างเพียงพอ และการแสวงหาการสนับสนุนขอความช่วยเหลือเพื่อกิจกรรมการสร้างคุณค่า

3. การมองเห็นโอกาส (spot opportunities) หมายถึง ความสามารถในการเชื่อมโยงข้อมูลเพื่อสร้างเป็นแนวความคิดได้ การเป็นนักวิเคราะห์สถานการณ์ มองเห็นโอกาสในการสร้างคุณค่า การเห็นปัญหาเพื่อเปลี่ยนเป็นโอกาส และเสนอแนวทางในการแก้ไขปัญหา การใช้วิสัยทัศน์ในการมองหาโอกาสในการสร้างคุณค่า การระบุความต้องการที่จำเป็นบนความท้าทาย โดยชี้แนะทางออกในการแก้ไขปัญหา และการยืนหยัดในการสร้างคุณค่า (Capture Value) เพื่อช่วยแก้ไข ปัญหาให้กับผู้คน

4. การตั้งเป้าหมาย (Goal setting) หมายถึง การระบุจุดแข็ง จุดอ่อน อุปสรรค และใช้เป็นโอกาสในการสร้างเป้าหมายได้ การตั้งเป้าหมายที่ชัดเจนระบุความจำเป็นความต้องการ และความสนใจได้ความทุ่มเทต่อเป้าหมาย เปลี่ยนความคิดเป็นการลงมือทำมุ่งมั่นทะเยอทะยาน การสร้างแรงบันดาลใจตนเอง เพื่อให้เกิดการกระทำไปสู่เป้าหมายที่ตั้งไว้ และการสร้างภาพอนาคตใช้จินตนาการ วิสัยทัศน์ สามารถออกแบบอนาคตตามเป้าหมายของตนเองโดยสะท้อนสิ่งที่ต้องการได้

5. การสื่อสาร (Communication) หมายถึง ความชัดเจนในการสื่อสารให้มีความเข้าใจที่ตรงกัน สื่อสารได้มีประสิทธิภาพ และมีประสิทธิผล การใช้วิธีการสื่อสารจากหลากหลายวิธี เพื่อคัดเลือกสื่อที่เหมาะสมกับผู้บริโภคร การติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคล ทางวาจา ภาษากาย และลายลักษณ์อักษร การสื่อสารวิสัยทัศน์ มีความเป็นผู้นำในการสร้างแรงบันดาลใจแก่ทีมงาน การสื่อสารโดยใช้แนวทางแก้ไขปัญหายุ่งยากได้ความขัดแย้ง โดยระบุข้อโต้แย้งสร้างแรงสนับสนุนได้ สามารถโน้มน้าวจิตใจได้ ให้ผู้มีส่วนร่วมมีเป้าหมายเดียวกัน และความสามารถในการเจรจาต่อรอง สร้างความสำเร็จ

6. การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical thinking) หมายถึง ตั้งสมมุติฐานเพื่อตรวจสอบ เพื่อให้ข้อค้นพบสอดคล้องกับแนวคิดที่ทบทวนมา การคิดเชื่อมโยงประเด็นสำคัญเพื่อสรุปข้อมูล การตัดสินใจบนข้อเท็จจริง พิจารณาโดยไม่เห็นคล้อยตามข้ออ้างที่น่าเสนอ การตั้งคำถามอย่างท้าทายเพื่อเป็นแนวคิด ค้นหาทางออกอย่างสร้างสรรค์ ความคิดเป็นเหตุเป็นผล หาค่าประกอบสนับสนุน และมีตัวอย่างมายืนยันได้ การหาคำตอบที่สมเหตุสมผลในการหักล้างข้อโต้แย้งมากกว่าข้ออ้างเดิม และการพิจารณาความคิดให้รอบคอบครบถ้วน ไม่ด่วนสรุปเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

7. การทำงานเป็นทีม (Collaboration) หมายถึง การออกแบบกระบวนการการทำงาน เทคนิค เครื่องมือที่จะสนับสนุนให้ทุกคนทำงานร่วมกัน การสร้างแรงจูงใจ สร้างวัฒนธรรม สร้างความสัมพันธ์ ให้ทุกคนในทีมแบ่งปันคุณค่าร่วมกัน การสร้างความร่วมมือสร้างความเข้าใจ ให้สมาชิกทุกคนมีเป้าหมายเดียวกัน การสร้างทีมงานตามความรู้ ทักษะ และทัศนคติของสมาชิก แต่ละคนในทีมได้ ผสมผสานหรือสร้างทีมงานบนความแตกต่าง การทำงานร่วมกับผู้อื่น ให้ทุกส่วนมีกิจกรรมสร้างคุณค่าร่วมกัน การวางบทบาทให้ทุกคนมีความรับผิดชอบที่ต่างกัน การสร้างความคิดเห็น และข้อตกลงที่มีการวางแผนร่วมกัน การประสานงานเปลี่ยนความคิดเป็นการลงมือทำ และทุกคนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น การเผชิญความขัดแย้งในเชิงบวกเพื่อการสร้างคุณค่าร่วมกัน

8. การคิดเชิงบวก (Positive thinking) หมายถึง การทุ่มเทการทำงานในระยะยาว เพื่อรอคอยความสำเร็จในการสร้างคุณค่าที่ยิ่งใหญ่ การจัดการกับสถานการณ์ ความเปลี่ยนแปลงที่คาดไม่ถึงได้ ความยืดหยุ่นภายใต้ความกดดัน การสร้างแรงบันดาลใจ สร้างพลังเชิงบวก การไม่ยอมแพ้สามารถเผชิญหน้ากับความสูญเสียได้ ความมุ่งมั่นแน่วแน่ ยืนหยัดไม่ล้มเลิกกลางคัน

9. ความเข้าใจผู้อื่น (Empathy) หมายถึง การสนับสนุน และเข้าใจความหลากหลายของทีมงาน และองค์กร ความเข้าใจความต้องการของหน่วยงานหรือองค์กรที่หลากหลายได้ การคำนึงถึงการจิตสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ที่อาจส่งผลต่ออารมณ์ และความรู้สึกของผู้อื่น การปรับความรู้สึกนึกคิดของตนเองเพื่อเชื่อมความสัมพันธ์กับผู้อื่นได้ การแสดงความเข้าใจ และใส่ใจ ความรู้สึกผู้อื่น การฟังอย่างตั้งใจ และฟังจนจบโดยปราศจากการตัดสิน การยอมรับความหลากหลาย เข้ากับผู้อื่นได้ดี และความเข้าใจบทบาท ปรับเปลี่ยนอารมณ์ ตามทัศนคติ พฤติกรรมของผู้อื่นที่มีความคิดเห็นต่างกัน

10. การมีความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) หมายถึง การค้นหา และทดลองวิธีการสร้างนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ การรวบรวมสิ่งต่าง ๆ เพื่อสร้างคุณค่าต่อตนเอง ผู้อื่น และสิ่งรอบข้าง การออกแบบหาแนวทางการสร้างคุณค่าทดแทนสิ่งที่มีอยู่เดิม การนำประสบการณ์ที่ผ่านมาประยุกต์ใช้ในการหาวิธีการใหม่ ๆ การระบุปัญหาและเสนอแนวทางแก้ปัญหา

ได้หลากหลายวิธี ความสนใจอยากรู้และเปิดรับสิ่งใหม่ และการพัฒนาแนวความคิด ริเริ่มสิ่งใหม่ให้ได้ ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

11. การเข้าใจ และยอมรับความไม่ชัดเจน (Embrace Ambiguity/Risk taking) หมายถึง การบริหารความเสี่ยงด้วยชุดข้อมูลที่ประเมินทางเลือก มีแผนสำรอง แผนฉุกเฉิน ไว้เพื่อเลือก หากจำเป็นการตัดสินใจในช่วงขาดเสถียรภาพ หรือมีข้อมูลบางส่วน มีความคลุมเครือ การรับมือกับความกลัว ควบคุมตัวเองในสถานการณ์ที่มีความเสี่ยงหรือความไม่แน่นอนได้ การจัดการ เพื่อลดความเสี่ยง ประเมิน และคำนวณความเสี่ยง ระบุความเสี่ยงในสิ่งแวดล้อมนั้น ๆ ได้ การยอมรับ ความคลุมเครือ ยอมรับความไม่ชัดเจน สิ่งที่ไม่รู้ความกล้าเสี่ยง กล้าเผชิญหน้า กล้าล้มเหลว กล้าลอง ทำลองผิดลองถูก และความสามารถในการจัดการกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วได้ มีความยืดหยุ่น

12. การลงมือทำซ้ำ (Iteration) หมายถึง ความสามารถในการเรียนรู้จากประสบการณ์ หรือความผิดพลาดของตนเอง และผู้อื่น การลงมือทำต่อเนื่องไม่ยอมแพ้เมื่อเจอปัญหา และเลือกที่จะ ไปต่อ มุ่งมานะ มุ่งมั่นตั้งใจ ไม่ย่อท้อต่อความยากลำบาก สามารถสะท้อนปัญหาในอดีตมาประยุกต์ใช้ ความรู้ในงานปัจจุบัน และอนาคตได้ การเรียนรู้สิ่งที่ควรทำ และปรับปรุงการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นซ้ำ การกล้าเผชิญหน้ากับความท้าทาย ที่ไม่เคยได้ทำมาก่อนอย่างมีอิสระลงมือเพื่อให้สำเร็จตาม เป้าหมาย การกล้าลงมือทำยึดเป้าหมาย ทำงานตามแผนงาน ตามความรับผิดชอบ และการกล้าลง ลมือทำ มีความอดทนในระยะยาว

สุภาภรณ์ อุดมลักษณ์ และคณะ (2565) สมรรถนะของการเป็นผู้ประกอบการ หมายถึง เป็นคุณลักษณะที่อยู่ภายในบุคคล ทำให้ผลงานมีประสิทธิภาพ เป็นคุณลักษณะที่ผสมผสานกันของ แรงขับทัศนคติความเชื่อค่านิยม ความ รู้สติปัญญา และทักษะที่จะแยกระหว่างคนเก่ง และคน ที่มีผลงานธรรมดา สมรรถนะของการเป็นผู้ประกอบการที่ดี และประสบความสำเร็จ มีดังนี้

1. มีความพยายามที่จะบรรลุผลสำเร็จ (Drive) คือ มีแรงจูงใจในการทำงานให้ประสบ ผลสำเร็จ ประกอบด้วย รับรู้หรือตระหนักถึงโอกาส มีความรับ ผิดชอบ มีความมุ่งมั่น มีความตั้งใจ ที่จะลงมือทำไม่ท้อถอย และมีความทะเยอทะยาน

2. มีความสามารถในการคิดเป็น (Thinking ability) ประกอบด้วย มีความเฉลียวฉลาด คิดริเริ่มสร้างสรรค์แก้ปัญหาเฉพาะหน้าและมีความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูล

3. มีมนุษยสัมพันธ์ (Human Relations Ability) ประกอบด้วย มีอารมณ์มั่นคง มีความเป็นมิตรเข้ากับคนได้มีความรอบคอบ ใส่ใจในความรู้สึกของผู้อื่น มีความร่าเริง

4. มีความสามารถในการติดต่อสื่อสาร สื่อข้อความในการประกอบธุรกิจ (Communication ability) การติดต่อระหว่างบุคคลจะเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา ทั้งวาจาและลายลักษณ์

อักษร เมื่อจำเป็นต้องมีการสั่งงาน ต้องมีความชัดเจน และเข้าใจตรงกัน เพื่อช่วยให้การทำงานมีประสิทธิภาพ และบรรลุเป้าหมายเดียวกัน

5. มีความสามารถทางการบริหาร และทางเทคนิค (Business and technical ability) ผู้ประกอบการจะต้องมีการลงทุนจึงต้องมีความเข้าใจ ในเรื่องธุรกิจที่ประกอบการลงทุนเป็นอย่างดี

4. ผู้ประกอบการดิจิทัล

4.1 ความหมายผู้ประกอบการดิจิทัล

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจ และสังคม (2557) ได้ให้ความหมายของคำว่า ผู้ประกอบการดิจิทัล หมายถึง เจ้าของธุรกิจที่มีการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล อย่างเข้มข้น เพื่อพัฒนาทักษะและศักยภาพในการบริหารจัดการ การวางกลยุทธ์ทางธุรกิจ ตลอดจนการสร้างขีดความสามารถในการแข่งขัน ด้วยการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ทางเทคโนโลยีมาปรับปรุง กระบวนการทางธุรกิจแบบเดิม

Sussan, & Acs (2017) ผู้ประกอบการระบบดิจิทัลในที่นี้รวมถึงตัวแทนประเภทของกิจการใด ๆ ไม่ว่าจะเป็น เชิงพาณิชย์สังคม รัฐบาล หรือองค์กรที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งหมายรวมถึงผู้ประกอบการระบบดิจิทัลที่ทำงานภายในขอบเขตของแพลตฟอร์มที่มีอยู่ กล่าวคือพวกเขา กำลังดำเนินกิจกรรมที่ต้องมีส่วนร่วมแบบดิจิทัล เช่น คนขับรถแท็กซี่ Uber

David Achtezhn (2015) คำว่า “ผู้ประกอบการดิจิทัล” โดยทั่วไปมักอ้างถึง กระบวนการสร้างใหม่หรือธุรกิจ/ผลิตภัณฑ์ หรือบริการที่เปิดบนอินเทอร์เน็ต คำจำกัดความนี้รวมทั้ง Startups ที่นำเสนอผลิตภัณฑ์หรือบริการดิจิทัลใหม่ ๆ เข้าสู่ตลาด นอกจากนี้ยังรวมถึง การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลของธุรกิจที่มีอยู่แล้วด้วย

จากแนวคิดของนักการศึกษาผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า ผู้ประกอบการดิจิทัล หมายถึง ผู้ประกอบการที่สามารถใช้สื่อดิจิทัล และเทคโนโลยีมาพัฒนาการบริหารจัดการ การวางกลยุทธ์ทางธุรกิจ ตลอดจนการสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันด้วยการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ทางเทคโนโลยีมาปรับปรุงกระบวนการทางธุรกิจแบบเดิมให้เกิดทางใหม่ ๆ ในการดำเนินธุรกิจ

4.2 คุณสมบัติเบื้องต้นของผู้ประกอบการดิจิทัล

ณฤทธิ วงพงษ์ดี (2560) ได้กล่าวว่า คุณสมบัติเบื้องต้นที่ผู้ประกอบการดิจิทัล ต้องมีประกอบด้วย

1. ความปรารถนาอย่างแรงกล้า ในที่นี้หมายถึงมีความปรารถนาอย่างแรงกล้า (Passion) ในการจะเป็นผู้ประกอบการ มีความฝันอยากเป็นเจ้าของธุรกิจ อยากสร้างธุรกิจของตัวเอง รู้ว่าตัวเอง กำลังทำอะไร อยากจะสร้างอะไรเพื่อแก้ปัญหาให้ผู้คน และมีความสุขในการทำสิ่งนั้น ไม่ใช่อยากทำเพราะแฟชั่น หรืออยากทำเพราะคิดว่ารวยเร็ว แต่อยากทำเพราะเป็นความฝันเป็น ความต้องการจริง ๆ การมีความปรารถนาอย่างแรงกล้า จะทำให้เรามีพลังในการทำงานมีความสุข

ที่ตื่นเช้ามาทำงาน และจะทำให้มุ่งมั่นขวนขวายหาความรู้พัฒนาตัวเองตลอดเวลา รวมถึงจะเป็นแรงผลักดันให้ก้าวต่อไปได้ในวันที่มีปัญหายุ่งยากมากมายก็จะไม่ย่อท้อต่อความยากลำบาก

2. มีความคิดสร้างสรรค์ การสร้างธุรกิจสตาร์ทอัพ (Startup) มักเป็นรูปแบบธุรกิจใหม่ ๆ หรือเป็นสินค้าบริการที่ไม่เคยมีมาก่อน จำเป็นต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์หรือการคิดนอกกรอบ ซึ่งคนที่มีความคิด สร้างสรรค์มักเป็นคนช่างคิด ช่างสังเกต ช่างสงสัย สิ่งนี้จะช่วยให้เกิดไอเดียใหม่ ๆ โมเดลทางธุรกิจใหม่ ๆ รวมถึงกลยุทธ์ต่าง ๆ ที่จะช่วยให้การสร้าง และขยายการเติบโตธุรกิจทำได้ง่ายขึ้น

3. ความเป็นนักกลยุทธ์ ทักษะนี้เป็นทักษะสำคัญของผู้ประกอบการสตาร์ทอัพ (Startup) ที่ชอบคิดวิเคราะห์ เพื่อหาแนวทางที่ดีที่สุดจะต้องเห็นภาพใหญ่ ประเมินสภาพแวดล้อมและเป้าหมาย ที่จะเดินทางไปถึงซึ่งความเป็นนักกลยุทธ์จะต้องรู้จักวางแผน วิเคราะห์ ประเมินผล และเรียนรู้ ปรับปรุงอยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าจะอยู่ในเรื่องของสินค้า บริการหรือโมเดลทางธุรกิจ เพื่อให้ธุรกิจอยู่รอดและไปถึงเป้าหมายได้สำเร็จ

4. ความเป็นผู้นำ และกล้าตัดสินใจ การเป็นผู้ก่อตั้งบริษัท คือผู้นำพาธุรกิจให้เดินต่อไปได้ ซึ่งต้องพบกับปัญหามากมายรวมถึงสิ่งสำคัญที่ต้องรีบตัดสินใจ ความเป็นผู้นำ จำเป็นมากสำหรับเจ้าของโดยเฉพาะผู้ก่อตั้งที่อายุน้อย อาจมีลูกน้องที่มีอายุมากกว่าซึ่งความเป็นผู้นำและกล้าตัดสินใจ จะช่วยสร้างความมั่นใจ และความน่าเชื่อถือต่อผู้ได้บังคับบัญชาได้ ทำให้ธุรกิจสามารถเดินต่อไปได้

5. มีความกล้าเสี่ยง แน่ใจว่าการทำธุรกิจมีความเสี่ยง แต่การทำธุรกิจสตาร์ทอัพ (Startup) มีความเสี่ยงยิ่งกว่าเพราะเป็นการสร้างสิ่งใหม่ ๆ ซึ่งอาจจะต้องใช้เวลาในการพิสูจน์ และในช่วงแรก ยังไม่สามารถตอบได้ว่าธุรกิจที่ทำจะไปได้หรือไม่จึงต้องทุ่มเทกับธุรกิจอย่างเต็มที่รวมถึง อาจจำเป็นต้องทำงานเต็มเวลาเพื่อสร้างการเติบโตอย่างรวดเร็ว และจะเป็นช่วงที่ไม่มีรายได้จึงมีความเสี่ยงสูงแต่ผู้ประกอบการสตาร์ทอัพ (Startup) ก็สามารถยอมรับความเสี่ยงนี้ได้ เพื่อแลกกับความสำเร็จอันยิ่งใหญ่

4.3 การประเมินผู้ประกอบการดิจิทัล

กรมพัฒนาธุรกิจการค้ากระทรวงพาณิชย์ (2560) สำหรับกรอบแนวคิดในการกำหนดด้านในการประเมินและในการออกแบบคำถามจะประเมิน 2 ด้าน ได้แก่ ด้านทักษะสนับสนุน (Soft Skills) และด้านความคิดและทัศนคติ (Mindset)

การประเมิน ผู้ประกอบการดิจิทัล	Soft Skills			Mindsets		
	ความเป็น ผู้นำ	การเจรจา ธุรกิจ	ความคิด สร้างสรรค์	การให้ ความสำคัญ กับการทำ ธุรกิจ	การมีจิต วิญญาณใน การทำธุรกิจ	การผลักดัน แนวคิดสู่ การปฏิบัติ

ภาพ 1 การประเมินทักษะและทัศนคติของผู้ประกอบการ

ด้านทักษะสนับสนุน (Soft Skills) คือ ทักษะที่แสดงถึงความฉลาดทางอารมณ์ โดยเกี่ยวกับการสร้างมนุษยสัมพันธ์และความสามารถในการสื่อสาร ได้แก่

1. ความเป็นผู้นำ (Leadership) ได้แก่ การสร้างบรรยากาศการทำงาน การทำความเข้าใจผู้ใต้บังคับบัญชา การรับฟังความคิดเห็นผู้ใต้บังคับบัญชา การมอบหมายงานอย่างเหมาะสม และการมอบอำนาจการตัดสินใจและติดตามผลการเป็นผู้นำ Leadership นอกเหนือจากกลยุทธ์และแผนการดำเนินธุรกิจแล้ว อีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่จะส่งผลให้การทำธุรกิจประสบความสำเร็จคือ ผู้นำ (Leader) การที่บริษัทมีผู้นำที่ดีจะสามารถนำพาบริษัทไปสู่เป้าหมายที่กำหนดได้ โดยผู้นำที่ดี จะต้องไม่เพียงแต่ดำเนินธุรกิจ และสร้างผลกำไร แต่ยังต้องคำนึงถึงพนักงานหรือผู้ที่อยู่ภายใต้การบังคับบัญชา เรียกได้ว่าต้องสามารถสร้างความเชื่อมโยง และความสมดุลระหว่าง “งาน และคน” ให้มีความสอดคล้องกัน รวมถึงการกำหนดหน้าที่ความรับผิดชอบ และการจัดสรรพนักงานให้เหมาะสมกับทักษะที่มีรายบุคคล ผู้นำที่ดีต้องคำนึงถึงการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับพนักงานในบริษัท ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างบรรยากาศการทำงานที่ดี มากไปกว่านั้นการมอบอำนาจการตัดสินใจให้กับพนักงาน โดยมีการติดตามผลงานอย่างสม่ำเสมอจะเป็นการสร้างผู้นำรุ่นใหม่ให้กับบริษัทในอนาคต

2. การเจรจาธุรกิจ (Negotiation) ได้แก่ การมีความสัมพันธ์ที่ดีกับคู่เจรจา (ลูกค้า/ ลูกค้า) การทราบถึงความต้องการของคู่เจรจา ความสามารถในการโน้มน้าวคู่เจรจา การคาดการณ์ปัญหาในการเจรจา วางแผนรับมือ และการมุ่งสู่ผลลัพธ์ของการเจรจา

3. ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ได้แก่ การเชื่อมโยง และต่อยอดความคิดทางธุรกิจ การมีความคิดนอกกรอบ และการคำนึงถึงความเป็นไปได้ในการต่อยอดความคิดสู่การปฏิบัติจริง

4. ด้านความคิดและทัศนคติ (Mindset) คือ แนวความคิด ความเชื่อ หรือทัศนคติที่ส่งผลต่อพฤติกรรมและการแสดงออกของบุคคลนั้น ๆ ได้แก่

5. การให้ความสำคัญกับการทำธุรกิจ (Focus) ได้แก่ การให้ความสำคัญกับเป้าหมายธุรกิจ และการให้ความสำคัญกับการดำเนินงานในอนาคต

6. การมีจิตวิญญาณในการทำธุรกิจ (Passion) ได้แก่ การมุ่งมั่นที่จะพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง และการมุ่งมั่นที่จะพัฒนาธุรกิจอย่างต่อเนื่อง

7. การผลักดันแนวคิดสู่การปฏิบัติ (Action) ได้แก่ การลงมือปฏิบัติจริง การบริหารความเสี่ยง การให้ความสำคัญกับกฎระเบียบทางธุรกิจ การทบทวนแผนธุรกิจ และปรับตัวอย่างสม่ำเสมอ

4.4 การวัดสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล สมรรถนะ หมายถึง คุณลักษณะเชิงพฤติกรรมที่เป็นผลมาจากความรู้ ความสามารถ ทักษะ และคุณลักษณะอื่น ๆ ที่ทำให้บุคคลสร้างผลงานได้โดดเด่นในองค์กรซึ่งกระบวนการจัดทำสมรรถนะ ประกอบด้วย 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ (Knowledge) ด้านทักษะ (Skills) และด้านคุณลักษณะ (Attribute) (ณัฐพล ธนเชวงสกุล, 2561) การวัดสมรรถนะ ผู้ประกอบการดิจิทัลจึงเป็นการวัดด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะของผู้ประกอบการดิจิทัล

ทุนทางวัฒนธรรม

1. ความหมายของทุนทางวัฒนธรรม

ทุนทางวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ไม่มีมูลค่า และให้คุณค่าต่อวิถีชีวิตของสังคมโดยนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

ปีแอร์ บูร์ดิเยอร์ (1986, อ้างถึงใน ดาวิน วรคุณทรัพย์, 2561) ได้ให้ความหมายของทุนทางวัฒนธรรม ไว้ว่า เป็นทุนที่สะสมอยู่ในตัวตนของแต่ละบุคคล วัตถุสิ่งของ และที่อยู่ในรูปแบบสถาบัน ซึ่งแต่ละบุคคลได้รับการหล่อหลอมและผลิตซ้ำ เพื่อสืบทอดผ่านทางระบบการศึกษาผลผลิตที่ได้จากการสะสมทุนทางวัฒนธรรม คือ รสนิยม ซึ่งจะสร้างความแตกต่างและเป็นเครื่องมือที่ใช้ธำรงรักษาชน ชั้นในสังคมให้ดำรงอยู่ต่อไป

Storey (1999) นักวิชาการด้านวัฒนธรรมศึกษา เห็นว่า ทุนทางวัฒนธรรมเป็นการสะสมของความรู้ ความคุ้นเคย และความรู้สึกละเอียดของแต่ละบุคคลในเรื่องภูมิหลังครอบครัว การลงทุนทางด้าน การศึกษา และสถานภาพทางสังคม ซึ่งส่งผลต่อความสำเร็จในชีวิตที่แตกต่างกันทุนทางวัฒนธรรมที่แต่ละบุคคลสะสมมาจะมีอิทธิพลต่อพื้นฐานการรับรู้วัฒนธรรมที่ครอบงำหรืออำนาจที่มีอิทธิพลในสังคม

Throsby (2001) ได้ให้ไว้ สิ่งที่เป็นทุนทางวัฒนธรรม ได้แก่ ทรัพย์สินที่มีมูลค่าในทางวัฒนธรรม (an asset embodying cultural value) ซึ่งทรัพย์สินที่กล่าวนี้อาจจับต้องได้หรือไม่ได้สามารถจับต้องได้ ทุนวัฒนธรรมที่จับต้องได้อาจอยู่ในรูปแบบของสิ่งก่อสร้าง สถานที่ ประติมากรรม

เป็นต้น ส่วนทุนทางวัฒนธรรมที่ไม่สามารถจับต้องได้ อาจอยู่ในรูปแบบของแนวคิดความเชื่อ 6 ประเพณี การปฏิบัติ เป็นต้น

กรมส่งเสริมวัฒนธรรม (2562) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ทุนทางวัฒนธรรม คือ มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ แบ่งตามรูปธรรมและนามธรรมออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือที่จับต้องได้ (Tangible) และที่จับต้องไม่ได้ (Intangible) ซึ่งกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม ได้กำหนดไว้มี 6 สาขา ได้แก่

1. ภาษา และวรรณกรรมพื้นบ้าน
2. ศิลปะการแสดง
3. แนวทาง ปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรม และงานเทศกาล
4. งานช่างฝีมือดั้งเดิม
5. ความรู้และแนวปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล
6. กีฬาภูมิปัญญาไทย

นอกเหนือจากมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้แล้ว ประเทศไทยยังมีมรดกทางศิลปวัฒนธรรม ในรูปแบบของโบราณสถาน โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และงานศิลปกรรมต่าง ๆ ที่บรรพบุรุษได้สรรค์สร้างสั่งสมไว้สืบทอดมาเป็นมรดกวัฒนธรรม ให้แก่นุชนรุ่นหลัง ซึ่งมรดกวัฒนธรรมหลายอย่างของไทยนั้นยังได้ถูกขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลก และตัวแทนมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติจากยูเนสโก นับเป็นต้นทุนทางวัฒนธรรมที่มีมูลค่ามหาศาลทุนทางวัฒนธรรมทำให้เกิดมูลค่าเพิ่มสูงขึ้น เนื่องจาก วัฒนธรรมเป็นต้นน้ำของห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยเราสามารถนำทุนวัฒนธรรม เช่น เรื่องราว (Story) และเนื้อหา (Content) ของวัฒนธรรม มาสร้างความโดดเด่นให้กับผลิตภัณฑ์ของตน หรือใช้ ทุนทางวัฒนธรรมสร้างความแตกต่างหรือจุดขายให้กับสินค้า เกิดเป็นสินค้า วัฒนธรรมและทำให้เกิดมูลค่าเพิ่มขึ้นแก่สินค้าและบริการ

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา (2564) ได้ให้ความหมายไว้ว่า วัฒนธรรม หมายถึง สิ่งที่ทำ ความเจริญ งามอกงามให้แก่หมู่คณะ เช่นเดียวกับ จันจิรา ธนสงวนวงศ์ (2560) ได้อธิบายว่า วัฒนธรรม เป็นสิ่งมนุษย์ สร้างขึ้น และเป็นลักษณะเฉพาะของแต่ละสังคมในการดำเนินชีวิตของคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งแสดงออกถึง ความเจริญงอกงาม ความเป็นระเบียบเรียบร้อย ความกลมเกลียว ความก้าวหน้า คนส่วนใหญ่ยอมรับว่าเป็นสิ่งดีงามโดยสร้างกฎเกณฑ์แบบแผน เพื่อนำไปปฏิบัติให้เป็นไปตามรูปแบบเดียวกัน ถือเป็นมรดกแห่งสังคม เพราะวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มนุษย์ได้รับมาจากบรรพบุรุษหรือถ่ายทอดให้แก่นุชนรุ่นหลัง จนเป็นวิถีของสังคม

สำนักพัฒนาอุตสาหกรรมชุมชน (2559) ได้อธิบายคำว่า ทูทางวัฒนธรรม อธิบายที่มา และแนวคิดของคำดังกล่าวไว้ว่า เป็นคำที่เกิดขึ้นโดย Pierre Bourdieu นักวิชาการด้านสังคมวิทยา ชาวฝรั่งเศส ซึ่งเป็นผู้นำเสนอแนวคิดเรื่องดังกล่าวว่า เป็นมรดกที่สืบทอดกันมาอย่างต่อเนื่อง สามารถเปลี่ยนแปลงได้มีลักษณะทั้งที่สัมผัสได้และสัมผัสไม่ได้ ในด้านหนึ่งทูทางวัฒนธรรมเป็นปัจจัยที่ใช้ในการกำหนด ตำแหน่งทางสังคม (Position) และความเป็นไปได้ของผู้กระทำที่หลากหลายในขอบเขต พื้นที่หรือแวดวงต่าง ๆ Bourdieu ได้แบ่งรูปแบบแบบย่อยของทูทางวัฒนธรรมออกเป็น 3 รูปแบบ คือ (1) Objectified Form ได้แก่ ทูทางวัฒนธรรมที่อยู่ในรูปแบบของวัตถุ เช่น หนังสือ รูปภาพ โทรศัพท์เคลื่อนที่ ฯลฯ ที่ปัจเจกบุคคลครอบครองเป็นเจ้าของ (2) Institutionalized Form ได้แก่ ทูทางวัฒนธรรมที่อยู่ใน รูปแบบของสถาบัน เช่น คุณภาพหรือชื่อเสียงของสถาบันการศึกษา และ (3) Embodied Form ได้แก่ สมรรถนะด้านวัฒนธรรมของปัจเจกบุคคล เช่น ความสามารถหรือความรู้ที่สั่งสอนหรือสั่งสอน การมีบุคลิกที่สั่งงานสามารถวางท่าได้อย่างงดงาม (ยานุมาศ สร้อยเสื่อ, 2551, น. 22)

พัตชา อุทิสวรรณกุล (2561) และสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (2562) กล่าวถึงแนวคิดทูทางวัฒนธรรมว่ามีความเชื่อมโยงกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ซึ่งเป็นระบบที่มุ่งเน้นการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ โดยการใช้ต้นทุนทางจากองค์ความรู้เดิม ร่วมกับการคิดสร้างสรรค์ และการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อต่อยอด และเพิ่มคุณค่าให้กับสินค้า และบริการเดิมที่มีอยู่ นำไปสู่การสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจจำนวนมาก

ธัชกรณ ศรีเมือง (2561) ได้กล่าวว่า ทูทางวัฒนธรรม เป็นสิ่งที่บุคคลได้รับมาจาก กระบวนการหล่อหลอมทางสังคมเป็นคุณสมบัติที่เอื้อให้บุคคลสามารถเพิ่มพูนมูลค่าของตนเองได้ และมักเป็นสิ่งที่จับต้องไม่ได้ อาทิ ความรู้ รสนิยม กิริยามารยาท เป็นต้น นอกจากนี้ยังสามารถนำไปใช้ในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้อีก เช่นกัน เนื่องจากทูทางวัฒนธรรมถือเป็นทุนทาง ปัญญาที่เป็นฐานที่ก่อให้เกิดการสร้างสรรค สิ่งใหม่ ๆ เช่น วัฒนธรรมดั้งเดิม เรื่องเล่า ประวัติศาสตร์ ท้องถิ่น และภูมิปัญญาในท้องถิ่น เมื่อมีความรู้ที่ สามารถสร้างมูลค่าแล้วก็ต้องนำไปใช้ให้เกิด ประโยชน์ทางด้านเศรษฐกิจแก่ผู้สร้างสรรค์ด้วยการต่อยอดจากทูทางวัฒนธรรมไปประสานกับ เศรษฐกิจสร้างสรรค์สู่การสร้างแตกต่าง ย่อมส่งผลต่อการสร้างมูลค่าและการสร้างคุณค่า ในรูปแบบของนวัตกรรม (Innovation) และสหวัฒน์ แน่นหนา (2555 อ้างถึงใน กองบรรณาธิการ และสำนักมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม กองส่งเสริมวัฒนธรรม, 2555, น. 66-67) ได้อธิบายว่า ทูทางวัฒนธรรม คือ มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ ไม่ว่าจะ เป็น ภาษา วรรณกรรมพื้นบ้าน ศิลปะการแสดง แนวทางปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรม งานเทศกาล งานช่างฝีมือดั้งเดิม ความรู้และ แนวปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติ และจักรวาล กีฬาภูมิปัญญาไทย รวมถึงโบราณสถาน โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และงานศิลปกรรมต่าง ๆ ที่สามารถนำมาใช้เป็นต้นทุนทางในการสร้างรายได้ให้แก่ประเทศได้

จากแนวคิดของนักการศึกษาผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า ทูทางวัฒนธรรม หมายถึง ทรัพย์สินทางปัญญา เป็นการสะสมของความรู้ องค์ความรู้ของภูมิปัญญา ภาษา ความเชื่อของคนรุ่นก่อนหรือบรรพบุรุษที่ได้เก็บสะสมไว้และถ่ายทอดให้รุ่นสู่รุ่น ซึ่งทุนวัฒนธรรมมีทั้งจับต้องได้และที่จับต้องไม่ได้ โดยนำเอาวัฒนธรรม และภูมิปัญญาเหล่านั้นมาแปลงเป็นสิ่งที่มีความค่าและมีมูลค่าที่ส่งผลให้เกิดประโยชน์ต่อวิถีชีวิต และสังคมในที่สุด

2. องค์ประกอบของทุนทางวัฒนธรรม

ทุนทางวัฒนธรรม (2555) วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ตั้งามที่คนในอดีตคิด ทำขึ้น แสดงออกและสืบทอดด้วยการปฏิบัติ ซึ่งมี สิ่งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ จำแนกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ ประกอบด้วย

1. เป็นมรดกตกทอด เกิดจากภูมิปัญญาของมนุษย์ ประกอบด้วยสิ่งที่เคลื่อนที่ไม่ได้ อาทิ โบราณสถานขนาดใหญ่ กับสิ่งที่สามารถเคลื่อนที่ได้จำพวกวัตถุ บันทึกเล่าเรื่อง เป็นเอกสารตำนาน บันทึก เช่น ภาษามลายูซึ่งเป็นภาษาของชาวใต้ บันทึกในศิลาจารึกฯ

2. เป็นสิ่งที่มีเอกลักษณ์พิเศษหรือเนื้อหาของวัฒนธรรม เป็นการกระทำของมนุษย์ ประกอบด้วยเอกลักษณ์พิเศษในการทำมาหากิน ซึ่งเป็นวิถีชีวิตที่มีความแตกต่างกันในแต่ละพื้นที่ ภาษา กิริยา สำเนียงพูด ความเชื่อ ศาสนา ขนบธรรมเนียม จารีตประเพณี และพิธีกรรมสุนทรียศาสตร์-สุนทรียภาพ ซึ่งเป็นความสวยงามตามอารยธรรม ซึ่งควรมีการสืบสานทำนุบำรุงให้คงอยู่ระบบเครือญาติ และระบบสังคม

3. ภูมิปัญญาดั้งเดิมและภูมิปัญญาสมัยใหม่ ได้แก่

3.1 ศาสตร์หรือความรู้ของบรรพชน อาทิ ดาราศาสตร์ วิทยาศาสตร์

3.2 ภาษาศาสตร์ และการคำนวณ เช่น โคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน ร้อยแก้ว ร้อยกรอง ฯลฯ

3.3 อาชีวศาสตร์ เป็นความรู้เกี่ยวกับการยังชีพ เช่น เครื่องมือดักจับสัตว์ เครื่องการเกษตร เครื่องมือจับปลา เป็นต้น

3.4 ยุทธศาสตร์ใน การป้องกันตนเองและการรักษาชีวิต เช่น มวยไทย ฟันดาบ กระบี่ กระบอง การเขียนตำราพิชัยสงคราม ฯลฯ

3.5 การเยียวยาชีวิตหรือแพทยศาสตร์ เช่น การรักษาโรคภัย ไข้เจ็บ การทำและใช้สมุนไพร การนวดแผนโบราณ ฯลฯ

3.6 การอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสันติ โดยใช้ความรู้ในเชิงรัฐศาสตร์ นิติศาสตร์และธรรมศาสตร์ เช่น ระบบการปกครองแบบพ่อปกครองลูก ฯลฯ

3.7 ศิลปะศาสตร์ ซึ่งเป็นองค์รวมทางศิลปะที่สำคัญ

3. รูปแบบของทุนทางวัฒนธรรม

Pierre Bourdieu (1986) ปรากฏได้ 3 รูปแบบ คือ

1. เป็นสิ่งที่ฝังในตัวคนหรือกลุ่มคน เช่น ความคิด จินตนาการความริเริ่ม ความเชื่อ
2. เป็นสิ่งที่มีรูปลักษณะเป็นตัวตน เช่น ภาพวาด หนังสือ เครื่องมือเครื่องใช้ เครื่องดนตรี อุปกรณ์สิ่งคิดค้นต่าง ๆ สิ่งก่อสร้าง และสถานที่มรดกโลก เป็นต้น
3. ความเป็นสถาบัน หมายถึง กติกาความเชื่อการยอมรับที่หลายคนเห็นร่วมกัน เช่น การยอมรับสถาบันวัด กษัตริย์ โรงเรียน ผู้ส่งความรู้ เป็นต้น

4. ประโยชน์ของทุนทางวัฒนธรรม

ทุนทางวัฒนธรรม (2555) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของทุนทางวัฒนธรรม ไว้ 4 ประการ คือ

1. เป็นที่รวมแห่งองค์ความรู้ที่มีในอดีตทั้งหมด
2. เป็นที่แสดงออกถึงเอกลักษณ์พิเศษ และภูมิปัญญาของแต่ละท้องถิ่น
3. เป็นที่ก่อให้เกิดความรัก ความสามัคคี ศักดิ์ศรี ความภูมิใจของชุมชนหรือชนเผ่าทั้งหลาย
4. วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ส่งเสริมความมั่งคั่ง

จากการศึกษาแนวคิดดังกล่าวผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า ทุนทางวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่เปี่ยมมรดกตกทอดจากบรรพบุรุษ รวมถึงสิ่งที่สะท้อนถึงวิถีชีวิต และภูมิปัญญาของชุมชน และสังคมที่มีวัฒนธรรมอันดีงาม ในปัจจุบันทุนทางวัฒนธรรมก็เป็นปัจจัยสำคัญในการช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจให้มีความสร้างสรรค์ ทำให้ประเทศสามารถเติบโตได้อย่างมั่นคงผ่านการสร้างออกมาในรูปแบบนวัตกรรม

ข้อมูลพื้นฐานของอำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์

1. ประวัติความเป็นมาของเมืองลับแล

ประวัติศาสตร์ชุมชนลับแล อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ อำเภอลับแลเป็นอำเภอหนึ่งสำคัญของจังหวัดอุตรดิตถ์ มีเมืองเก่าอยู่ 2 เมือง คือ เมืองทุ่งยั้ง กรมศิลปากรสันนิษฐานว่า เคยเป็นที่อยู่อาศัยของชนชาติละว้า เพราะขุดพบกลองมโหระทึก พრაสาทูธิ์บริเวณนี้ ต่อมาก่อนสมัยกรุงสุโขทัย ไทยอพยพเข้ามาอยู่แทนที่ในสมัยกรุงสุโขทัย ทุ่งยั้งเป็นเมืองหน้าด่านขึ้นนอกขึ้นกับเมืองสวรรคโลก ส่วนอีกเมืองหนึ่งคือ เมืองลับแล “เดิมเป็นตำบลที่ชาวเมืองเหนือหนีความเดือดร้อนอพยพมาอยู่ก่อน ภายหลังได้ตั้งเป็นเมืองขึ้น ในสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนปลายเรียกว่าเมืองลับแล เมืองทุ่งยั้งจึงมีความสำคัญทางยุทธศาสตร์ในสมัยกรุงสุโขทัย จนถึงสมัยกรุงศรีอยุธยา ทั้งเมืองทุ่งยั้ง และเมืองลับแลขึ้นกับเมืองพิชัยที่กำลังรุ่งเรือง ณ ขณะนั้น

ทรงพล ศิวานนท์ (2543) ได้วิเคราะห์เรียบเรียงประวัติศาสตร์ของเมืองลับแลไว้ว่า เมืองลับแลเป็นโบราณสถานที่สำคัญแห่งหนึ่งในจำนวน 11 แห่งของจังหวัดอุตรดิตถ์ ที่กรมศิลปากรได้ประกาศกำหนดให้เป็นโบราณสถานสำหรับชาติและได้ให้รายละเอียดความสำคัญของเมืองลับแลไว้ว่า

เมืองลับแลอยู่ในอำเภอลับแล เป็นเมืองโบราณอยู่ทางทิศตะวันตกของเมืองอุตรดิตถ์ ต่อเทือกเขาเมืองแพร่ ตั้งขึ้นในสมัยอยุธยา เป็นเนินต่ำลที่พวกชาวเมืองเหนือหนีความเดือดร้อนอพยพมาอยู่ก่อน ภายหลังจึงได้ตั้งเป็นเมืองขึ้นเรียกเมืองลับแล ทำเลที่ตั้งที่เมืองลับแลเป็นแอ่งอยู่ในระหว่างเขามีสลุ่มกับที่ดอนสลับกันหลายตอน มีลำห้วยผ่านมาในท้องที่นี้

คำว่า “ลับแล” มีความหมายตามรูปศัพท์ว่า “ที่ซึ่งมองดูไม่เห็น” เป็นชื่อเมืองตั้งตามลักษณะภูมิประเทศ เพราะเมืองลับแลตั้งในภูมิประเทศลึกลับซับซ้อน เมื่อมองจากภายนอกเห็นแต่ป่าไม้ไม่ค่อยพบเห็นบ้านเรือน กล่าวกันว่าหากคนต่างถิ่นหลงเข้าไปในเมืองลับแลนี้ อาจหาทางออกไม่ได้ ข้อความดังกล่าวคงจะเป็นจริง เพราะภูมิประเทศเมืองลับแล เป็นป่าเขาสลับซับซ้อนมีบรรยากาศเยือกเย็น ยาลพลบค่ำแม้ดวงอาทิตย์จะยังไม่ตกดินก็จะมีมืดแล้วเพราะมีดอยม่อนฤๅสูงใหญ่ เป็นฉากกันแสงอาทิตย์ ป่าบริเวณนี้จึงได้ชื่อว่าลับแล ต่อมามีการเรียกชื่อเพี้ยนเป็นคำว่า “ลับแล”

ชาวอำเภอลับแลส่วนใหญ่เป็นชาวไทยยวนหรือชาวไทยเหนือ มีบรรพบุรุษอาศัยอยู่แถบเมืองแพร่ น่าน ลำปาง ลำพูน เชียงใหม่ และเมืองเชียงใหม่ บรรพบุรุษได้อพยพจากถิ่นเดิมลงมาตั้งหลักแหล่งทำมาหากิน และสร้างบ้านเมืองขึ้นในท้องที่อำเภอลับแลนับตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาตอนปลาย เป็นต้นมาถึงในปัจจุบัน จากหลักฐานการค้นคว้าทางประวัติศาสตร์ลับแลมีความเกี่ยวข้องกับเมืองโบราณ คือเมืองทุ่งยั้ง มีหลักฐานปรากฏในพงศาวดารเหนือว่า บาราชธรรม เจ้าเมืองสวรรคโลก เป็นผู้สร้างและได้ชื่อว่า “กัมโพชนคร” สมเด็จพระนเรศวรมหาราชทรงทราบข่าวว่า กัมโพชนครเป็นเมืองที่อุดมสมบูรณ์มาก จึงทรงยกทัพมาตีเมืองทุ่งยั้งและได้ตั้งเมืองขึ้นเมืองพิชัยตั้งแต่แผ่นดินสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ จากการสันนิษฐานในด้านประวัติศาสตร์ของกรมศิลปากร เคยเป็นที่อยู่อาศัยของชาติละว้า เพราะชุดพบกลองมโหระทึก และพรางสัมฤทธิ์ได้ในบริเวณนั้น

ในยุคเดียวกับกัมโพชนคร ได้มีผู้คนจากอาณาจักรโยนกเชียงแสน อพยพเข้ามาตั้งรกรากบริเวณใกล้เคียงกับกัมโพชนคร ตั้งชื่อว่าบ้านเชียงแสน และได้มีการขยายชุมชน จากนั้นได้อัญเชิญเจ้าฟ้าฮ่ามกุมารจากอาณาจักรโยนกเชียงแสนมาตั้งเมืองที่ป่าลับแลให้ชื่อว่าเมืองลับแล และได้สร้างวังขึ้นที่บ้านท้องลับแลหรือที่บริเวณวัดเจติยคีรีวิหาร เมื่ออาณาจักรโยนกเชียงแสนล่ม สลายลงอาณาจักรล้านนามีอิทธิพล เมืองลับแลจึงยอมขึ้นกับอาณาจักรล้านนาในปี พ.ศ. 1690 ต่อมาอาณาจักรสุโขทัยรุ่งเรือง และมีอำนาจลับแลจึงอยู่ภายใต้อำนาจของอาณาจักรสุโขทัย โดยมีเมืองทุ่งยั้ง (กัมโพชนคร) เป็นเมืองหน้าด่านชั้นนอกของสุโขทัย และยังมีเมืองเชลียง และเมืองลับแลเมื่อสิ้นอาณาจักรสุโขทัย อาณาจักรอยุธยาอิทธิพลเมืองทุ่งยั้งเจริญรุ่งเรืองเพราะเป็นเมืองหน้าด่าน

ของอาณาจักรอยุธยา เมืองลับแลจึงถูกผนวกเข้าเป็นส่วนหนึ่งของเมืองทุ่งยั้งในสมัยอยุธยาตอนปลาย (พ.ศ. 2231 - 2310) มีเอกสารฉบับหนึ่ง (คำให้การชาวกรุงเก่า) ที่ระบุว่าเมืองลับแลอยู่ ในการปกครองของเมืองพิชัยซึ่งเป็นหัวเมืองหน้าด่านที่สำคัญของเขตหัวเมืองเหนือที่มีพรมแดนจรดอาณาจักรล้านนาไทย ต่อมาในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวได้เสด็จประพาสมณฑลฝ่ายเหนือ และได้เสด็จประพาสลับแล โปรดให้ยุบเมืองทุ่งยั้ง และสถาปนาลับแลเป็นอำเภอชื่อว่าอำเภอลับแล มีเขตการปกครองขึ้นกับมณฑลพิษณุโลก ต่อมาได้ปรับเปลี่ยนการปกครองส่วนภูมิภาค อำเภอลับแลจึงเป็นอำเภอหนึ่งของอุตรดิตถ์จนถึงปัจจุบัน

นฤมล วัฒนพานิช (2535) ทำวิจัยเรื่อง “ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์” พบว่า ประวัติศาสตร์ของเมืองลับแลหรืออำเภอลับแลในปัจจุบันไว้ว่า เมืองลับแลเป็นเมืองโบราณเก่าแก่ที่ได้ก่อตั้งขึ้นในสมัยอาณาจักรโยนกเชียงแสน บรรพบุรุษดั้งเดิมรุ่นแรกของชาวลับแลคงจะเป็นชาวไทยเหนือที่อพยพจากอาณาจักรโยนกเชียงแสนลงมาตั้งถิ่นฐานทำมาหากินในเขตท้องที่เมืองลับแลก่อนที่คนไทยจะสถาปนาอาณาจักรสุโขทัยขึ้นในปี พ.ศ. 1800 เนื่องจากลักษณะภูมิอากาศและภูมิประเทศของเมืองลับแลมีความอุดมสมบูรณ์เหมาะสมต่อการตั้งถิ่นฐานของชุมชน จึงปรากฏว่ามีคนไทยจากหัวเมืองในอาณาจักรล้านนาไทย และอาณาจักรล้านช้าง (นครเวียงจันทน์) อพยพทยอยลงมาตั้งถิ่นฐานในเขตท้องที่นี้ตั้งแต่สมัยสุโขทัย และอยุธยา จนสามารถก่อตั้งเมืองลับแลขึ้น สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพ และหน่วยงานของทางราชการ คือ กรมศิลปากรมีความเห็นพ้องต้องกันว่าเมืองลับแลได้จัดตั้งขึ้นเป็นเมืองในสมัยกรุงศรีอยุธยาแต่ไม่ปรากฏว่าเมืองลับแลอยู่ในอำนาจการปกครองของเมืองพิชัยหรือเมืองสวรรคโลกซึ่งอยู่ในบริเวณใกล้เคียงกัน การที่เมืองลับแลไม่ได้อยู่ในการปกครองของเมืองใดอาจจะมี ความเกี่ยวข้องกับลักษณะทางภูมิประเทศของอำเภอลับแลที่ว่าที่ตั้งของเมืองลับแลตั้งอยู่ในภูมิประเทศที่ลึกลับซับซ้อน ประกอบกับการคมนาคมติดต่อระหว่างเมืองในสมัยก่อนไม่สะดวกเหมือนปัจจุบัน จึงไม่มีเอกสารของทางราชการระบุว่าเมืองลับแลอยู่ในอำนาจการปกครองของเมืองใดแน่

มณฑลทิพย์ ดิแท่ (2523) ได้เขียนหนังสือเรื่อง “มรดกทางวัฒนธรรมของชาวอุตรดิตถ์” ได้กล่าวถึงชาวเมืองลับแลส่วนใหญ่เป็นไทยยวน หรือไทยเหนือ “ยวนะโยนก” ไทยโยนกเชียงแสน (บางคนเรียกลาวยวนก็ปี) ได้อพยพจากทางภาคเหนือของไทย คือ แพร่ น่าน ลำปาง ลำพูน รวมถึง เชียงแสน สาเหตุของการอพยพอาจจะเนื่องมาจากการศึกสงคราม หรือเพื่อหาที่ทำมาหากินที่ดีกว่า เพราะสภาพทางภูมิศาสตร์ของอำเภอลับแล อุดมสมบูรณ์ที่สุดกว่าทุกอำเภอในอุตรดิตถ์ การอพยพอาจจะมาเป็นรุ่น ๆ ตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานีของไทยทำให้ประเพณีของชาวลับแลเป็นแบบทางภาคเหนือรวมทั้งภาษาพูดจะคล้ายไปทางภาคเหนือแต่สำเนียงจะเพี้ยนไปเล็กน้อย และชาวอำเภอลับแลแต่ละตำบลสำเนียงภาษาจะไม่เหมือนกันเลยทีเดียว

2. เมืองลับแลในนิยาย

เรื่องเล่าในนิยายต่อไปนี้จะเกี่ยวเนื่องถึงตำนาน เมืองแม่มาย เริ่มจาก ครั้งหนึ่งมีหนุ่มเมืองใต้ (เมืองทุ่งยั้ง) แอบเดินทางหลงป่าไปทางเหนือได้เห็นสาวสวยออกจากเมืองลับแลมาโดยชอนกฤษแจไว้ ชายหนุ่มจึงแอบขโมยกฤษแจไว้และใช้เล่ห์กล มนต์อุบาย เกี่ยวพาราสีจนสาวหลงเชื่อพาไปอยู่กินเป็นสามีในเมืองลับแล ชายหนุ่มได้เห็นความมั่งคั่งอุดมสมบูรณ์ของเมืองแต่มีแต่ผู้หญิงสาวสวยทั้งหมด ด้วยเหตุที่เมืองลับแลเป็นเมืองลึกลับคนภายนอกไม่สามารถจะเข้าไปในเมืองได้ ชาวเมืองลับแลเป็นผู้ยึดมั่นในศีลธรรมผู้คนเคร่งครัดปฏิบัติธรรมเป็นนิจไม่มีการกล่าววาจาหรือกระทำโกหกหลอกลวงกัน ต่อมาชายหนุ่มกับสาวงามเมืองลับแลได้มีลูกด้วยกันหนึ่งคน วันหนึ่งผู้เป็นไปสุระนอกบ้านชายหนุ่มจึงอยู่กับลูก ลูกเกิดร้องไห้หาแม่ชายหนุ่มจึงพูดโกหกลูกว่า แม่มาแล้วเพื่อให้ลูกหยุดร้องไห้ ชาวบ้านได้ยินคำโกหกของชายหนุ่มจึงขับไล่ชายหนุ่มผู้นั้นออกจากเมืองภรรยาซึ่งรักสามีก็ไม่อาจช่วยได้ และเกรงว่าสามีจะได้รับความลำบากจึงแอบเอาของสำคัญใส่ย่ามให้สามีโดยกำชับว่าเมื่อถึงบ้านให้เอาออกมาดูห้ามเอาออกมาดูระหว่างทาง เมื่อเดินทางพ้นเมืองลับแลชายหนุ่มจึงอยากรู้ว่าภรรยาเอาอะไรใส่ย่ามให้เพราะหนักจึงเอาออกมาดูก็เห็นขมิ้นเต็มย่ามจึงเอาออกขว้างทิ้งเกือบหมดเหลือตกค้างอยู่เพียงเล็กน้อย ครั้นกลับถึงบ้านจึงเล่าเรื่องราวเมืองลับแลให้เพื่อน ญาติพี่น้องฟังพร้อมกับยืนยันคำพูดด้วยการเอาขมิ้นติดย่ามออกมาอวดปรากฏว่าขมิ้นนั้นเป็นทองคำ ด้วยความเสียดายจึงชวนพรรคพวก ญาติพี่น้อง ออกตามไปเก็บขมิ้นที่ขว้างทิ้งระหว่างทางแต่หาทางเก่าไม่พบและไม่เห็นทางเข้าเมืองลับแล ด้วยเหตุนี้เมืองลับแลจึงเป็นเมืองอาถรรพ์ที่ชายหนุ่มทั้งหลายหวังจะเข้าไปแต่ไม่มีใครเข้าไปได้อีกเลย เป็นแต่เล่าต่อ ๆ กันมาเป็นนิยายปรัมปราจวบจนทุกวันนี้ (สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดอุดรธานี, 2558)

3. ประวัติการตั้งถิ่นฐานของชาวเมืองลับแล

จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ พอจะอนุมานได้ว่าที่เมืองทุ่งยั้ง แต่เดิมเคยเป็นเมืองใหญ่ที่เป็นชุมชนของพวกละว้าและขอม มีความเจริญรุ่งเรืองมาช้านาน เพราะได้มีการขุดพบกลองมโหระทึกและพรางสำริด ได้ในบริเวณดังกล่าว ต่อมาเมื่ออาณาจักรขอมล่มสลายลง คนไทยก็ได้เข้ามาครอบครองและตั้งเมืองขึ้นเรียกชื่อว่า "เมืองกัมโฆซ" ในยุคเดียวกับการรวมตัวของเมืองกัมโฆซ ได้มีผู้คนจากอาณาจักรโยนกเชียงแสน อพยพหลบภัยสงครามเข้ามาตั้งรกรากอยู่บริเวณที่ราบเขาแห่งหนึ่งและตั้งชื่อ บ้านว่า "บ้านเชียงแสน" ต่อมาคนกลุ่มนั้นก็แยกย้ายกันไปห้กล้างถางดงสร้างบ้านเมืองขึ้นกระจัดกระจายตามที่ราบและไหล่เขาต่าง ๆ มาตั้งเมืองที่ป่าลับแล ให้ชื่อว่าเมืองลับแล และสร้างวังขึ้นที่บ้านท้องลับแล หรือที่บริเวณวัดเจติยคีรีวิหาร จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ทำให้ทราบว่ากลุ่มชนแรกที่มาอยู่ในบริเวณเมืองลับแลในปัจจุบัน นั้นอพยพมาจากอาณาจักรเชียงแสนโบราณ (โยนกนาคนพันธุ์) เมื่ออาณาจักรโยนกเชียงแสนล่มสลายลง อาณาจักรล้านนาเพื่อพึ่งพาแทน เมืองลับแลก็ยอมขึ้นกับอาณาจักรล้านนา ใน พ.ศ. 1690 อาณาจักรสุโขทัยรุ่งเรืองขึ้น ก็เป็นเมืองขึ้นของ

อาณาจักรสุโขทัย ในปี พ.ศ. 1981 เมืองทุ่งยั้ง ได้เจริญรุ่งเรืองขึ้น เพราะเป็นเมืองหน้าด่านของอาณาจักรอยุธยา เมืองลับแลจึงได้ถูกผนวกเข้าเป็นส่วนหนึ่งของเมืองทุ่งยั้ง

ครั้นต่อมาในสมัยรัตนโกสินทร์ ในราว พ.ศ. 2444 พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เสด็จประพาสเมืองอุตรดิตถ์ และได้เสด็จมาถึงเมืองลับแลในวันที่ 24 ตุลาคม พ.ศ. 2444 ได้โปรดให้ย้ายศาลากลางจังหวัดจากเมืองพิษณุมาตั้งที่บางโพ และยุบเมืองทุ่งยั้งร่วมกับลับแลและสถาปนาเมืองลับแลขึ้นเป็นอำเภอ ส่วนอาคารที่ทำการยังตั้งอยู่ที่เมืองทุ่งยั้ง บริเวณใกล้เวียงเจ้าเงาะ ต่อมาพระพิศาลคีรี ได้ย้ายอาคารที่ทำการไปตั้งที่ม่อนจำศีลในปีเดียวกันนี้ (ห่างจากที่ว่าการ อำเภอปัจจุบันไปทางทิศเหนือประมาณ 1 กิโลเมตร) ครั้นถึง พ.ศ. 2457 สมัย พระศรีพนมมาศ (เมื่อครั้งเป็นหลวงศรีพนมมาศ) เห็นว่าห่างไกลจากตัวเมืองลำบากแก่ราษฎรไปติดต่อ ประกอบกับพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงมีพระราชประสงค์จะสงวนที่ม่อนจำศีล เป็นที่ประดิษฐานพระเหลือ (พระพุทธรูปที่สร้างจากทองที่เหลือจากการหล่อพระพุทธรูปชินราชที่จังหวัดพิษณุโลก) เพราะทรงเห็นว่าทิวทัศน์ของม่อนจำศีลคล้ายกับเมืองขวา จึงได้ย้ายอาคารที่ทำการจากม่อนจำศีล มาอยู่ที่ ม่อนสยามมินทร์ (ชาวบ้านเรียกม่อนสามินทร์) เพราะเคยเป็นที่ตั้งพลับพลา รับเสด็จพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ซึ่งเป็นที่ตั้งที่ว่าการอำเภอในปัจจุบัน อีกหนึ่งตำนานความเชื่อ เชื่อว่า : ในยุคเดียวกับการรวมตัวของเมืองกัมโฆช ได้มีผู้คนจากอาณาจักรโยนก เชียงแสน อพยพหลบภัยสงครามเข้ามาตั้งรกรากอยู่บริเวณที่ราบเขาแห่งหนึ่งและตั้งชื่อ บ้านว่า "บ้านเชียงแสน" และได้อัญเชิญ เจ้าฟ้าฮ่ามกุมาร มาปกครอง โดยข้อสันนิษฐานนั้น เจ้าฟ้าฮ่ามกุมาร น่าจะเป็นสิ่งที่บุคคลในสมัยก่อนกล่าวอ้างขึ้นมา โดยอาจจะเป็นพระเสื่อเมืองทรงเมืองตามความเชื่อของชาวล้านนา ที่เปรียบตั้งเทพารักษ์ มีหน้าที่คุ้มครองป้องกันทั้งทางบกทางน้ำ คุมกำลังไพร่พล แสนยากร รักษาบ้านเมืองให้ร่มเย็นเป็นสุขปราศจากศัตรูมารุกราน ปัจจุบันได้สร้างอนุสาวรีย์เจ้าฟ้าฮ่ามกุมารไว้ที่บริเวณเชิงเขาม่อนอารักษ์ ได้มีการทำพิธีแห่น้ำขึ้นโรง (การบวงสรวงประจำปี) เป็นประเพณีที่ปฏิบัติสืบต่อกันมาจนถึงปัจจุบัน (สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดอุตรดิตถ์, 2558)

4. การแต่งกายของชาวลับแล

การแต่งกายของชาวไทย – ยวน (ลับแล) นั้นเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งมีการถ่ายทอดภูมิปัญญาการทอผ้ามาเป็นเวลาหลายร้อยปีจนถึงปัจจุบัน เพื่อใช้เป็นเครื่องนุ่งห่ม สวมใส่ในชีวิตประจำวันหรือออกงานบุญใหญ่ ๆ โดยมีการจำแนก ดังนี้

ในช่วงต้นรัตนโกสินทร์ - รัชกาลที่ 4 พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว

ผู้ชาย เสื้อที่ใส่ออกงาน เป็นแบบพิธีการ โดยทั่วไปมักสวมเสื้อสีขาวคอกลมผ่าอก มีทั้งแขนสั้น แขนยาว นุ่งโจงกระเบน (ผ้าม่วง) หรือใส่เสื้อราชปะแตน เสื้อสีขาวคอตั้งแขนยาว นุ่งโจงกระเบน (ผ้าม่วง)

ส่วนเวลาที่อยู่บ้านหรือไปไร่นา ส่วนใหญ่จะไม่สวมเสื้อ นุ่งเพียงกางเกงขาก๊วย หรือนุ่งโจงกระเบนที่เป็นผ้าฝ้าย เรียกว่า หักกรั้ง หรือนุ่งผ้าลอยชาย และใช้ผ้าคาดเอวหมายเหตุ การนุ่งผ้า ส่วนใหญ่จะนุ่งเหนือเข่าเพราะหากนุ่งต่ำกว่าเขาจะเป็นชนชั้นขุนนางหรือผู้มีบรรดาศักดิ์

ผู้หญิง ในช่วงนี้มักใช้ผ้าคาดอกห่มทับด้วยสไบแพรวแบบเต็มตัว นุ่งชั้นธรรมดา (ผู้สูงวัย) หากเป็นผู้หญิงที่ยังเป็นสาวหรือวัยทำงานเวลาไปงานบุญงานบวชจะใช้ผ้าคาดอกห่มทับด้วยสไบแพรว นุ่งชั้นตีนจก (ลายดอกเคี้ยว กาฝากแดง, กาฝากเขียว)

เด็กผู้ชาย สวมเสื้อคอกลม นุ่งโจงกระเบน (ผ้าม่วง/ผ้าฝ้าย) บางครั้งก็ไม่สวมเสื้อ

เด็กผู้หญิง สวมผ้าแถบนุ่งชั้นธรรมดาเวลาอยู่บ้าน หากออกงานก็จะนุ่งชั้นตีนจกแบบเด็กในช่วงรัชกาลที่ 5 พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว

ผู้ชาย ก็ยังคงสวมเสื้อขาวคอกลมผ่าอกนุ่งโจงกระเบน (ผ้าม่วง) หรือราชปะแตน เสื้อสีขาวคอตั้งแขนยาว นุ่งโจงกระเบน (ผ้าม่วง) ออกงานพิธีการแบบยุคก่อน

ส่วนเวลาที่อยู่บ้าน ส่วนใหญ่จะไม่สวมเสื้อ นุ่งเพียงกางเกงขาก๊วย หรือนุ่งโจงกระเบนที่เป็นผ้าฝ้าย เรียกว่านุ่งผ้าหักกรั้ง หรือนุ่งผ้าลอยชาย และใช้ผ้าคาดเอว

ผู้หญิง นิยมสวมเสื้อห้อยบาทห่มทับด้วยสไบดำและขาว (ผ้าฝ้าย) เวลาไปงานบวชงานบุญจะนุ่งชั้นตีนจกเกล้าผมมวย ใช้ไม้สอยให้ฟู เรียกว่า หวีผมชักหงีบ ตรงเกล้าจะดึงผมออกมาเป็นบ่วง เรียกว่า ชักมวย

เด็กผู้ชาย สวมเสื้อคอกลม นุ่งโจงกระเบน (ผ้าม่วง/ผ้าฝ้าย) บางครั้งก็ไม่สวมเสื้อ

เด็กผู้หญิง จะนุ่งชั้นธรรมดาเวลาอยู่บ้าน หากออกงานก็จะนุ่งชั้นตีนจกแบบเด็ก

หมายเหตุ ผู้ชายและเด็กชาย ยังคงนิยมแต่งกายเหมือนยุคก่อน

เสื้อเก็ง เป็นเสื้อที่สวมใส่ได้ทั้งชายและหญิง มักใส่ไปทำไร่ทำนา เพราะเสื้อเก็ง มีสีครามเข้มทำให้ไม่เลอะเทอะ เวลาสวมใส่ทำงาน

ช่างขับซอ ผู้หญิงจะมีแบบฟอร์มโดยเฉพาะ คือ ใส่เสื้อคอกลมแขนยาวสีเขียว นุ่งชั้นตีนจกทับไว้ข้างใน ห่มสไบทับ เพื่อสะดวกในการฟ้อน (สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดอุดรธานี, 2558)

5. วิถีการดำเนินชีวิตของชาวลัวแล

5.1 วิถีในด้านการแต่งกาย

ผ้าซิ่นตีนจกเมืองลัวแล



ภาพ 2 หญิงสาวลัวแลนุ่งซิ่นตีนจก ห่มผ้าส่ว่านพิมพ์ลาย ในสมัยรัชกาลที่ 5
ถ่ายโดย J. Antonio ช่างภาพในสมัย ร.5

หมายเหตุ: จาก เมืองลัวแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.72), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลัวแล(เมืองลัวแลง), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส).

ภาพนางฟอง หญิงสาวช่างซอลัวแลง ภาพนี้ ได้แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมการแต่งกายของหญิงสาวชาวลัวแลไว้อย่างชัดเจน เธอ นุ่งซิ่นตีนจกลัวแลแบบดั้งเดิม ห่มผ้าส่ว่านพิมพ์ลายเกล้าผมหลักว้าวหลักควายวิดว้อง ส่งผ่านความงดงามจากอดีตสู่ปัจจุบันอย่างสมบูรณ์แบบ

การทอผ้าถือเป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมอันงดงามของชาวไทย-ยวนลัวแล ที่สืบทอดกันมาจากบรรพบุรุษ ในอดีตหญิงสาวชาวลัวแลจะทอผ้าสำหรับใช้เพื่อนุ่งห่มในชีวิตประจำวัน และใช้ในงานพิธีต่าง ๆ

ไม่ว่าจะเป็น ผ้าห่ม ที่นอน ผ้าตาโกง ผ้าซิ่นพื้นบ้าน ผ้าซิ่นตีนจก เป็นต้น ผ้าซิ่นตีนจกหนึ่งผืนจะประกอบด้วย 3 ส่วนสำคัญ ได้แก่ หัวซิ่น ตัวซิ่น และตีนซิ่น ในส่วนของหัวซิ่นหรือเอวซิ่นจะประกอบด้วยส่วนเอวขาว และเอวแดง และบริเวณตีนซิ่นจะมีการทอโดยการใช้นเส้นพุ่งพิเศษเรียกเทคนิคนี้ว่า “จก” สำหรับผ้าบางผืนจะพบลวดลายเฉพาะที่เรียกว่า “หมายซิ่น” ลวดลายผ้าซิ่นตีนจก

ของชาวลัวล้นนั้น มักเป็นลวดลายที่มีแนวคิด หรือได้ชื่อลาย ตามสิ่งที่พบเห็นได้รอบตัว ไม่ว่าจะเป็น พืช หรือ สัตว์ มีความประณีตงดงามลงตัว (คณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลัวล้น อำเภอลัวล้น จังหวัดอุดรธานี, 2565)



ภาพ 3 ภาพวาดอำแดงฟอง

หมายเหตุ: จาก เมืองลัวล้น(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.72), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลัวล้น(เมืองลัวล้น), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส).

ลวดลายของผ้าทอตีนจกลัวล้น

ลวดลายของผ้าทอตีนจกลัวล้น แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ลายหลัก และลายประกอบ



ภาพ 4 ลวดลายของผ้าทอตีนจกลัวล้น

หมายเหตุ: จาก เมืองลัวล้น(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.105), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลัวล้น(เมืองลัวล้น), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส).

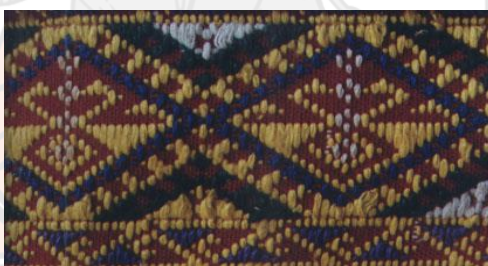
กลุ่มลายหลัก คือลวดลายที่เป็นหลักอยู่ตรงกลางของตัวผ้าตีนจก จะมีขนาดใหญ่ โดดเด่นกว่าลายประกอบอื่น ลายหลักมีมากกว่า 12 ลาย โดยแบ่งเป็นกลุ่มได้ดังนี้

กลุ่มลายหงส์



ภาพ 5 ลายหงส์น้อย

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.106), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแล), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



ภาพ 6 ลายหงส์ทะเลาม (หงส์ขนาดกลาง)

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.106), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแล), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



ภาพ 7 ลายหงส์ขั้ว

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.106), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแลง), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



ภาพ 8 ลายหงส์ใหญ่ (หงส์ขนาดใหญ่)

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.106), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแลง), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



ภาพ 9 ลายหงส์เครือ

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.106), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแลง), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).

กลุ่มลายนก



ภาพ 10 ลายนกน้อย

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.107), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแลง), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).

กลุ่มลายขอ



ภาพ 11 ลายดอกสองขอ

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.107), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแลง), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



ภาพ 12 ลายสี่ขอ

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.107), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแลง), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



ภาพ 13 ลายแปดขอ

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.107), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแล), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).

กลุ่มลายเกิดถวา



ภาพ 14 ลายเกิดถวาในท้องแปดเหลี่ยม

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.108), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแล), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



ภาพ 15 ลายเกิดถวาหรือประแจจีน

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.108), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแล), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



ภาพ 16 ลายดาวดิงส์

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.108), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแลง), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



ภาพ 17 ลายดาวเสด็จ

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.108), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแลง), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).

ลายประกอบ คือ ลวดลายที่ทอเพิ่มเติมเสริมหรือประกอบลายหลักทั้งด้านบนและด้านล่างให้มีความงดงามเพิ่มมากขึ้น ลวดลายประกอบแบ่งเป็นกลุ่มได้ดังนี้

กลุ่มลายนก



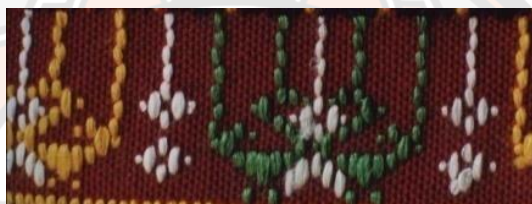
ภาพ 18 ลายนกไล่ถ้อย

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.109), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแลง), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



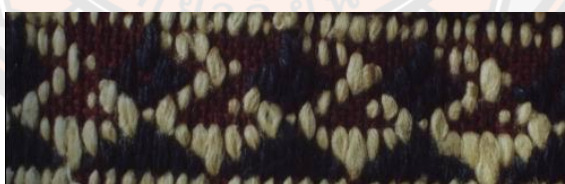
ภาพ 19 ลายนกคุ้ม

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.109), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแล), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



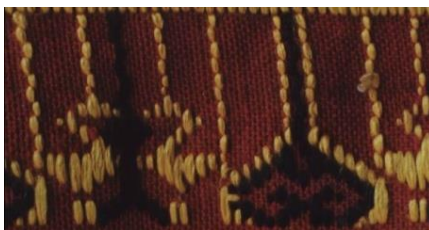
ภาพ 20 ลายนกอินน้ำร่วมตัน

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.109), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแล), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



ภาพ 21 ลายนกเตี่ยว

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.109), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแล), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



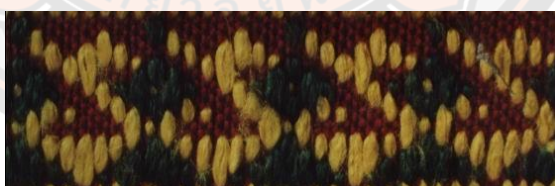
ภาพ 22 ลายนกขอม

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.109), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแล), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



ภาพ 23 ลายนกม้า (ม้านั่ง)

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.109), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแล), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



ภาพ 24 ลายนกคาบดอกไม้

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.109), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแล), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).

กลุ่มลายนาคหรือลายงู



ภาพ 25 ลายงูปั่นข้าว

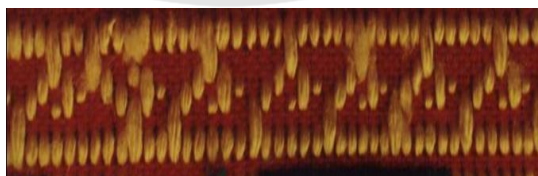
หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.110), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแลง), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



ภาพ 26 ลายนาค

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.110), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแลง), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).

กลุ่มลายขอ



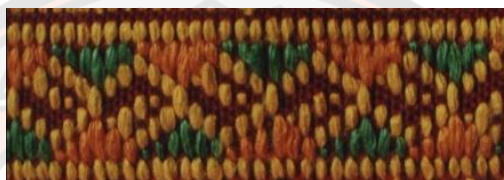
ภาพ 27 ลายขอไล่ช้างเดียว

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.110), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแลง), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



ภาพ 28 ลายขอลใต้

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.110), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแลง), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



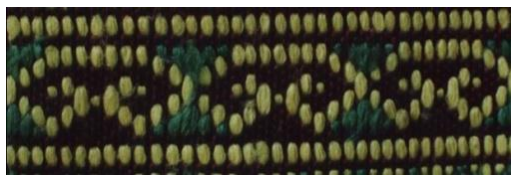
ภาพ 29 ลายขอคว่ำของหาง

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.110), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแลง), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



ภาพ 30 ลายขออุ้ม

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.110), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแลง), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



ภาพ 31 ลายของวงศุ

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.110), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแล), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).

กลุ่มลายจากดอกไม้

กลุ่มลายจากดอกไม้ คือ ยึดลักษณะส่วนต่าง ๆ ของดอกไม้มาเป็นต้นแบบในการทอผ้า



ภาพ 32 ลายไฮ้อยหรือไทร้อย

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.111), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแล), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



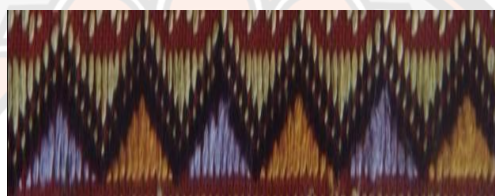
ภาพ 33 ลายดอกกำมั่ง

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.111), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแล), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



ภาพ 34 ลายนกสร้อย

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.111), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแล), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



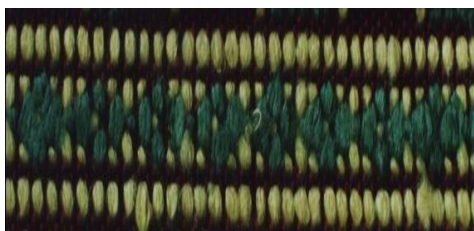
ภาพ 35 ลายกาบ

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.111), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแล), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



ภาพ 36 ลายดอกมะโอ

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.111), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแล), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



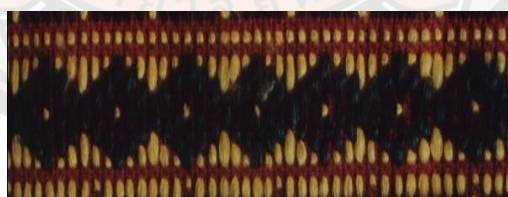
ภาพ 37 ลายดอกมะจ๋า

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.111), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแลง), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



ภาพ 38 ลายสร้อยดอกหมาก

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.111), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแลง), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



ภาพ 39 ลายดอกเปา

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.112), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแลง), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



ภาพ 40 ลายสร้อยดอกพรวัว

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.112), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแลง), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



ภาพ 41 ลายหนามเตยหรือลายเคี้ยว

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.112), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแลง), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



ภาพ 42 ลายดอกแตง

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.112), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแลง), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



ภาพ 43 ลายบัวคว่ำบัวหงาย

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.112), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแลง), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



ภาพ 44 ลายขอเค็ดแก้ว (ขอคัตค้าว)

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.112), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแลง), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



ภาพ 45 ลายขออึ่ง

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.112), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแลง), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



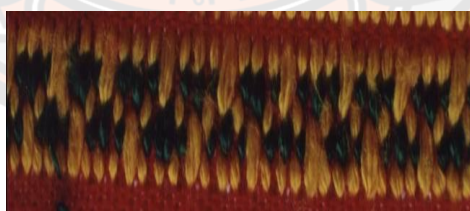
ภาพ 46 ลายขอก้ามปู

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.113), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแลง), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



ภาพ 47 ลายขามตแดง

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.113), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแลง), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



ภาพ 48 ลายหมายี่เขี้ยว (หมายิ่งฟัน)

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.113), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแลง), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



ภาพ 49 ลายขอผักกูด

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.113), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแล), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



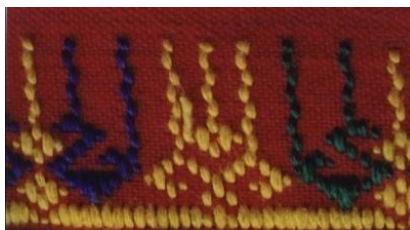
ภาพ 50 ลายฟันปลา

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.113), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแล), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



ภาพ 51 ลายประจํายาม

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.114), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแล), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



ภาพ 52 ลายค้ำเทียน

หมายเหตุ: จาก เมืองลับแล(ง)ประวัติศาสตร์และข้อค้นพบใหม่ (น.114), โดยคณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล(เมืองลับแลง), 2565, กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).

5.2 วิถีในด้านอาชีพ

ฤดูกาล / ระยะเวลา

ชาวลับแล เริ่มหว่านกล้าในต้นฤดูฝน เดือนหกของไทย ประมาณต้นเดือนกรกฎาคม แต่ในบางครั้งอาจจะคาดเคลื่อนได้ เพราะบางปีฝนไม่ตกต้องตามฤดูกาล การหว่านกล้าจะใช้ระยะเวลาในการเจริญเติบโตของกล้า อายุประมาณ 1 เดือน ข้าวที่นิยมปลูกในเมืองลับแล ชาวลับแลนิยมปลูกข้าวเหนียว เพราะวัฒนธรรมการกินได้รับวัฒนธรรมมาจากทางเหนือจึงกินข้าวเหนียวเป็นอาหารหลัก ไม่นิยมกินข้าวเจ้า ข้าวที่ชาวลับแลในสมัยก่อนนิยมปลูกก็มีหลายพันธุ์ เช่น ข้าวเทวดา ข้าวดอกพุด ข้าวดอกหอม ข้าวดอกตัน ข้าวดอมะโก๋ ข้าวเล็บช้าง ข้าวหลง ข้าวนาสวน เป็นต้น ข้าวเหล่านี้เป็นที่นิยมปลูกในสมัยก่อนซึ่งปัจจุบันชาวลับแลก็ยังคงปลูกข้าวบางพันธุ์ไว้กินบ้าง ผลผลิตที่ทำรายได้และชื่อเสียงให้กับเมืองลับแลก็คือ ลางสาด ทุเรียน หอมแดง นอกจากนี้ยามว่างจากการทำสวนทำไร่ทำนาแล้วชาวเมืองลับแลยังผลิตสินค้าหัตถกรรมซึ่งสร้างชื่อเสียงให้กับเมืองลับแล เช่น การทอผ้าจก ผ้าห่ม ไม้กวาดตองกง ชาวลับแลมีความเป็นอยู่อย่างสงบ สันติ และมีไมตรี สร้างความอบอุ่นประทับใจแก่ผู้ที่ได้มาเยือนเป็นอย่างยิ่ง (คณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล อำเภอลับแลจังหวัดอุตรดิตถ์, 2565)

5.3 วิถีในด้านอาหาร

ความโดดเด่นด้านวิถีชีวิตของชาวอำเภอลับแลที่ขึ้นชื่อและเป็นที่ยอมรับแก่คนทั่วไปคือ เรื่องการทำอุตสาหกรรมในครัวเรือนข้าวแคบ “ข้าวแคบ” ถือได้ว่าเป็นอาหารพื้นบ้านยอดนิยมของชาวลับแลตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยเฉพาะในเขตเทศบาลตำบลศรีพนมมาศ และตำบลฝายหลวง มีการทำข้าวแคบทุกหลังคาเรือนตั้งแต่สมัยปู่ย่าตายาย และถ่ายทอดสืบต่อกันมาจนถึงปัจจุบัน จนมีเรื่องตลกซึ่งมักจะคุยกันในวงเหล่านี้ว่า เมืองลับแลนั้นเต็มไปด้วยผู้ล่า และต้องหา ซึ่งผู้ล่าในที่นี้เป็นภาษาชาวบ้าน หมายถึงผู้ไล่ข้าวแคบ (ผู้ไล่ข้าวแคบ หมายถึง คนที่ละเลงน้ำแป้งลงบนผ้าที่วาง

บนปากหม้อที่มีไอน้ำเดือด) ส่วนใหญ่มักจะเป็นผู้หญิง ส่วนผู้ต้องหา หมายถึงสามีที่มีหน้าที่ไปหา
 ฝืนมาทำข้าวแคบ ชาวบ้านในอำเภอลับแลเล่าให้ฟังว่า การทำข้าวแคบนั้นมีมานานแล้วแต่ไม่รู้ว่ามีมา
 ตั้งแต่เมื่อไหร่ สันนิษฐานว่าน่าจะมากกว่า 100 ปีขึ้นไป และอาจมาพร้อม ๆ กับการมาสร้างเมืองลับแล
 ของเจ้าฟ้าฮ่ามกุมารเมื่อประมาณพุทธศักราช 1,500 และที่เรียกว่าข้าวแคบนั้น เรียกตามลักษณะของ
 ปากหม้อที่ทำข้าวแคบตอนไล่แป้งซึ่งมีลักษณะแคบ (กรทักษ์ เม่นวังแดง และคณะ, 2547)



ภาพ 53 การทำข้าวพันลับแล

หมายเหตุ: จาก <https://mgronline.com/travel/detail/9580000059723>

แต่เดิมนั้นข้าวแคบมีอยู่ 2 ลักษณะคือข้าวแคบธรรมดาและข้าวแคบงา มีขนาดใหญ่และหนากว่าในปัจจุบันส่วนใหญ่ชาวลับแลจะเรียกกันว่า “ข้าวแคบหนา” รสชาติออกเค็ม มีส่วนผสมแค่แป้ง เกลือ และงาดำ เท่านั้น เวลาจะรับประทานข้าวแคบในสมัยก่อน จะนำมาปิ้งไฟ แล้วบดให้แตกเป็นชิ้นเล็ก ๆ (ภาษาพื้นบ้านของชาวลับแลเรียกว่า “การเนียงข้าวแคบ”) ใส่ถ้วย รับประทานกับข้าวเหนียวใส่หมูปิ้งก็ได้เป็นอาหารเช้าที่รับประทานในหนึ่งมื้อได้เหมือนกับกับข้าว อยู่อื่น

นอกจากนั้นยังสามารถนำข้าวแคบที่เนียงแล้วมาใส่ยำยอดโคมะม่วง (ชาวลับแล เรียกว่า “ซ่าโคมะม่วง”) และแกงเลียง ซึ่งเป็นอาหารพื้นบ้านของชาวลับแลได้อีกด้วย ในสมัยก่อน ชาวลับแลจะรับประทานข้าวแคบเป็นอาหารหลัก ต่างจากปัจจุบันที่บริโภคข้าวแคบเป็นอาหารว่าง เป็นส่วนใหญ่ โดยเฉพาะข้าวแคบแห้ง และการรับประทานอีกรูปแบบหนึ่งของคนลับแลสมัยก่อนคือ การนำข้าวเหนียวมาคลุกกับข้าวแคบที่เนียงแล้วปั้นเป็นแท่น เหมือนข้าวปั้น บางคนเอาข้าวแคบแห้ง

มาห่อกับข้าวเหนียวร้อน ๆ ม้วนให้เป็นแท่ง (ภาษาพื้นบ้านเรียกว่า “โอโล่ข้าวแคบ”) ในสมัยก่อนมีการทำข้าวแคบแทบทุกหลังคาเรือน โดยเฉพาะในหน้าหนาวมีการทำข้าวแคบจนเป็นประเพณีจะทำไว้เฉพาะกินในครัวเรือนเท่านั้น และนิยมทำในลักษณะข้าวแคบแห้ง เพราะเก็บไว้ได้นาน หน้าฝนก็เก็บไว้ได้ ทำแล้วจะเก็บใส่ในตะข่ง (“ตะข่ง” เป็นภาษาพื้นบ้านมีความหมายเหมือนกับ “ตะกร้า”) แขนงไว้ในที่สูง ๆ เพราะกลัวลูก ๆ แอบเอาไปกิน เวลาไปทำไร่ ทำนา ก็เอาข้าวแคบที่เก็บไว้มาห่อกับข้าวเหนียวประมาณ 2-3 พัน กินไประหว่างทาง เพื่อให้อิ่มท้อง ไม่ต้องเสียเวลามานั่งกิน เพราะสมัยก่อนต้องตื่นแต่เช้าเดินไปทำไร่ ทำนา ไม่มีรถมอเตอร์ไซด์เหมือนในปัจจุบัน ซึ่งสะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตที่เรียบง่าย และความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว จึงสามารถพูดได้ว่า การทำข้าวแคบนั้นเป็นวิถีชีวิตของชาวลับแลตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

“ข้าวแคบ” ที่เป็นอาหารพื้นบ้านของชาวลับแลนั้นมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวคือเป็นแผ่นแป้งบาง ๆ ที่ได้จากการไล่น้ำแป้งที่ผสมงาดำ เกลือหรือเครื่องปรุงรสอื่น ๆ ลงบนผ้าสีขาวทอสีดำที่วางบนปากหม้อดินขณะที่มีไอน้ำเดือดเหมือนการทำข้าวเหนียวปากหม้อโดยแผ่นแป้งที่ได้มีลักษณะเป็นวงกลมเส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 7-8 นิ้ว เมื่อแผ่นแป้งสุกแล้วสามารถดัดแปลงทำผลิตภัณฑ์ได้หลากหลาย อาทิเช่น ถ้านำแผ่นแป้งไปตากแดดจะได้ “ข้าวแคบแห้ง” มีทั้งแบบธรรมดา และปรุงรสสามารถมารับประทานได้ทันทีเป็นอาหารว่างหรือจะนำไปห่อกับเส้นหมี่คลุกกับเครื่องปรุงที่ชาวลับแลเรียกว่า “หมี่คูก” (คลุก) ก็ได้ นอกจากนี้ชาวลับแลมักจะนำข้าวแคบแห้งมาห่อพันกับข้าวเหนียว โรยกากหมู หมูหยอง หรือกับข้าวอื่น ๆ ลงไปพันให้เป็นแท่งรับประทานอย่างเอร็ดอร่อย นอกจากจะรับประทานในรูปของข้าวแคบแห้งแล้วแผ่นแป้งที่ไล่น้ำแป้งสามารถรับประทานสดได้แก่ “ข้าวพัน” ซึ่งได้จากการใช้ไม้ไผ่แบน ๆ หรือชาวลับแลเรียกว่า ไม้หลาบ ม้วนแผ่นแป้งสุกแล้ว รูดออก แต่ถ้าใส่ผักที่หั่นเป็นชิ้นเล็ก ๆ เช่น ถั่วงอก คะน้า กวางตุ้ง กะหล่ำปลี ถั้วฝักยาว ฝักบุงยอดขาวหรือฝักอื่น ๆ ลงบนแผ่นแป้งสุก ปิดฝาไว้สักครู่ เมื่อผักสุก ใช้ไม้หลาบพับแผ่นแป้งเป็นมุมห่อผักไว้ เหมือนกับการทำไข่ยัดไส้ จะเรียกว่า “ข้าวพันผัก” ถ้าใส่ไข่ลงไปตีบนแผ่นแป้งที่เริ่มสุกก่อนใส่ผัก จะเรียกว่า “ข้าวพันผักใส่ไข่” ในการรับประทานต้องปรุงรสด้วยซอสมะเขือเทศ ซีอิ๊ว และน้ำจิ้มที่รับประทานกับข้าวพันซึ่งประกอบด้วย พริกแห้งป่นปรุงรสด้วยน้ำปลา และน้ำตาลหรือจะโรยหน้าด้วยกระเทียมเจียว กากหมูหรือแคบหมู ด้วย ก็จะเพิ่มความอร่อยได้อีกทางหนึ่ง



ภาพ 54 ข้าวพันผัก

หมายเหตุ: จาก <https://food.trueid.net/detail/Q6vJZdLZ4Zo6>

นอกจากที่กล่าวมาทั้งหมดแล้ว ชาวลับแลยังคงคิดค้น “ก๋วยเตี๋ยวบ” ที่ดัดแปลงมาจากก๋วยเตี๋ยวน้ำทั่ว ๆ ไป รูปร่างหน้าตาจะเหมือนกับข้าวพันผัก และข้าวพันใส่ไข่เพียงแต่ใช้ข้าวแคบแห้งมาทำให้อ่อนตัวบนปากหม้อดินแทนการไล่แป้ง แล้วใส่เส้นก๋วยเตี๋ยวที่ปรุงกับเครื่องปรุงรสใส่ลูกชิ้น หมูแดงลงไปในข้าวแคบแห้งที่อ่อนตัวห่อเหมือนข้าวพันผัก ตักใส่จาน แล้วตักน้ำก๋วย (คณะกรรมการศึกษาประวัติศาสตร์เมืองลับแล อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์, 2565)

หลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ได้จัดทำหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีสาระสำคัญดังนี้

1. ความสำคัญของการเรียนสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

สังคมโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตลอดเวลา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ว่ามนุษย์ดำรงชีวิตอย่างไร ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคล และการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในตนเอง และผู้อื่น มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่าง และมีคุณธรรม สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตเป็นพลเมืองดีของประเทศชาติ และสังคมโลก

2. คุณภาพผู้เรียน

คุณภาพของผู้เรียนของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมเป็นกลุ่มสาระพื้นฐานที่ผู้เรียนต้องเรียน ซึ่งประกอบด้วยศาสตร์สาขาต่าง ๆ หลายแขนงทางกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมจึงได้ส่งเสริมสนับสนุน และพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพ ดังนี้

ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6)

การศึกษาระดับนี้เน้นการเพิ่มพูนความรู้ และทักษะเฉพาะด้าน สนองตอบความสามารถ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียนแต่ละคนทั้งด้านวิชาการ และวิชาชีพมีทักษะในการใช้วิทยาการ และเทคโนโลยี ทักษะกระบวนการคิดขั้นสูง สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ ในการศึกษาต่อ และการประกอบอาชีพ มุ่งพัฒนาตน และประเทศตามบทบาทของตน สามารถ เป็นผู้นำ และผู้ให้บริการชุมชนในด้านต่าง ๆ

จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

1. เข้าใจการรักษาคุณภาพของเซลล์ และกลไกการรักษาคุณภาพของสิ่งมีชีวิต
2. เข้าใจกระบวนการถ่ายทอดสารพันธุกรรม การแปรผัน มิวเทชัน (Mutation) วิวัฒนาการของสิ่งมีชีวิตความหลากหลายของสิ่งมีชีวิต และปัจจัยที่มีผลต่อการอยู่รอดของสิ่งมีชีวิต ในสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ
3. เข้าใจกระบวนการความสำคัญ และผลของเทคโนโลยีชีวภาพต่อมนุษย์ สิ่งมีชีวิต และสิ่งแวดล้อม
4. เข้าใจชนิดของอนุภาคสำคัญที่เป็นส่วนประกอบในโครงสร้างอะตอม การจัดเรียง ธาตุในตารางธาตุ การเกิดปฏิกิริยาเคมี และเขียนสมการเคมี ปัจจัยที่มีผลต่ออัตราการเกิดปฏิกิริยาเคมี
5. เข้าใจชนิดของแรงยึดเหนี่ยวระหว่างอนุภาค และสมบัติต่าง ๆ ของสารที่มีความสัมพันธ์ กับแรงยึดเหนี่ยว
6. เข้าใจการเกิดปิโตรเลียม การแยกแก๊สธรรมชาติ และการกลั่นลำดับส่วนน้ำมันดิบ การนำผลิตภัณฑ์ปิโตรเลียมไปใช้ประโยชน์ และผลต่อสิ่งมีชีวิต และสิ่งแวดล้อม
7. เข้าใจชนิด สมบัติ ปฏิกิริยาที่สำคัญของพอลิเมอร์ และสารชีวโมเลกุล
8. เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างปริมาณที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนที่แบบต่าง ๆ สมบัติของ คลื่นกล คุณภาพของเสียง และการได้ยินสมบัติ ประโยชน์ และโทษของคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าแกมมันตภาพ รังสี และพลังงานนิวเคลียร์
9. เข้าใจกระบวนการเปลี่ยนแปลงของโลก และปรากฏการณ์ทางธรณีที่มีผลต่อสิ่งมีชีวิต และสิ่งแวดล้อม

10. เข้าใจการเกิด และวิวัฒนาการของระบบสุริยะ กาแล็กซี (Galaxy) เอกภพ และ ความสำคัญของเทคโนโลยีอวกาศ

11. เข้าใจความสัมพันธ์ของความรู้วิทยาศาสตร์ที่มีผลต่อการพัฒนาเทคโนโลยีประเภท ต่าง ๆ และการพัฒนาเทคโนโลยีที่ส่งผลให้มีการคิดค้นความรู้ทางวิทยาศาสตร์ที่ก้าวหน้า ผลของ เทคโนโลยีต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม

12. ระบุปัญหา ตั้งคำถามที่จะสำรวจตรวจสอบ โดยมีการกำหนดความสัมพันธ์ระหว่าง ตัวแปรต่าง ๆ สืบค้นข้อมูลจากหลายแหล่ง ตั้งสมมติฐานที่เป็นไปได้หลายแนวทาง ตัดสินใจเลือก ตรวจสอบสมมติฐานที่เป็นไปได้

13. วางแผนการสำรวจตรวจสอบเพื่อแก้ปัญหาหรือตอบคำถาม วิเคราะห์ เชื่อมโยง ความสัมพันธ์ของตัวแปรต่าง ๆ โดยใช้สมการทางคณิตศาสตร์หรือสร้างแบบจำลองจากผลหรือความรู้ ที่ได้รับจากการสำรวจตรวจสอบ

14. สื่อสารความคิด ความรู้จากผลการสำรวจตรวจสอบโดยการพูด เขียน จัดแสดง หรือใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

15. ใช้ความรู้ และกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ในการดำรงชีวิต การศึกษาหาความรู้ เพิ่มเติม ทำโครงการหรือสร้างชิ้นงานตามความสนใจ

16. แสดงถึงความสนใจ มุ่งมั่น รับผิดชอบ รอบคอบและซื่อสัตย์ในการสืบเสาะหา ความรู้โดยใช้เครื่องมือ และวิธีการที่ได้ผลถูกต้องเชื่อถือได้

17. ตระหนักในคุณค่าของความรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การประกอบอาชีพ แสดงถึงความชื่นชม ภูมิใจ ยกย่อง อ้างอิงผลงาน ชิ้นงานที่เป็นผลจากภูมิปัญญา ท้องถิ่น และการพัฒนาเทคโนโลยีที่ทันสมัย

18. แสดงความซาบซึ้ง ห่วงใย มีพฤติกรรมเกี่ยวกับการใช้ และรักษาทรัพยากรธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมอย่างรู้คุณค่าเสนอตัวเองร่วมมือปฏิบัติกับชุมชนในการป้องกันดูแลทรัพยากรธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมของท้องถิ่น

19. แสดงถึงความพอใจ และเห็นคุณค่าในการค้นพบความรู้พบคำตอบหรือแก้ปัญหาได้

20. ทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ แสดงความคิดเห็นโดยมีข้อมูลอ้างอิง และ เหตุผลประกอบเกี่ยวกับผลของการพัฒนาและการใช้วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีอย่างมีคุณธรรม ต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม และยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

3. ตัวชี้วัด และมาตรฐานการเรียนรู้ สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

เป็นสาระที่เน้นความเข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิต และ การบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพ และคุ้มค่า รวมทั้งเศรษฐกิจอย่าง

พอเพียง เพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ เข้าใจระบบ และสถาบันทางเศรษฐกิจต่าง ความสัมพันธ์ของระบบ เศรษฐกิจ และความจำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจในสังคมโลก

มาตรฐาน ส3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิต และการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพ และคุ้มค่า รวมทั้งเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ

1. เข้าใจหลักเศรษฐศาสตร์เบื้องต้น วางแผนในการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัด เพื่อการผลิต โดยคำนึงถึงปัญหาทางเศรษฐศาสตร์ และประโยชน์ที่จะได้รับของบุคคล และสังคมอย่างมีคุณธรรม
2. เข้าใจแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการจัดการ การเงิน การคลัง การธนาคาร และงบประมาณของหน่วยธุรกิจ และของรัฐ
3. เข้าใจกระบวนการและผลดีผลเสียของการนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อเพิ่มผลผลิต และการบริการอย่างมีประสิทธิภาพโดยตระหนักถึงประโยชน์ของผู้บริโภค
4. เข้าใจระบบสหกรณ์ในการแก้ปัญหาและร่วมมือทางเศรษฐกิจในระดับชุมชน และประเทศ
5. เข้าใจเกี่ยวกับระบบ และวิธีการแบบเศรษฐกิจพอเพียง และสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวันได้
6. เข้าใจการใช้เทคโนโลยี และการแข่งขันที่มีผลต่อการผลิตสินค้า และบริการที่ทำให้ผู้บริโภคมีความได้เปรียบเสียเปรียบในการเลือกบริโภค และสามารถป้องกันสิทธิของผู้บริโภค

มาตรฐาน ส 3.2 เข้าใจระบบ และสถาบันทางเศรษฐกิจต่าง ๆ ความสัมพันธ์ของระบบเศรษฐกิจ และความจำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจในสังคมโลก

1. เข้าใจวิธีการกำหนดค่าจ้าง และราคาในระบบเศรษฐกิจต่าง ๆ กระบวนการวิเคราะห์ที่ตอบสนองความต้องการของสังคม และการเจริญเติบโตของประเทศ
2. เข้าใจราคา และปริมาณของอุปสงค์ และอุปทานที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลง และการควบคุมราคา ซึ่งมีผลต่อการแจกจ่าย และการจัดสรรในทางเศรษฐกิจ
3. เข้าใจแนวคิดพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับการค้า และการเงินระหว่างประเทศปัจจัยต่าง ๆ ที่นำไปสู่การพึ่งพา การแข่งขัน การขัดแย้ง และการประสานประโยชน์อย่างมีคุณธรรม และรู้เท่าทัน
4. เข้าใจว่ารัฐมีหน้าที่จัดหาสินค้า และบริการบางอย่างให้แก่ประชาชนซึ่งได้มาจากการจัดเก็บภาษี และการกู้ยืมจากแหล่งต่าง ๆ
5. ตระหนักในหน้าที่ในการเสียภาษีเพื่อประโยชน์ร่วมกัน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

บุญมา เวียงคำ และคณะ (2560) ศึกษาการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อเสริมสร้างจิตสาธารณะของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า ลักษณะสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ เป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตร เรียนรู้โดยการปฏิบัติจริง สร้างความรู้โดยการแลกเปลี่ยนประสบการณ์จากกลุ่ม และสังคมาบข้าง เป็นกิจกรรมส่งเสริมการเสียสละเพื่อส่วนรวม มีเนื้อหาเกี่ยวกับสถาบันทางสังคม เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้หลากหลายทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน และนักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผล และรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย หลักการจุดมุ่งหมายเนื้อหา การจัดกิจกรรม มี 5 ชั้น ได้แก่ การให้ความรู้ และสร้างความตระหนัก การสร้างเสริมความรู้ การสร้างผลงาน การนำเสนอผลงาน และการประยุกต์ใช้ในการประเมินผล และการสะท้อนกลับการวัดผลประเมินผลโดยรวมอยู่ในอยู่ในระดับมากที่สุด และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับมากที่สุด

สุจิตรา ตริรัตน์นุกูล (2562) ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์สำหรับส่งเสริมกรอบความคิดด้านเขาวนปัญญาของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็นกิจกรรมที่สามารถใช้กับนักศึกษาระดับอาชีวศึกษาได้สามารถส่งเสริมกรอบความคิดด้านเขาวนปัญญาสูงขึ้น โดยสังเกตจากคะแนนเฉลี่ยของกรอบความคิดด้านเขาวนปัญญาของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษากลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ และคะแนนเฉลี่ยของกรอบความคิดด้านเขาวนปัญญาของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษากลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์สูงกว่านักศึกษาระดับอาชีวศึกษากลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ โดยกระบวนการของกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ประกอบด้วย 1) การสร้างประสบการณ์ 2) การสะท้อนการเรียนรู้ 3) การสรุปองค์ความรู้ และ 4) การประยุกต์ใช้ ความรู้รวมถึงการแทรกสอดแรงจูงใจ และการตั้งเป้าหมายในแต่ละกิจกรรม ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในนักศึกษาระดับอาชีวศึกษาจะสามารถทำให้กรอบความคิดด้านเขาวนปัญญาสูงขึ้นได้

สุนิสา จันทร์โถม (2563) ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่ส่งเสริมมนทัศน์ทางวัฒนธรรมสำหรับนักเรียนต่างวัฒนธรรม พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่มีประสิทธิภาพ มีการจัดการเรียนรู้ที่มีขั้นตอนอย่างชัดเจน มีกระบวนการเรียนรู้โดยจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงเนื้อหาบทเรียนกับชีวิตจริงโดยสถานการณ์ทั้งในห้องเรียน นอกห้องเรียน และสื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้คิด นักเรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกัน และกัน นักเรียนมีมนทัศน์ทางวัฒนธรรมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และหลังเรียน

ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการกระตือรือร้นพร้อมที่จะเรียนรู้

สมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล

ธีรพงษ์ บุญรักษา และคณะ (2563) ศึกษาสมรรถนะผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมในศตวรรษที่ 21 พบว่า ผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมที่ประสบความสำเร็จมีสมรรถนะที่โดดเด่นจำนวน 9 สมรรถนะ ได้แก่ 1) ด้านลูกค้า 2) ภูมิปัญญาท้องถิ่น 3) วัตถุดิบ 4) การเงิน 5) ทรัพยากรมนุษย์ 6) การออกแบบนวัตกรรม 7) การผลิต และให้บริการ 8) การสื่อสารคุณค่า และ 9) การบริหารธุรกิจและภาวะผู้นำ งานวิจัยยังได้พบว่าภายใต้สมรรถนะผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมยังแบ่งออกได้เป็น 2 องค์ประกอบ คือ “สมรรถนะทางใจ” ประกอบด้วยการรับรู้ ในความรู้สึก ความรู้ และความคิด และ “สมรรถนะทางกาย” โดยได้แสดงผลลัพธ์การสังเคราะห์องค์ประกอบในสมรรถนะต่าง ๆ และได้นำเสนอความเชื่อมโยงการทำงานขององค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อสร้างสมรรถนะผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมในศตวรรษที่ 21 ที่จะพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมให้เกิดขึ้นได้จะต้องมี การพัฒนาองค์ประกอบทั้งหมดไปพร้อม ๆ กันเพราะแต่ละองค์ประกอบต้องอาศัยซึ่งกัน และกันในแต่ละองค์ประกอบจะต้องมีทิศทางทางหรือคุณลักษณะเฉพาะที่ถูกต้อง

พันธุ์ทิพา ขวัญทองอินทร์ และคณะ (2563) ศึกษาคุณลักษณะ และสมรรถนะความเป็นผู้ประกอบการที่มีผลต่อการบริหารความสัมพันธ์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของธุรกิจจัดงาน พบว่า คุณลักษณะ และสมรรถนะความเป็นผู้ประกอบการมีอิทธิพลทางตรงเชิงบวกต่อการบริหารความสัมพันธ์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และมีอิทธิพลทางอ้อมต่อผลการดำเนินการในการบริหารความสัมพันธ์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย โดยส่งผ่านตัวแปรคั่นกลาง คือ การบริหารความสัมพันธ์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ทำให้ได้รูปแบบสมรรถนะความเป็นผู้ประกอบการในการบริหารความสัมพันธ์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย 3 รูปแบบ ดังนี้ 1) นักประสานสิบทิศ เป็นรูปแบบที่บูรณาการสมรรถนะในการสร้างสรรค์เชิง นวัตกรรม และคุณลักษณะการมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ไว้ด้วยกัน 2) จอมยุทธ์ เป็นรูปแบบที่บูรณาการสมรรถนะในการสนองตอบต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และคุณลักษณะการเป็นเสมือนพ่อและแม่ไว้ด้วยกัน และ 3) นักรวมใจเครือข่ายเป็นรูปแบบที่บูรณาการสมรรถนะทางสังคม และคุณลักษณะการเป็นที่ไว้วางใจไว้ด้วยกันตามลำดับ ดังนั้นหากผู้ประกอบการต้องการเพิ่มโอกาสในการประสบความสำเร็จ จากผลประกอบการที่ดีผู้ประกอบการจำเป็นต้องให้ความสำคัญในการพัฒนาคุณลักษณะ และสมรรถนะความเป็นผู้ประกอบการของตนเองเพื่อนำไปสู่ผลการดำเนินงานในการบริหารความสัมพันธ์ที่ดีต่อไป

สรียา ทองเอี่ยม และคณะ (2564) ศึกษาารูปแบบการพัฒนาทักษะสำหรับผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล พบว่า ธุรกิจในยุคดิจิทัลมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วผู้ประกอบการต้องปรับตัวเพื่อสามารถดำเนินธุรกิจภายใต้สภาวะการแข่งขันอย่างรุนแรง โดยผู้ประกอบการสามารถพัฒนาตนเองไปพร้อมกันงาน ความรู้ และทักษะที่ผู้ประกอบการให้ความสำคัญมากที่สุดในยุคดิจิทัล 3 ลำดับแรก ได้แก่ 1) ทักษะด้านการใช้กลยุทธ์ทางการตลาดเพื่อเข้าถึงลูกค้า 2) ทักษะด้านสารสนเทศ การใช้สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะด้านการจัดการทรัพยากรมนุษย์ที่มีประสิทธิภาพ ทักษะด้านการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และกล้าตัดสินใจ และทักษะด้านความรู้เกี่ยวกับตัวธุรกิจ และ 3) ทักษะด้านการสื่อสาร/การเจรจาต่อรองสำหรับรูปแบบการพัฒนาที่ผู้ประกอบการ ในยุคดิจิทัลเลือกใช้มากที่สุด 3 ลำดับแรก ได้แก่ 1) การเรียนรู้ด้วยตนเอง 2) การดูงานนอกสถานที่ และการให้คำปรึกษาแนะนำ 3) การฝึกอบรม และการฝึกงานกับผู้เชี่ยวชาญ ทั้งนี้ผู้ประกอบการสามารถนำผลจากการวิจัยนี้ไปใช้โดยการเลือกใช้รูปแบบการพัฒนาที่เหมาะสมกับสถานการณ์โอกาสของตนเอง เพื่อนำไปสู่การต่อยอด และพัฒนาธุรกิจให้ประสบความสำเร็จ

ทุนทางวัฒนธรรม

วิบูลพร วุฒิคุณ และคณะ (2563) ศึกษาการออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมสมัยตามแนวคิดทุนทางวัฒนธรรม จากภูมิปัญญาขนาดแผนไทย พบว่า วัฒนธรรมท้องถิ่นเกิดขึ้นเพราะการรวมตัวของคน ตั้งแต่ยุคสังคัมเกษตร เมื่อลักษณะสังคมเปลี่ยนองค์ประกอบสำคัญของวัฒนธรรมท้องถิ่นเจือจางและบิดเบือนประเทศไทยน่าจะยังมีวัตถุดิบทางวัฒนธรรมคงเหลืออยู่ในการนำวัตถุดิบทางวัฒนธรรมมาใช้มิได้ขึ้นอยู่กับปัจจัยด้านปริมาณ หากแต่ต้องอาศัยการวิเคราะห์ และพิจารณาอย่างเหมาะสม การฟื้นฟูทั้งวัฒนธรรม และผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นจึงจำเป็นต้องปรับพัฒนารูปแบบให้เหมาะสมกับบริบททางสังคมวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไป ที่สำคัญคือการวิเคราะห์ความหมายทางนามธรรมที่ซ่อนอยู่ในรูปแบบของผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ แล้วประยุกต์ส่วนอันเป็นนามธรรมให้เข้ากับวิถีชีวิตของคนท้องถิ่น และสภาพแวดล้อมปัจจุบัน เครื่องใช้ไม้สอยพื้นถิ่นการออกแบบเพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มชนในสถานที่ และเวลาหนึ่งในอดีต การพัฒนาผลิตภัณฑ์ขึ้นมาใหม่โดยไม่มีการปรับปรุงพัฒนาย่อมไม่อาจตอบสนองความต้องการของอีกกลุ่มชนหนึ่งที่มีชีวิตอยู่ต่างสถานที่หรือช่วงเวลาที่ เส้นทางอยู่รอดของวัฒนธรรมท้องถิ่นต้องอยู่ในกรอบความยืดหยุ่นของอัตลักษณ์เดิมซึ่งในด้านการออกแบบอาจเป็นไปได้สองแนวทางใหญ่ ๆ คือการพัฒนาปรับปรุงผลิตภัณฑ์เดิมมีการรักษาอัตลักษณ์ท้องถิ่นด้านรูปธรรมไว้ในระดับค่อนข้างสูง เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อนเพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมปัจจุบัน

กนิษฐา แยมโพธิ์ใช้ (2565) ศึกษาการสร้างสรรคผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยทุนทางวัฒนธรรม และภูมิปัญญาของผู้สูงอายุในพื้นที่ตำบลตลาดใหม่ อำเภอวิเศษชัยชาญ จังหวัดอ่างทอง พบว่า ทุนทางวัฒนธรรม และภูมิปัญญาของผู้สูงอายุในตำบลตลาดใหม่ มี 6 ด้าน ได้แก่ ด้านเกษตรกรรม

ช่างฝีมือ อาหาร หมอพื้นบ้านประเพณีและพิธีกรรม และศิลปะการแสดง จัดแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่สามารถอ้างอิงถึงรากเหง้าดั้งเดิมได้ และกลุ่มที่เกิดจากการเรียนรู้ใหม่การจัดการทุนทางวัฒนธรรม และภูมิปัญญา ในการจัดการกระบวนการแสดงการถึงการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่จำเป็นต้องผ่านขั้นตอนการค้นหา คัดเลือกด้วยการวิเคราะห์ตามเกณฑ์ ตัวชี้วัด และความต้องการของชุมชน ซึ่งขั้นตอนการค้นหา และคัดเลือกนี้ทำให้ได้ทุนทางวัฒนธรรม และภูมิปัญญาที่สามารถต่อยอดการลงทุนในระดับชุมชนเพื่อสร้างคน สร้างผลิตภัณฑ์ สร้างตราสินค้า สร้างตลาด และสร้างมาตรฐานของชุมชน ทำให้เกิดการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนในพื้นที่ดำเนินการซึ่งจะสร้างความยั่งยืนอย่างเป็นรูปธรรมได้

2. งานวิจัยต่างประเทศ

Routh, Thomas Brian (2020) ศึกษาผลการเรียนรู้จากประสบการณ์ต่อการรักษาความรู้ และลำดับที่สูงขึ้นทักษะการคิด: การศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Kolb ในหลักสูตรบัญชีบริหารเบื้องต้น พบว่าในการศึกษานี้ได้มีการแทรกแซงการเรียนรู้จากประสบการณ์ 4 ขั้นตอน ประกอบด้วยขั้นจัดประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม ขั้นสังเกตอย่างไตร่ตรอง ขั้นสร้างความคิดรวบยอด และขั้นลงมือปฏิบัติ ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดขั้นสูง โดยใช้ความรู้ ความจำ ความเข้าใจ และการประยุกต์ใช้ ในการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์จึงแนวทางให้การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนให้ครูผู้สอนนำไปสอนให้มีประสิทธิภาพ และเกิดประโยชน์อย่างสูงสุด

Kellie (2021) ศึกษาผลของการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง และความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับครูต่อความสนใจในอาชีพตามสถานการณ์ของเยาวชนในชนบท: แนวทางการแทรกแซงแบบผสมผสานจากการศึกษาวิจัยพบว่า ความสนใจเป็นตัวกระตุ้นภายในที่เป็นเอกลักษณ์ของความรู้ที่ยั่งยืน และพัฒนาโดยอิทธิพลภายนอก ซึ่งการปลูกฝังความสนใจให้กับเยาวชนในการจัดการศึกษาจะต้องมีการแทรกแซงการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่แท้จริงส่งผลต่อความสนใจในการพัฒนานักเรียนมัธยมต้นโดยความสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กัน มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อให้เกิดความเข้าใจมากขึ้น จากการใช้ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Kolb และหลักปฏิบัติการเรียนรู้ที่แท้จริง เพื่อออกแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานระหว่างการเรียนรู้จากเหตุการณ์จริง และระหว่างการศึกษาจากเหตุการณ์จำลอง ให้เป็นไปตามจุดประสงค์ของการเรียนรู้ คือ การกำหนดวิธีการของนักเรียนในรับรู้เพื่อพัฒนาความสนใจ นักเรียนจะสามารถเติบโตได้จากประสบการณ์ที่มีส่วนร่วม และการเรียนรู้ด้วยตัวของนักเรียนเอง

Satish Nambisan (2017) ศึกษาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล: สุ่มมองด้านเทคโนโลยีดิจิทัลของการเป็นผู้ประกอบการจากการศึกษาวิจัยพบว่า เทคโนโลยีดิจิทัลในยุคสมัยใหม่ได้เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอเกี่ยวกับการประกอบการธุรกิจดิจิทัล การมีสมรรถนะผู้ประกอบการในการใช้เครื่องมือ และเทคโนโลยีต่าง ๆ ด้านดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพหลากหลายนั้น ต้องสามารถ

ประยุกต์ใช้ในธุรกิจที่หลากหลาย ในแก้ปัญหา การเชื่อมโยงการสื่อสารกันด้วยเครื่องมือดิจิทัลได้ ใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ สามารถแก้ปัญหาเชิงเทคนิค และสามารถปรับปรุงพัฒนาสมรรถนะตนเองให้เท่าทันโลกได้

Sascha Kraus (2018) ศึกษาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล: การวิจัยเกี่ยวกับโมเดลธุรกิจใหม่สำหรับศตวรรษที่ 21 กล่าวว่า ผู้ประกอบการดิจิทัลมีความสำคัญมากในยุคปัจจุบัน เนื่องจากการพัฒนาทางเทคโนโลยี และความก้าวหน้าในโครงสร้างพื้นฐานสร้างโอกาสที่หลากหลายสำหรับผู้ประกอบการดิจิทัลได้รับความสนใจอย่างมากในสังคมต่อรูปแบบธุรกิจดิจิทัลใหม่ ในการเป็นผู้ประกอบการมีความท้าทาย ความคิดสร้างสรรค์ การใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยในการต่อยอดธุรกิจ ซึ่งปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญของผู้ประกอบการดิจิทัล

Fox Deirdre (2015) ศึกษาทุนทางวัฒนธรรมในการเป็นผู้ประกอบการของ Gaeltacht: กรณีของ Donegal ประเทศไอร์แลนด์จากการศึกษาวิจัยพบว่า การมองเห็นความสำคัญของทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากหลักของชุมชน เป็นทรัพยากรอันมีค่าที่ผสมผสานกับความสามารถของคนในการทำงานร่วมกันทำให้ผู้ประกอบการสามารถนำสินค้าไปจำหน่ายไปสู่ตลาดที่ห่างไกลได้ ซึ่งทุนทางวัฒนธรรมมีบทบาทในการพัฒนาเศรษฐกิจของชุมชน เป็นการส่งเสริมให้ทุนบุคคลมีบทบาทเพิ่มขึ้น มีการถ่ายทอดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และให้คนในชุมชนมีส่วนร่วมในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นตัวเชื่อมกับกิจกรรมการพัฒนาชุมชน จะทำให้คนในชุมชนเกิดการเรียนรู้ร่วมกัน เกิดเป็นพลังในการขับเคลื่อนชุมชนทำให้ชุมชนมีความเข้มแข็งสู่การพึ่งพาตนเองได้อย่างยั่งยืน

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีกรอบแนวคิดการวิจัยที่ประกอบด้วยหลักการต่าง ๆ ที่ใช้ในการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้จากตัวแบบผู้ประกอบการจากชุมชนเมืองลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ (Lesson Learned) เป็นเครื่องมือเพื่อสร้างการเรียนรู้ ซึ่งเป็นวิธีการหนึ่งของการจัดการความรู้ เป็นการจัดการความรู้ที่มีอยู่ในตัวคน (Tacit Knowledge) ออกมาเป็นบทเรียนหรือความรู้ที่ชัดเจน (Explicit Knowledge)

2. การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning Activities) แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ Kolb (2005)

- 2.1 ขั้นสร้างประสบการณ์ (Concrete Experience)
- 2.2 ขั้นสังเกตปฏิกิริยาตอบสนอง (Reflective Observation)
- 2.3 ขั้นสร้างมโนทัศน์เชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization)

2.4 ขั้นทดลอง (Active Experimentation)

3. แนวคิดทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital) โดยการศึกษาทุนทางวัฒนธรรมเมือง

ลับแล

4. สมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล ประกอบไปด้วย 5 สมรรถนะ ได้แก่

4.1 ความโน้มเอียงในการเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurial orientation)

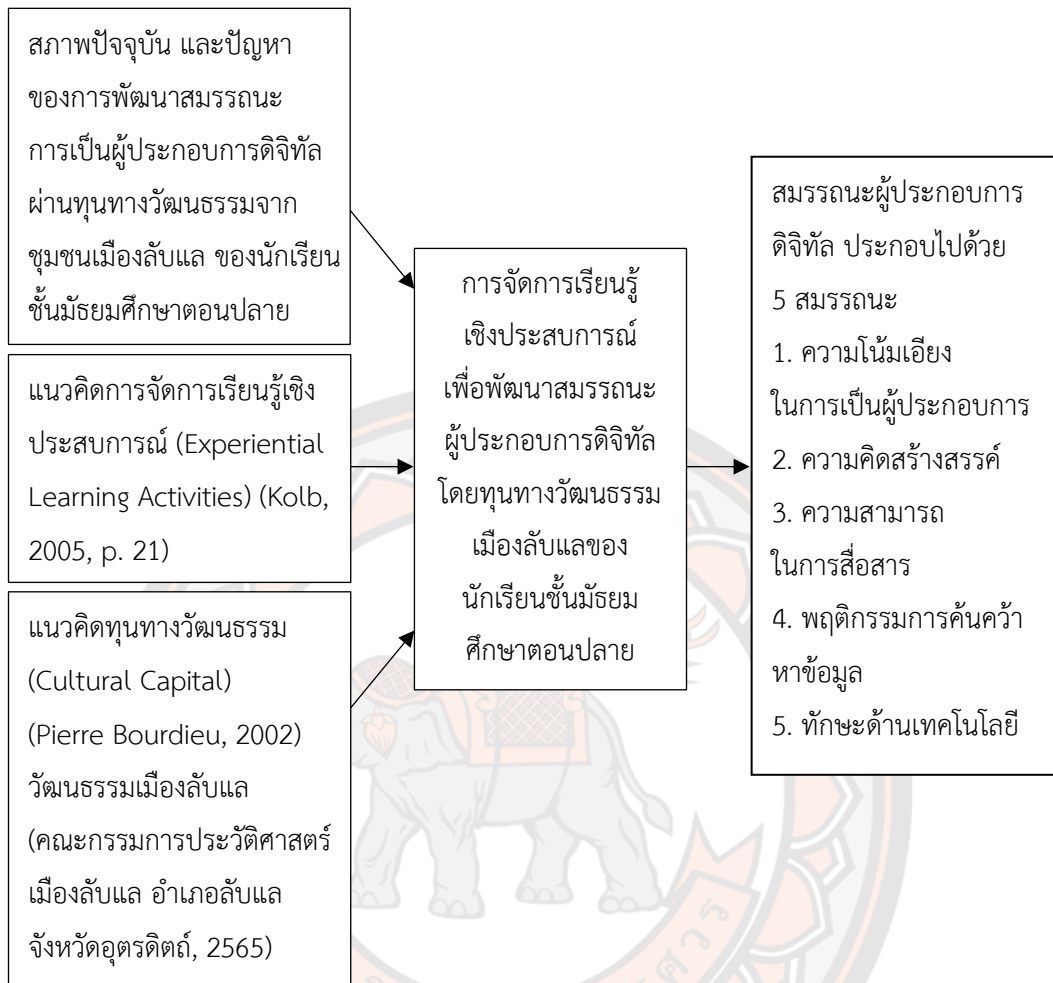
4.2 ความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking)

4.3 ความสามารถในการสื่อสาร (Proficiency)

4.4 พฤติกรรมการค้นคว้าหาข้อมูล (Information seeking behavior)

4.5 ทักษะด้านเทคโนโลยี (Information Technology Skills)





ภาพ 55 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ และพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมจากชุมชนเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย การวิจัยในครั้งนี้จะใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

สภาพปัจจุบัน และปัญหาของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1. ประเด็นที่จะศึกษา

เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน และปัญหาของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. กลุ่มเป้าหมาย

2.1 บุคลากรครูของโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในจังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 3 คน

2.2 ผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ 4 สถานประกอบการ โดยมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

2.2.1 ผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ ที่มีธุรกิจอยู่ในพื้นที่นั้น ดำเนินกิจการมากกว่า 2 ปี

2.2.2 สามารถดำเนินการขายผลิตภัณฑ์โดยการขายช่องทางออนไลน์

2.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล จำนวน 1 คน โดยมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

2.3.1 มีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับความรู้ในการประกอบการธุรกิจดิจิทัลที่ประสบความสำเร็จ และมีประสบการณ์ไม่ต่ำกว่า 2 ปี

2.3.2 ได้รับการยอมรับ เช่น การรับรางวัลหรือออกสื่อสัมภาษณ์ เป็นต้น

3. ขอบเขตการวิจัย

ศึกษาการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียน โดยมีขอบเขตด้านเนื้อหาดังต่อไปนี้

3.1 ด้านหลักสูตร จุดมุ่งหมาย และจุดประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียน

3.2 ด้านการจัดการเรียนรู้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียน

3.3 ด้านการวัดผล เครื่องมือ และวิธีการวัดผลสำหรับการในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียน

3.4 ด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ ผลที่ได้จากการในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียน

4. เครื่องมือ และพัฒนาเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา และพัฒนาเครื่องมือ ได้แก่

แนวคำถามในการสัมภาษณ์บุคลากรครูของโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้เชี่ยวชาญด้านผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล และผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์

1. ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแนวคำถามในการสัมภาษณ์ด้านสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแล

2. ศึกษาการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

3. กำหนดหัวข้อเรื่องที่จะสัมภาษณ์บุคลากรครูของโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้เชี่ยวชาญด้านการผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล และผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่อำเภอลับแลให้สอดคล้องกับการพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

4. ร่างแนวคำถามในการสัมภาษณ์ สร้างหัวข้อคำถามที่มีประเด็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล โดยการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง คือ บุคลากรครูของโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในจังหวัดอุตรดิตถ์ และแนวคำถามในการสัมภาษณ์ผู้ที่มี

ส่วนเกี่ยวข้อง คือ ผู้เชี่ยวชาญการประกอบธุรกิจดิจิทัล และผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จาก
 ทูทางวัฒนธรรมในพื้นที่อำเภอลับแล โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจงให้ครอบคลุม

5. นำแนวคำถามในการสัมภาษณ์ที่สร้างเสร็จ แล้วนำไปใช้สัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูล
 ที่เลือกไว้

แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล
 โดยทูทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีขั้นตอนในการสร้าง
 และหาคุณภาพของเครื่องมือ ดังต่อไปนี้

1. ศึกษา ค้นคว้าจากเอกสาร ตำราวิชาการ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 ทั้งงานวิจัยเชิงเอกสาร และข้อมูลอินเทอร์เน็ต

2. สร้างคู่มือการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการ
 ดิจิทัลโดยทูทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

3. นำคู่มือจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล
 โดยทูทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยปฏิบัติตามขั้นตอน ดังนี้

เลือกกลุ่มเป้าหมาย โดยการเลือกแบบเจาะจง ดังต่อไปนี้

1. นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย
 ราชภัฏอุดรดิตถ์ อำเภอเมือง จังหวัดอุดรดิตถ์ จำนวน 100 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

2. บุคลากรครูของโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และ
 วัฒนธรรม ในจังหวัดอุดรดิตถ์ จำนวน 3 คน

การเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน และรายละเอียด ดังนี้

1. ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) เป็นการรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ โดยเลือก
 ผู้ให้ข้อมูลหลักแบบเฉพาะเจาะจง ซึ่งเกณฑ์การเลือกผู้ให้ข้อมูลหลัก คือ เป็นบุคลากรครูของโรงเรียน
 ที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
 ในจังหวัดอุดรดิตถ์ ผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล และผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทูทาง
 วัฒนธรรมในพื้นที่อำเภอลับแล โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจงให้ครอบคลุม

2. ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) เป็นการรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการศึกษาจาก
 หนังสือ ตำราวิชาการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสืบค้นข้อมูลผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ตจาก
 เว็บไซต์ (webpage) และเฟสบุ๊ค (Facebook) ของผู้ให้ข้อมูล เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย
 โดยแนวทางในการเก็บรวบรวมข้อมูลมี 3 ขั้นตอน คือ

2.1 การทบทวนวรรณกรรม และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างกรอบแนวคิด และแนวคำถามที่จะใช้ในการสัมภาษณ์

2.2 การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับบุคลากรครูของโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายใน จังหวัดอุดรดิตต์ โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจงให้ครอบคลุม ผู้ศึกษาจะสัมภาษณ์กับผู้ให้ข้อมูลหลักเป็นรายบุคคล ใช้คำถามปลายเปิดเพื่อให้ผู้ให้ข้อมูลได้แสดงความคิดเห็น และทำให้ผู้ศึกษาสามารถทราบถึงความคิดเห็นหรือความรู้สึกในแง่มุมต่าง ๆ ที่อาจจะนอกเหนือจากการคาดคะเนของผู้ศึกษา

2.3 การวิเคราะห์ข้อมูล และสังเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์ โดยผู้วิจัยใช้รูปแบบการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) เพื่อสังเคราะห์ข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับการศึกษาวิจัย

3. การสังเกตสีหน้ากิริยา ท่าทาง และน้ำเสียงของผู้ให้ข้อมูลหลักพร้อมทั้งอัดเสียง และจดบันทึกข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์อย่างครบถ้วน

6. วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

6.1 ทำการตรวจสอบแนวคำถามในการสัมภาษณ์ที่มีข้อความสมบูรณ์มาทำการแยกหมวดหมู่เพื่อวิเคราะห์

6.2 ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสัมภาษณ์ โดยวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลแบบเชิงคุณภาพ

6.3 นำข้อมูลจากแนวคำถามในการสัมภาษณ์ เป็นข้อเสนอแนะอื่น ๆ และความคิดเห็นมาวิเคราะห์ โดยการสังเคราะห์จัดหมวดหมู่ของคำตอบตัดข้อมูลที่มีความซับซ้อนออกมาเรียงเรียงภาษาให้ถูกต้องแต่คงความหมายเดิม นำมาสรุปเป็นปัจจัยเฉพาะด้านในเชิงพรรณนา

6.4 นำข้อมูลที่ได้จากแบบสัมภาษณ์ที่แบ่งตามประเด็นที่ตั้งไว้มาวิเคราะห์ สรุปเป็นรายด้าน และนำเสนอในรูปแบบความเรียง

6.5 แนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่เหมาะสม

การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรม เมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1. ประเด็นที่ศึกษา

การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ อำเภอเมือง จังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 100 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

3. ขอบเขตการวิจัย

3.1 ด้านหลักสูตร เนื้อหาหลักสูตรสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม วิชา เศรษฐศาสตร์ เรื่อง เศรษฐกิจในชุมชน ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ของกระทรวงศึกษาธิการ (ตัวชี้วัด ส 3.1 ม.4-6/4 วิเคราะห์ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชน และเสนอแนวทางแก้ไข)

3.2 ด้านการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีการใช้คู่มือการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

3.3 ด้านการวัดผล มีเครื่องมือ และวิธีการวัดผลที่เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้แบบวัดสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

3.4 ด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งประเมินจากสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล ประกอบไปด้วย 5 ด้าน

ด้านที่ 1 ความโน้มเอียงในการเป็นผู้ประกอบการ

ด้านที่ 2 ความคิดสร้างสรรค์

ด้านที่ 3 ความสามารถในการสื่อสาร

ด้านที่ 4 พฤติกรรมการค้นคว้าหาข้อมูล

ด้านที่ 5 ทักษะด้านเทคโนโลยี

4. เครื่องมือ และการพัฒนาเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา และพัฒนาเครื่องมือ ได้แก่

1. คู่มือที่มีรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษาการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ มาตรฐาน ส.3.1 ตัวชี้วัด ม.4-6/4 เรื่อง เศรษฐกิจในชุมชน

1.2 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อหารูปแบบในการจัดทำคู่มือ

1.3 กำหนดเนื้อหาที่ใช้สอน โดยการสร้างหลักสูตรพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่มีความสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์มาตรฐาน ส.3.1 ตัวชี้วัด ม.4-6/4 เรื่อง เศรษฐกิจในชุมชน

1.4 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อใช้จัดการเรียนรู้ในรายวิชา สังคมศึกษาสาระ เศรษฐศาสตร์ เรื่อง เศรษฐกิจในชุมชน จำนวน 4 แผนการเรียนรู้ ระยะเวลาในการสอน 6 คาบ ซึ่งแต่ละแผนมีส่วนประกอบดังนี้

1.4.1 มาตรฐานการเรียนรู้

1.4.2 จุดประสงค์การเรียนรู้

1.4.3 สาระสำคัญ

1.4.4 สมรรถนะประจำหน่วยการเรียนรู้

1.4.5 การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของโคลป์

1.5 กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ โคลป์ Kolb (2005: 21) ประกอบไปด้วย

1.5.1 ขั้นสร้างประสบการณ์ (Concrete Experience) เป็นขั้นที่คนได้รับประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม

1.5.2 ขั้นสังเกตปฏิกริยาตอบสนอง (Reflective Observation) เป็นขั้นการเรียนรู้ที่ทำให้ สามารถมองเห็นความแตกต่างมุมมองอื่น ๆ ที่มีความสัมพันธ์กับสถานการณ์ขณะนั้น แล้วสะท้อนแนวคิดออกมาด้วยมุมมองที่หลากหลาย

1.5.3 **ขั้นสร้างมโนทัศน์เชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization)** เป็นขั้นที่สรุปความรู้จากการสังเกต และการสะท้อนความคิดบูรณาการสิ่งต่าง ๆ ที่รับรู้เข้าเป็นทฤษฎี อย่างเป็นเหตุเป็นผล

1.5.4 **ขั้นทดลอง (Active Experimentation)** เป็นขั้นที่นำหลักการที่สรุป ได้ไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ใหม่

1.6 **สรุทธนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ประกอบไปด้วย**

1.6.1 **ความโน้มเอียงในการเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurial orientation)** พฤติกรรมที่โน้มเอียงไปในการเป็นผู้ประกอบการ สามารถเริ่มต้นธุรกิจเองได้ มีความใฝ่เรียนรู้ (Learning orientation) มีความต้องการความสำเร็จ (Achievement) มีความต้องการเป็นอิสระในตัวเอง (Autonomy) มีความทะเยอทะยานขอรับการแข่งขัน ชอบคิดค้นนวัตกรรมหรือสิ่งใหม่ กล้าเสี่ยง และมีความริเริ่มในตนเองที่จะทำสิ่งใหม่ ๆ

1.6.2 **ความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking)** ความสามารถในการมองเห็น ความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ การขยายขอบเขตความคิดออกไปจากกรอบความคิดเดิมที่มีอยู่สู่ความคิด ใหม่ ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อน เพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม

1.6.3 **ความสามารถในการสื่อสาร (Proficiency)** ความสามารถในการ ถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนคติของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร และประสบการณ์ รวมทั้งการเจรจาต่อรอง เพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ

1.6.4 **พฤติกรรมการค้นคว้าหาข้อมูล (Information seeking behavior)** การกระทำวิธีการ หรือกิจกรรมที่แสดงออกมาอย่างมีวัตถุประสงค์เพื่อแสวงหาข้อมูลที่ต้องการ จากนั้นข้อมูลที่ได้จะผ่านการประมวลผล วิเคราะห์ เพื่อนำมาใช้ประโยชน์หรือสนองความต้องการ ของตนเอง

1.6.5 **ทักษะด้านเทคโนโลยี (Information Technology Skills)** ทักษะหรือ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ที่คนจะปรับเปลี่ยนการกระทำวิธีการที่จะทำสิ่งต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้น ซึ่งเป็นทักษะที่จะเป็นประโยชน์ในการทำงาน สามารถ นำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาช่วยสร้างองค์ความรู้สารสนเทศหรือแก้ปัญหาการทำงานให้ดีขึ้นได้อย่าง เหมาะสม

1.7 **สื่อการเรียนรู้ ได้แก่** วิทยากรผู้ให้ความรู้สมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลผ่านทุน ทางวัฒนธรรมจากชุมชนเมืองลับแล สื่อวิดีโอ เทคโนโลยี และสื่อออนไลน์

1.8 **ภาระงาน ผลงานที่ได้จากการร่างภาพหรือออกแบบจากโปรแกรมออกแบบ ภาพ 3D**

1.9 แบบวัดสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1.10 เมื่อได้คู่มือการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายให้ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ ทำการตรวจสอบการสร้างคู่มือให้มีความถูกต้องเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.11 นำคู่มือการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขจากผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิไปใช้กับนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ อำเภอเมือง จังหวัดอุดรดิตถ์ จำนวน 100 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 เพื่อหาประสิทธิภาพเป็นรายชื่อซึ่งใช้การวิเคราะห์

2. แบบวัดสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีวิธีการสร้างและพัฒนาเครื่องมือ ดังนี้

2.1 ศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่สร้างขึ้นเพื่อกำหนดจุดมุ่งหมายของแบบวัด ขั้นตอนการวัด เครื่องมือที่ใช้ในการวัด และผู้ที่จะวัด

2.2 ศึกษาแนวการสร้างแบบวัดสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนหลังใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแล

2.3 แบบวัดสมรรถนะผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งประกอบไปด้วยสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล 5 สมรรถนะ

2.3.1 ความโน้มเอียงในการเป็นผู้ประกอบการ

2.3.2 ความคิดสร้างสรรค์

2.3.3 ความสามารถในการสื่อสาร

2.3.4 พฤติกรรมการค้นคว้าหาข้อมูล

2.3.5 ทักษะด้านเทคโนโลยี

2.4 นำแบบวัดสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนหลังใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่สร้างขึ้น ให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบ เนื้อหา และภาษาที่ใช้

2.5 นำแบบวัดสมรรถนะผู้เรียนในการเรียนรู้ของผู้เรียนหลังการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้องความเหมาะสมของรูปแบบ เนื้อหา และภาษาที่ใช้

2.6 นำแบบวัดสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนหลังใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ได้รับการปรับปรุงมาจัดพิมพ์ฉบับสมบูรณ์ เพื่อใช้เก็บรวบรวมข้อมูลร่วมกับแบบวัดการเรียนรู้ของผู้เรียนในการจัดการเรียนการสอน

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูล โดยปฏิบัติตามขั้นตอน ดังนี้

1. เลือกรุ่นเป้าหมาย โดยเลือกแบบเจาะจง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 100 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

2. ทำการวัดสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนก่อนเริ่มการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย โดยมีรายละเอียด ดังนี้

การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้รูปแบบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประกอบไปด้วย

ขั้นที่ 1 ขั้นประสบการณ์ (Experience)

ให้ผู้เรียนแต่ละคนทำแบบวัดสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล จากนั้นเริ่มจากแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ที่ให้ผู้เรียนได้เข้าใจถึงลักษณะทั่วไปของชุมชน และสภาพปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชนก่อน โดยที่ผู้เรียนมีการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นภายในกลุ่มในเรื่องของลักษณะชุมชนของตนเองว่าเป็นอย่างไร การที่ให้ผู้เรียนได้ออกมาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน เพื่อจะได้ทราบรายละเอียดของชุมชนของเพื่อนแต่ละคนว่าเป็นอย่างไร

ขั้นที่ 2 ขั้นการสะท้อน และการอภิปราย (Reflection and Discussion)

เมื่อทราบถึงลักษณะทั่วไปของชุมชน และสภาพปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชนแล้ว ก็จะดำเนินในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ต่อ ก็จะทำให้ผู้เรียนได้ออกไปสัมภาษณ์ผู้ประกอบการในชุมชนเมืองลับแล เพื่อที่จะให้ได้ทราบถึงลักษณะทั่วไปของเมืองลับแล และสภาพปัญหาทางเศรษฐกิจในเมืองลับแล โดยได้มีการแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ได้ทำการสัมภาษณ์ร้านค้าในแต่ละร้านที่จำหน่ายสินค้าทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแล และได้ทำการสัมภาษณ์ชาวบ้านที่มีการผลิตสินค้า

ทุนทางวัฒนธรรม เพื่อให้ได้ทราบถึงปัญหาเศรษฐกิจในชุมชน ทำให้เห็นมุมมองของปัญหาในการผลิต การบริโภค และการใช้ทรัพยากรของคนในชุมชน

ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างความเข้าใจ และความคิดรวบยอด (Understand or Concept)

นำข้อมูลที่ได้อภิปรายวิเคราะห์จะทำให้เห็นภาพรวมของการผลิตสินค้าทุนทางวัฒนธรรมของ เมืองลับแล และสามารถทำให้มีแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ง่ายยิ่งขึ้น โดยการออกแบบจะต้องทำให้มีความทันสมัย เป็นที่นิยมในปัจจุบัน และผู้บริโภคสามารถเข้าถึงตัวของสินค้าได้ง่ายยิ่งขึ้น โดยเริ่มกิจกรรมจากผู้เรียนได้ลงสัมภาษณ์ผู้ประกอบการที่จำหน่ายสินค้าทุนทางวัฒนธรรมในเมืองลับแล เรียบร้อยแล้ว ทุกกลุ่มจะนำความรู้ที่ได้รับเหล่านั้นมาวิเคราะห์ร่วมกัน และเป็นความคิดของทุกคน ภายในกลุ่มที่ยอมรับร่วมกันว่าจะนำมีการออกแบบผลิตภัณฑ์นั้น

สิ่งที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลร่วมกัน นั่นคือความเข้าใจ และความคิดรวบยอด เกิดแนวความคิดที่สร้างสรรค์ เมื่อผู้เรียนได้วางแผนการออกแบบผลิตภัณฑ์ออกมาแล้ว ก็ออกมา นำเสนอหน้าชั้นเรียนร่วมกับเพื่อน ๆ แล้วจากนั้นก็สะท้อนความคิดเห็นร่วมกัน โดยแต่ละกลุ่มย่อม ออกแบบสินค้าออกมาแตกต่างกันไปไม่ซ้ำกัน โดยผู้มีหน้าที่คอยชี้แนะผู้เรียน และให้ผู้เรียนได้ร่วมกัน แสดงความคิดเห็น

เมื่อผู้เรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานเรียบร้อยแล้ว ก็ถึงเวลาที่จะให้ผู้เรียน ได้แสดงความคิดเห็นกับกลุ่มอื่น ในด้านแนวคิดที่แตกต่างในการออกแบบผลิตภัณฑ์นั้น เพราะถ้าหาก เรามองเพียงมุมมองของกลุ่มเดียวก็จะเป็นการมองเพียงด้านเดียว กลุ่มอื่นจากจะมีข้อเสนอแนะ หรือ ความคิดที่แปลกใหม่ และแตกต่างกันออกไป ทำให้ได้ทราบถึงความชอบของแต่ละคนได้ด้วย

ขั้นที่ 4 ขั้นการทดลองหรือประยุกต์แนวคิด (Experimentation or Application)

ในการวัดผลการเรียนรู้ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนในการนำสื่อเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยจะมีท่านวิทยากรจากภายนอกมาให้ความรู้ในด้านการออกแบบ ผลิตภัณฑ์ในรูปแบบ 3D ให้กับผู้เรียน โดยที่ผู้เรียนจะนำแบบร่างในกระดาษหรือในสมาร์ทโฟน มาทำ ลงในโปรแกรมให้เห็นเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น จากนั้นให้แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานที่ได้จัดทำขึ้น โดยการนำเสนอในรูปแบบของผู้ชาย โดยให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และข้อเสนอแนะ ให้ซึ่งกันและกัน

3. ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการ ดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายกับกลุ่มเป้าหมาย ที่ได้กำหนดไว้จนครบทุกแผนพร้อมกับสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนไปด้วย

4. เมื่อเสร็จสิ้นการดำเนินการสอนผู้วิจัย นำผลการประเมินจากพฤติกรรมด้าน สมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลจากผลงาน และการออกมานำเสนอ

6. วิธีวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์ ดังนี้

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ

1. การวิเคราะห์ข้อมูลสร้างข้อสรุป ในการวิจัยคุณภาพด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis)
2. การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เป็นลักษณะการวิเคราะห์เชิงพรรณนาจากการศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การตรวจสอบความน่าเชื่อถือได้ของข้อมูล

การตรวจสอบข้อมูล ผู้วิจัยได้ตรวจสอบข้อมูลก่อนนำไปวิเคราะห์ โดยใช้การตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation) เพื่อตรวจสอบว่าข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้ทั้งถูกต้อง และมีความน่าเชื่อถือของข้อมูล (สุภางค์ จันทวานิช, 2557) และใช้การตรวจสอบแบบสามเส้าด้านวิธีรวบรวมข้อมูล (Methodological Triangulation) ในการพิสูจน์ข้อมูล ซึ่งเก็บรวบรวมข้อมูลหลายวิธีทั้งจากการศึกษาเอกสารการ สัมภาษณ์ การสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล โดยใช้วิธีการสังเกตควบคู่ไปกับการซักถาม เมื่อข้อมูลมีความถูกต้องแล้วหลังจากนั้นก็จำแนกข้อมูลออกเป็นประเภท หรือแบ่งไปตามหมวดหมู่ ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในงานวิจัยการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูล

ตาราง 1 สรุปขั้นตอนการวิจัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย	กลุ่มผู้ให้ข้อมูล	เครื่องมือที่ใช้	ผลที่ได้รับ
1. สภาพปัจจุบัน และปัญหาของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล โดยทุนทางวัฒนธรรม เมืองลับแลของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	1. ครูกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 2. ผู้ประกอบการที่จำหน่ายสินค้าทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแล	เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล - แนวคำถามในการสัมภาษณ์กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในอำเภอเมืองจังหวัดอุตรดิตถ์ - แนวคำถามในการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จาก	- ได้ทราบสภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนการสอน ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล - ได้ทราบถึงช่องทางการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่อำเภอลับแล จังหวัด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย	กลุ่มผู้ให้ข้อมูล	เครื่องมือที่ใช้	ผลที่ได้รับ
		<p>ทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่ อำเภอลับแล จังหวัด อุตรดิตถ์</p> <p>- แนวคำถามในการ สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญใน ด้านผู้ประกอบการธุรกิจ ดิจิทัล</p>	<p>อุตรดิตถ์ในปัจจุบัน - ได้ทราบถึงสภาพปัญหา ในการทางการจำหน่าย ผลิตภัณฑ์จากทุนทาง วัฒนธรรมในพื้นที่อำเภอ ลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ใน ปัจจุบัน เพื่อนำไปพัฒนา</p>
2. การจัดการเรียนรู้เชิง ประสบการณ์เพื่อพัฒนา สมรรถนะผู้ประกอบการ ดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรม เมืองลับแลของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	<p>นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลาย จำนวน 100 คน ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2565</p> <p>โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏ อุตรดิตถ์ อำเภอเมือง จังหวัดอุตรดิตถ์</p>	<p>เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวม ข้อมูล</p> <p>- คู่มือที่มีรูปแบบการ จัดการเรียนรู้เชิง ประสบการณ์เพื่อพัฒนา สมรรถนะผู้ประกอบการ ดิจิทัลโดยทุนทาง วัฒนธรรมเมืองลับแลของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลาย</p> <p>- แบบวัดสมรรถนะการ เป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ผ่านทุนทางวัฒนธรรม จากชุมชนเมืองลับแลของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลาย</p>	<p>- ได้คู่มือในการจัดการ เรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อพัฒนาสมรรถนะ ผู้ประกอบการดิจิทัลโดย ทุนทางวัฒนธรรมเมือง ลับแลของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย</p> <p>- ได้ความรู้ความเข้าใจใน การจัดการเรียนรู้เชิง ประสบการณ์เพื่อพัฒนา สมรรถนะผู้ประกอบการ ดิจิทัลโดยทุนทาง วัฒนธรรมเมืองลับแลของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลาย</p> <p>- ได้รูปแบบการจัดการ เรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อพัฒนาสมรรถนะ ผู้ประกอบการดิจิทัลโดย ทุนทางวัฒนธรรมเมือง ลับแลของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย</p>

บทที่ 4

ผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล โดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีวัตถุประสงค์ในการวิจัย 2 ข้อ ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน และปัญหาของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และ 2) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยจะรายงานผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

ผลจากการศึกษาสภาพปัจจุบัน และปัญหาของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาเพื่อเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีวิธีการดำเนินการ 2 ขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาสภาพปัจจุบัน และปัญหาของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ด้วยแนวคำถามการสัมภาษณ์บุคลากรครูของโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แบ่งออกเป็น 4 ด้าน คือ

ด้านที่ 1 ด้านหลักสูตร

ด้านที่ 2 ด้านการจัดการเรียนรู้

ด้านที่ 3 ด้านการวัดผล

ด้านที่ 4 ด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้

จากการสัมภาษณ์บุคลากรครูของโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในอำเภอเมือง จังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 3 คน พบว่า

ด้านที่ 1 ด้านหลักสูตร พบว่ายังไม่มีหลักสูตรที่เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล มีเพียงหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เท่านั้น โดยใช้เป็นแนวทางในการบูรณาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนขึ้นเอง

ตั้งรายละเอียดจากการสัมภาษณ์ บุคลากรครูของโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบข้อสรุปที่สอดคล้องกัน ดังนี้

...ยังไม่มีหลักสูตรที่แน่ชัดว่าต้องพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล มีเพียงบูรณาการกับหลักสูตรแกนกลาง 2551 และศึกษาข้อมูลตามที่สามารถจัดกิจกรรมให้กับผู้เรียนได้ ถ้าหากเรามีแนวทางสำหรับการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลอาจจะเป็นการดีอย่างยิ่ง นักเรียนจะสามารถนำไปต่อยอดในอนาคตได้มากกว่านี้ และบางทีครูก็ยังไม่เข้าใจองค์ประกอบของผู้ประกอบการดิจิทัลเท่าที่ควร จึงทำให้ไม่สามารถที่จะพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลให้กับผู้เรียนได้อย่างเต็มที่จริง ๆ

(ครูผู้สอนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 1, โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่ง, ผู้ให้สัมภาษณ์, 19 ธันวาคม 2565)

...ทางโรงเรียนยังไม่มีหลักสูตรที่จะพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนอย่างจริงจัง เพราะส่วนใหญ่ก็จะเป็นการจัดการเรียนการสอนที่อิงตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐานมากกว่า แล้วให้ครูผู้สอนนำไปบูรณาการกันเองว่าจะทำแบบไหน ทำให้ไม่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน เพราะความเข้าใจในด้านการพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลของครูแต่ละคนแตกต่างกัน หากจะนำไปสอนนักเรียน ครูผู้สอนต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องนั้นให้ดีกว่าก่อน ก็อยากให้มีหลักสูตรหรือแนวทางในการพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้นักเรียนไปใช้ในอนาคตได้

(ครูผู้สอนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 2, โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่ง, ผู้ให้สัมภาษณ์, 20 ธันวาคม 2565)

...การจัดการเรียนการสอนทำได้เพียงเป็นการบูรณาการความรู้เท่านั้น แต่ก็ไม่ได้พัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยตรง ที่ผ่านมาก็มีแต่หลักสูตรเกี่ยวกับผู้ประกอบการที่ออกแบบให้ครูในโรงเรียนได้จัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนเท่านั้น แต่บางครั้งบางกิจกรรมก็ไม่สามารถทำตามหลักสูตรได้ทำไว้ทั้งหมดได้ เพราะต้องขึ้นอยู่กับบริบทของสถานศึกษาด้วย แต่ละโรงเรียนมีความพร้อมไม่เหมือนกัน ทำให้ให้ใกล้เคียงมากที่สุดเท่านั้น ถ้าหากมีหลักสูตรสำหรับการพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลให้กับผู้เรียนได้เรียน ก็จะนำมาใช้ในการพัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพแน่นอน เพราะสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลเป็นทักษะใหม่ที่จะต้องเรียนรู้ และสามารถใช้ในอนาคตได้จริง ๆ

(ครูผู้สอนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 3, โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่ง, ผู้ให้สัมภาษณ์, 23 ธันวาคม 2565)

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า

1. **สภาพปัจจุบันด้านสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล** ปัจจุบันพบว่าสถานศึกษายังไม่มีหลักสูตรที่ชัดเจนในการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล มีเพียงการบูรณาการในการจัดการเรียนการสอนเท่านั้น เพราะโรงเรียนขาดแนวทางในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียน

2. **สภาพปัญหาด้านสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล** ครูขาดองค์ความรู้ และแนวทางในการจัดการเรียนการสอนในเรื่ององค์ประกอบการพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล จึงทำให้ไม่สามารถที่จะพัฒนาหลักสูตรเพื่อใช้ในการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียนได้

ด้านที่ 2 ด้านการจัดการจัดการเรียนรู้ พบว่า การจัดการกระบวนการเรียนรู้ครูผู้สอนไม่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ถือว่าเป็นสิ่งสำคัญที่ควรจะทำให้เกิดขึ้นในชั้นเรียนยุคปัจจุบัน ควรให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้นั้น ตามความต้องการของผู้เรียนเอง แต่ในปัจจุบันครูผู้สอนยังขาดองค์ความรู้ในการจัดการเรียนเพื่อพัฒนาสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล และผู้เรียนขาดการลงมือปฏิบัติแบบมีส่วนร่วม ดังรายละเอียดจากการสัมภาษณ์ บุคลากรครูของโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบข้อสรุปที่สอดคล้องกัน ดังนี้

...ต้องจัดการเรียนการสอนที่สามารถให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติเอง มองให้เห็นถึงการเป็นผู้ประกอบการว่าเป็นอย่างไร โดยให้ผู้เรียนได้เข้าใจมากขึ้น เพราะในรายวิชาสังคมศึกษา ก็จะเน้นไปสาระเศรษฐศาสตร์ ที่จะมีการจัดการเรียนการสอนเน้นเนื้อหาเป็นหลัก ผู้เรียนต้องมีการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากตัวของผู้เรียนเอง ที่จะทำให้สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน และในอนาคตได้ อีกทั้งสิ่งอำนวยความสะดวกให้ห้องเรียนตอนนี้ยังมีน้อย บางครั้งก็จะไม่เพียงพอต่อความต้องการของครูผู้สอนในการจัดกิจกรรม ด้วยสภาพแวดล้อมและบริบทของทางโรงเรียนทำให้อุปกรณ์ และเทคโนโลยียังไม่เพียงพอ ระบบอินเทอร์เน็ตที่ยังไม่เพียงพอต่อจำนวนนักเรียน จนต้องทำให้ปรับเปลี่ยนกิจกรรม รูปแบบการสอนที่ให้ผู้เรียนได้ศึกษาด้วยตนเองที่บ้านต่อ

(ครูผู้สอนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 1, โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่ง, ผู้ให้สัมภาษณ์, 19 ธันวาคม 2565)

...การจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม โดยเน้นให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรื่องที่ตนเองสนใจ ได้อภิปราย และแลกเปลี่ยนความคิด การแสดงบทบาทสมมติ โดยครูอาจจะมีเนื้อหามาให้ผู้เรียนได้ศึกษา และจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติเอง มากกว่ามานั่งฟังเฉย ๆ แล้วหมดคาบไป และสิ่งสำคัญที่สุดคือ สิ่ง que ผู้เรียนจะได้รู้หลังจากจบการเรียนในคาบนี้ และห้องเรียนยังมีสิ่งอำนวยความสะดวกที่ไม่เพียงพอบางอย่าง ครูจะต้องหามาเอง เช่น อุปกรณ์สื่อการเรียนการสอน และด้วยจำนวนนักเรียนในแต่ละห้องที่มีจำนวนมาก เมื่อถึงในเวลาช่วงบ่ายนักเรียนก็เกิดอาการเหนื่อยล้า เบื่อหน่าย ง่วงนอน ทำให้สมาธิของผู้เรียนหายไป และไม่ตั้งใจเรียน ถ้าอากาศในห้องเรียนมีอากาศที่ดี และถ้ายังมีอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่พร้อมใช้งาน ก็จะยิ่งกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

(ครูผู้สอนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 2, โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่ง, ผู้ให้สัมภาษณ์, 20 ธันวาคม 2565)

...การพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล ไม่ว่าจะจัดการเรียนการสอนรูปแบบใดก็ตาม สิ่งที่สำคัญก็คือ การจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียน “คิดอย่างเป็นระบบ” เป็นสิ่งที่สำคัญที่อยากให้เกิดขึ้นมาก โดยการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการปฏิบัติ ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ผู้เรียนจะเข้าใจถึงสิ่งที่ตนเองได้ทำไป โดยการสร้างกระบวนการคิดของผู้เรียน จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถรวบรวมความรู้ได้เป็นระบบ และมีพื้นฐานความรู้ที่แน่น และคงทน นอกจากนี้ยังมีการสอดแทรกเรื่องราวที่เกิดขึ้นใกล้ตัวของผู้เรียน เพื่อให้สอดคล้องในอดีตอาจจะเน้นการสอนไปที่การท่องจำ และการบรรยายเพียงอย่างเดียว แต่ปัจจุบันการพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลควรให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง จะสามารถพัฒนาได้ตรงตามคุณลักษณะเท่าที่ควร และการจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้อยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีความสะดวกสบาย มีสิ่งอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียนได้อย่างเต็มที่ เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการพัฒนาได้อย่างเหมาะสมที่สุด แต่ก็ทำได้เท่าที่มีอยู่ในโรงเรียนตอนนี้เท่านั้น ด้วยงบประมาณ และในหลายด้าน ด้วยสภาพจำกัดบางครั้งสิ่งอำนวยความสะดวกก็ยังไม่เพียงพอกับความต้องการของทั้งครูผู้สอน และผู้เรียน โดยครูผู้สอนจะต้องจัดสภาพแวดล้อมที่พร้อมต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อที่จะอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนได้พัฒนาในทักษะต่าง ๆ อาจจะต้องมีการลงทุนเสียเงินของตนเอง

(ครูผู้สอนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 3, โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่ง, ผู้ให้สัมภาษณ์, 23 ธันวาคม 2565)

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า

1. **สภาพปัจจุบันด้านสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล** ในการจัดการเรียนการสอนครูผู้สอนยังจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ไม่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ไม่มีการจัดให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม หรือเน้นให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรื่องที่ตนเองสนใจเท่าที่ควร ทำให้ผู้เรียนไม่มีความพร้อมต่อการเรียนรู้ในแต่ละคาบ การเรียนการสอนยังเป็นการท่องจำมากกว่าที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ

2. **สภาพปัญหาด้านสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล** ปัจจุบันครูผู้สอนขาดการพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลให้กับผู้เรียน และขาดองค์ความรู้ในการจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียน “คิดอย่างเป็นระบบ” จึงไม่สามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เสริมสร้างสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลได้ รวมถึงสิ่งอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนการสอนไม่เพียงพอต่อครูผู้สอน และผู้เรียน

ด้านที่ 3 ด้านการวัดผล พบว่า ในการวัดและประเมินผลของครูผู้สอนยังมีความหลากหลาย เนื่องจากผู้เรียนที่มีความสามารถในการเรียนที่แตกต่างกัน ครูผู้สอนจึงต้องมีแบบวัดที่แตกต่าง นอกจากนี้ยังมีเรื่องการใช้สื่อที่มีความหลากหลาย เพื่อพัฒนาผู้เรียนแสดงให้เห็นถึงกระบวนการคิดวิเคราะห์สิ่งที่ได้รับจากสื่อให้ได้ แต่สื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนยังไม่พร้อมทั้งจำนวนของผู้เรียน ดังรายละเอียดจากการสัมภาษณ์ บุคลากรครูของโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบข้อสรุปที่สอดคล้องกัน ดังนี้

...ในยุคปัจจุบันมีสื่อเทคโนโลยีเข้ามามากมาย และผู้เรียนก็สามารถเข้าถึงสื่อเทคโนโลยีได้อย่างรวดเร็วในทางนั้นหนาแน่นมากกว่าที่จะนำมาใช้ประโยชน์ในด้านของธุรกิจ โดยจะต้องใช้สื่อที่พร้อมสำหรับผู้เรียน และต้องสอนให้ผู้เรียนใช้สื่อได้อย่างถูกต้องด้วย ถ้าหากส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้อย่างถูกวิธีก็จะสามารถพัฒนาทักษะของผู้เรียนได้ และครูจะต้องเข้าใจเรื่องราวก่อนที่จะนำไปสอนให้กับผู้เรียน แล้วสื่อนั้นก็จึงจะทำให้ผู้เรียนได้รับผลประโยชน์ สามารถนำไปต่อยอดให้ออกมาได้

(ครูผู้สอนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 1, โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่ง, ผู้ให้สัมภาษณ์, 19 ธันวาคม 2565)

...ก่อนการเริ่มต้นวัดผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ครูผู้สอนต้องเป็นผู้ประเมินคุณภาพของสื่อที่จัดขึ้นก่อนเป็นอันดับแรกว่ามีความพร้อมมากน้อยเพียงใด เหมาะสมที่จะใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหรือไม่ เพื่อให้การนำสื่อขึ้นไปใช้วัดผลผู้เรียนได้ตรงตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ สื่อที่ใช้อาจจะมีทั้งสื่อดิจิทัล และสื่อประเภทวัสดุ ก็จะมีให้ผู้เรียนได้ใช้สำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้เรียนได้พัฒนาได้อย่างเต็มที่ ถ้าหากโรงเรียนใดที่มีสื่อที่พร้อม ครู และนักเรียนก็จะสามารถพัฒนาไปได้อย่างรวดเร็ว

(ครูผู้สอนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 2, โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่ง, ผู้ให้สัมภาษณ์, 20 ธันวาคม 2565)

...ยังไม่มี การประเมินที่ดำเนินการไปพร้อมกับการจัดการเรียนรู้ โดยสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน สะท้อนถึงการมีสมรรถนะดิจิทัลในด้านต่าง ๆ และจากการตรวจสอบผลงานของผู้เรียนพร้อมทั้งการให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน

(ครูผู้สอนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 3, โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่ง, ผู้ให้สัมภาษณ์, 20 ธันวาคม 2565)

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า

1. สภาพปัจจุบันด้านสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ครูผู้สอนไม่มีองค์ความรู้ในเรื่องของการออกแบบการวัด และประเมินผลการสอนที่สอดคล้องกับสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล การวัดผลเป็นการวัดด้านเดียว หรือเป็นการวัดจากผลงานเพียงอย่างเดียว ไม่ได้วัดถึงพฤติกรรมของผู้เรียนในการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน

2. สภาพปัญหาด้านสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ครูผู้สอนมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ไม่สอดคล้องกับการส่งเสริมกับสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลจึงทำให้ไม่สามารถออกแบบเกณฑ์การวัด และประเมินผลการสอนตามสมรรถนะดังกล่าวได้ รวมถึงด้านสื่อเทคโนโลยียังไม่สะดวกต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ผู้เรียนยังใช้สื่อได้ไม่ถูกต้อง

ด้านที่ 4 ด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ พบว่า ในปัจจุบันการประเมินผลไม่ได้ประเมินจากสภาพจริงของผู้เรียนที่เกิดขึ้น ทำให้ไม่สามารถวัดสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนได้อย่างถูกต้อง เพราะผู้เรียนแต่ละคนมีความสามารถทางการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน และครูผู้สอนมีความเข้าใจด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ดังรายละเอียดจากการสัมภาษณ์ บุคลากรครูของโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบข้อสรุปที่สอดคล้องกัน ดังนี้

...ด้วยสภาพของโรงเรียนที่มีผู้เรียนมีความหลากหลายผู้เรียนทุกคนมีความแตกต่างกัน ฉะนั้นครูผู้สอนจะต้องคำนึงถึงความสามารถของผู้เรียนว่าแต่ละคนมีความสามารถอย่างไร ในการใช้เครื่องมือการวัดและประเมินผลที่มีความหลากหลาย นั่นก็คือการประเมินตามสภาพจริง ผู้เรียนที่มีความสามารถในการเรียนที่แตกต่างกัน ครูผู้สอนก็ต้องมีแบบวัดที่แตกต่าง นอกจากนี้ยังมีเรื่องการใช้สื่อที่มีความหลากหลาย เพื่อพัฒนาผู้เรียนแสดงให้เห็นถึงกระบวนการคิดวิเคราะห์สิ่งที่ได้รับจากสื่อให้ได้ และสิ่งสุดท้ายที่สำคัญคือ การจัดการเรียนการสอนจะสามารถวัดทักษะนั้นได้ ต้องได้รับความร่วมมือทั้งจากตัวครูผู้สอนกับผู้เรียนด้วย มีการเตรียมการสอน เตรียมผู้เรียน จัดการเรียนการสอนที่มีขั้นตอนอย่างชัดเจน โดยมีทั้งขั้นนำ ขั้นสอน ขั้นสรุป ซึ่งจะช่วยให้กระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนได้รับการพัฒนาสมรรถนะที่เป็นขั้นตอน และเกิดการพัฒนาได้ตามจุดประสงค์

(ครูผู้สอนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 1, โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่ง, ผู้ให้สัมภาษณ์, 19 ธันวาคม 2565)

...ปัจจุบันการประเมินผลอาจไม่ได้ประเมินจากสภาพจริงของผู้เรียนที่เกิดขึ้น ทำให้ไม่สามารถวัด ผู้เรียนได้อย่างถูกต้องว่าเป็นอย่างไร และมีปัญหาที่ต้องได้รับการแก้ไขในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ผู้เรียนแต่ละคนมีความสามารถทางการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน จะนำมาเปรียบเทียบกันไม่ได้ เพียงเพราะจากข้อสอบ แต่ต้องมีการประเมินผลที่หลากหลายให้สะท้อนความสามารถของผู้เรียนออกมาให้ได้มากที่สุด จึงจะทราบว่าจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้น ๆ สามารถทำให้ผู้เรียนพัฒนาพฤติกรรมได้จริงหรือไม่

(ครูผู้สอนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 2, โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่ง, ผู้ให้สัมภาษณ์, 20 ธันวาคม 2565)

...จากการวัดผลที่ต้องมีเครื่องมือที่เป็นแนวทางเดียวกัน และปรับไปตามบริบทของสถานศึกษาแล้วนั้น ก็จะต้องมีการประเมินผลจากสภาพจริงด้วย เรามักจะพูดกันว่าประเมินผู้เรียนตามสภาพจริง แต่จะมีการประเมินจริงหรือไม่เราก็ไม่ทราบ ผู้เรียนในห้องต่างมีความหลากหลาย มีความสามารถที่ต่างกัน การรับรู้ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งก็ย่อมมีความแตกต่างกัน ฉะนั้นแล้วการประเมินก็ต้องประเมินตามสภาพของผู้เรียนที่มีความแตกต่างกันด้วย ไม่ใช่เพียงแค่อิงแบบทดสอบเท่านั้น เพราะไม่สามารถวัดผู้เรียนได้อย่างแท้จริง

(ครูผู้สอนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 3, โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่ง, ผู้ให้สัมภาษณ์, 23 ธันวาคม 2565)

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า

1. สภาพปัจจุบันด้านสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ปัจจุบันการประเมินผล อาจจะได้ประเมินจากสภาพจริงของผู้เรียนที่เกิดขึ้น ทำให้ไม่สามารถวัดสมรรถนะผู้เรียนได้อย่าง ถูกต้องว่าเป็นอย่างไร และมีปัญหาที่ต้องได้รับการแก้ไขในเรื่องใด

2. สภาพปัญหาด้านสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ครูผู้สอนขาดแนวทางการสร้างแบบการวัด และประเมินผลสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล แต่ไม่หลากหลายเป็นการวัดที่ใช้แบบทดสอบเท่านั้น ยังไม่ครอบคลุมในทุกด้าน ผู้เรียนจึงไม่เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง

ข้อเสนอแนะจากผู้ให้ข้อมูล ดังรายละเอียดจากการสัมภาษณ์ บุคลากรครูของโรงเรียน ที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบข้อสรุปที่สอดคล้องกัน ดังนี้

...ในยุคที่มีมือถือเป็นสิ่งสำคัญ และทุกคนต้องพกโทรศัพท์มือถือไปทุกที่ ถึงแม้ว่าทางโรงเรียนจะอนุญาตให้นักเรียนสามารถนำโทรศัพท์มือถือมาได้ก็ตาม แต่เมื่อผู้เรียนใช้โทรศัพท์มือถือได้ไม่ถูกต้องเหมาะสม อาจจะต้องมีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ บูรณาการสื่อที่นักเรียนส่วนใหญ่มีกันทุกคน และนำพกดัดตัวมาตลอด เพื่อให้นักเรียนได้ใช้ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด การใช้สื่อออนไลน์ในทางที่ถูกต้อง เหมาะสม

(ครูผู้สอนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 1, โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่ง, ผู้ให้สัมภาษณ์, 19 ธันวาคม 2565)

...การเรียนรู้ของผู้เรียนเกิดขึ้นได้ทุกเมื่อ หากครูผู้สอนเห็นความสำคัญในด้านของการให้ผู้เรียนสามารถนำไปต่อยอดใช้ได้ในอนาคตก็เป็นผลดี ที่จะมีการบูรณาการทักษะเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ถึงสภาพปัญหาทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้น มีการนำวิธีการไปแก้ไข และพัฒนา ไม่เพียงแต่ท่องจำเนื้อหา เรียนตามหนังสือ แต่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมีครูผู้สอนคอยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

(ครูผู้สอนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 2, โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่ง, ผู้ให้สัมภาษณ์, 20 ธันวาคม 2565)

...ด้านหลักสูตรควรจัดทำหลักสูตรที่สนับสนุนให้ผู้เรียนมีสมรรถนะผู้ประกอบการ ดิจิทัล ส่งเสริมให้ผู้เรียนนำความรู้เทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ ๆ มาใช้ในการเรียนรู้ และการมีสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ครูผู้สอนควรมีความรู้ และบูรณาการใช้สมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอนให้กับผู้เรียน

(ครูผู้สอนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 3, โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่ง, ผู้ให้สัมภาษณ์, 23 ธันวาคม 2565)

จากการสัมภาษณ์บุคลากรครูของโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในการศึกษาสภาพปัจจุบัน และปัญหาของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งมีข้อเสนอแนะที่สอดคล้องกันว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต้องบูรณาการ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปต่อยอดในอนาคต เพื่อเป็นผู้ประกอบการที่มีสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล

2. การศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการในการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ ดังรายละเอียดจากการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการ พบข้อสรุปที่สอดคล้องกัน ดังนี้

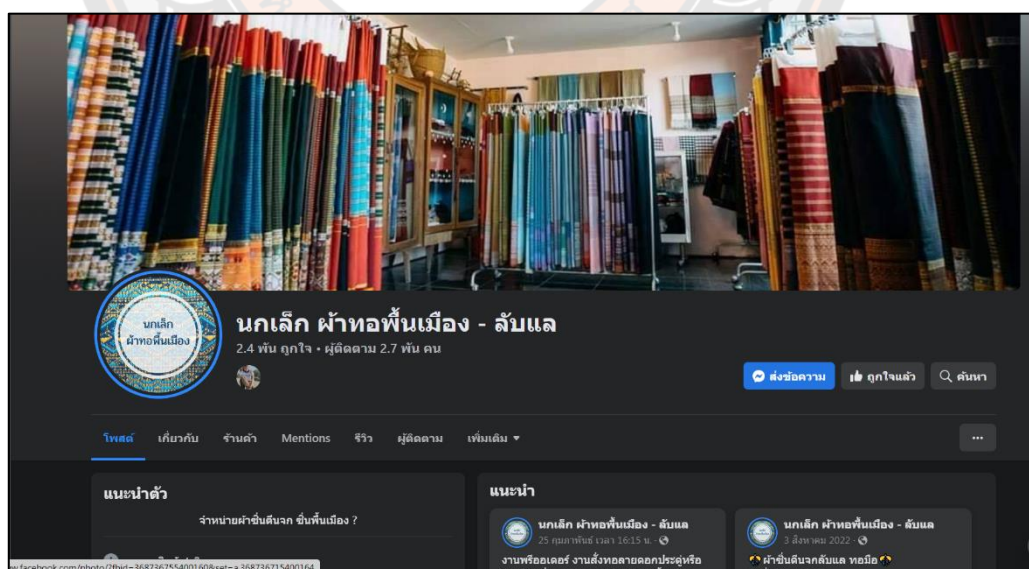
2.1 ผู้ประกอบการดิจิทัลที่จำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่อำเภอลับแล คนที่ 1 ธุรกิจ **ร้านนกลีเกิ้ล ผ้าทอพื้นเมือง - ลับแล** ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ พบว่า

...สินค้าส่วนใหญ่ที่ทางร้านได้จัดจำหน่ายเป็นประเภทของผ้าขึ้นลับแล ที่รับมาจากชาวบ้านในชุมชน และทางที่บ้านมีการทอเองบางส่วน และได้มีการจัดจำหน่ายทางหน้าร้าน และในช่องทางออนไลน์ ทั้ง Facebook และในShopee และมีตัวแทนจำหน่ายโดยที่เราจะทำการจัดส่งสินค้าให้เอง มีกลุ่มใหญ่ในการติดต่อกับตัวแทนว่ามีผ้าลายไหนบ้าง ผืนไหนว่าง ผืนไหนมีคนจองแล้ว ซึ่งจุดเด่นของร้านเราคือ การทำลายขึ้นแบบโบราณ และใช้สีที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน เช่น โทนสีพาสเทล สามารถใส่ได้ทุกเทศกาล ให้ง่าย และสวยงาม ไม่ดูแก่ ลูกค้าส่วนใหญ่ที่มาซื้อกับทางร้านจะเป็นลูกค้าวัยทำงาน และวัยกลางคน เนื่องจากมีกำลังเพียงพอที่จะซื้อ เพราะขึ้นมีราคาแพง ยิ่งเป็นลายที่ต้องใช้ความละเอียดละทอในการทอก็จะมีราคาสูง จึงทำให้วัยรุ่นสมัยใหม่ไม่ค่อยสนใจซื้อ

(สถานประกอบการธุรกิจดิจิทัลที่จำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่อำเภอลับแล 1, ให้สัมภาษณ์, 14 พฤศจิกายน 2565)



ภาพ 56 สัมภาษณ์ผู้ประกอบการที่จำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่
อำเภอลับแล 1, ร้านนกลีกรัก ผ้าทอพื้นเมือง - ลับแล



ภาพ 57 ช่องทางการขายออนไลน์ของร้านนกลีกรัก ผ้าทอพื้นเมือง - ลับแล

2.2 ผู้ประกอบการดิจิทัลที่จำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่อำเภอ
ลับแล คนที่ 2 ธุรกิจ **ร้านข้าวพันผ้าจู้บจิบ-ผามูบ** ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ พบว่า

...ทางร้านแล้วขายข้าวพันมาเป็นเวลา 30 กว่าปี ตั้งแต่สมัยรุ่นแม่แล้วมีการสืบทอด
จนถึงรุ่นลูก ซึ่งเป็นรุ่นที่ 2 ข้าวพันผักของร้านเรามีจุดเด่นตรงที่เราหมักแป้งเอง แป้งจะมี
รสชาติที่ไม่เปรี้ยว และไม่เค็มจนเกินไป นุ่ม หนา เด้ง และสะอาดมาก ซึ่งเมนูของร้าน
ข้าวพันจู้บจิบมาหลากหลายเมนู ที่นอกเหนือจากความพันผักแล้ว อย่างล่าสุดคือข้าวพัน
ต้มยำใส่ไข่มดแดง ทางร้านเราจะไม่ใส่ผงชูรสลงในแป้งนะคะ ผักที่นำมาทำก็จะเป็นผัก
ออแกนิกปลูกเองบ้างบางชนิด ลูกค้าส่วนใหญ่ที่มาร้านเราจะเป็นคนในชุมชน รวมถึงรู้จัก
จากทางเพจของ Facebook แล้วมีกันบอกต่อ ๆ กันมา ตัดใจในรสชาติ ช่องทางออนไลน์
ก็มีขายช่องทาง Facebook ส่วนใหญ่จะสั่งซื้อเป็นแบ่งไว้สำหรับไปผสม ทำกินกันเอง เราก็
สามารถจัดส่งให้ได้

(สถานประกอบการธุรกิจดิจิทัลที่จำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่
อำเภอลับแล 2, ให้สัมภาษณ์, 15 พฤศจิกายน 2565)



ภาพ 58 สัมภาษณ์ผู้ประกอบการที่จำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่
อำเภอลับแล 2, ร้านข้าวพันผ้าจู้บจิบ-ผามูบ



ภาพ 59 ช่องทางการขายออนไลน์ของร้านข้าวพันผักจ๊อบจ๊อบ-ผามูบ

2.3 ผู้ประกอบการดิจิทัลที่จำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่อำเภอ
ลับแล คนที่ 3 ธุรกิจ **ร้านม่อนลับแล** ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ พบว่า

...ร้านม่อนลับแล เป็นร้านที่เป็นตัวแทนในการจัดจำหน่ายสินค้าในชุมชน อย่างเช่น
ผ้าซิ่น อาหารพื้นเมือง ผลไม้ท้องถิ่นแปรรูป เป็นต้น และรวมถึงมีพิพิธภัณฑ์สำหรับเปิดให้
นักท่องเที่ยว และคนในท้องถิ่นที่สนใจทางประวัติศาสตร์ได้เข้าชมฟรี ทางร้านเราเปิดมาได้
10 กว่าปีแล้วค่ะ ส่วนใหญ่ลูกค้าที่มาซื้อสินค้าก็จะเป็นนักท่องเที่ยวซะมากกว่า ลูกค้าที่รู้จัก
จากทางร้านเราก็มาด้วยจากนิตยสารในสมัยก่อน และรวมถึงปัจจุบันช่องทางออนไลน์มี
หลากหลายช่องทางมาก ก็ได้มีการโฆษณาร้านผ่านจาก Facebook แต่ยังไม่ได้มีการขาย
สินค้าไปยังช่องทางออนไลน์ เนื่องจากอยากให้ผู้ที่มาซื้อสินค้า ได้มาจับ มาดูของจริงเอง

(สถานประกอบการธุรกิจดิจิทัลที่จำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่
อำเภอลับแล 3, ให้สัมภาษณ์, 17 พฤศจิกายน 2565)



ภาพ 60 สัมภาษณ์ผู้ประกอบการที่จำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่
อำเภอลับแล 3, ร้านมอนลับแล



ภาพ 61 ช่องทางการขายออนไลน์ของร้านมอนลับแล

2.4 ผู้ประกอบการดิจิทัลที่จำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่อำเภอ
ลับแล คนที่ 4 ธุรกิจ **ร้านบ้านบนดอย** ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ พบว่า

...บ้านบนดอย เป็นร้านที่รู้จักของคนในท้องถิ่น เนื่องจากร้านเรามีการรับสินค้าจาก
ชาวบ้านในลับแลตามชุมชนต่าง ๆ เช่น ไม้กวาดตองกง ข้าวเกรียบว่าว อาหารพื้นเมือง
ลับแล ผ้าขึ้นตีนจก และผลไม้แปรรูปที่ได้จากผลไม้ในสวนของชาวบ้าน สินค้าที่ขายดีของ
ทางร้านเรา และไม่มีใครเหมือนก็คือ ตุเรียนกวน เนื่องจากเราจะทำเพียงปีละครั้ง ตามฤดู
ของตุเรียนออก ด้วยรสชาติที่ไม่หวานจนเกินไป และกลิ่นที่ไม่แรง ลูกค้าจึงติดใจแล้ว
กลับมาซื้อเป็นของฝาก ร้านบ้านบนดอย มีช่องทางการขายสินค้าออนไลน์ ในเพจ
Facebook ในWebsite ของทางร้านด้วย ทำให้ลูกค้าสะดวกติดต่อซื้อสินค้ากับทางร้านเรา
และทางร้านเราได้มีพิธีภัณฑ์สำหรับให้นักท่องเที่ยว รวมถึงเด็ก ๆ ได้มาเรียนรู้วิถีชีวิตของ
คนลับแล ในเวลารว่างจากการทำสวน ก็จะมานั่งถักไม้กวาดตองกง นั่งทอขึ้น ให้ได้ชมกัน

(สถานประกอบการธุรกิจดิจิทัลที่จำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่
อำเภอลับแล 4, ให้สัมภาษณ์, 17 พฤศจิกายน 2565)



ภาพ 62 สัมภาษณ์ผู้ประกอบการที่จำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่
อำเภอลับแล 4, ร้านบ้านบนดอย



ภาพ 63 ช่องทางการขายออนไลน์ของร้านบ้านบดอย

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า

1. สภาพปัจจุบันด้านสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ผู้ประกอบการส่วนใหญ่มีการใช้สื่อดิจิทัลในการโปรโมทร้าน และมีการจำหน่ายสินค้าในช่องทางออนไลน์เพิ่มมากขึ้น เพื่อสนองความต้องการของผู้บริโภคเพิ่มมากขึ้น แต่ก็ยังเป็นลูกค้าที่เป็นฐานลูกค้าประจำมากมาย ลูกค้ารายใหม่ เพราะสินค้าบางอย่างลูกค้าบางคนยังไม่ชอบ หรือไม่ได้นำไปใช้จริง ๆ
2. สภาพปัญหาด้านสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ผู้ประกอบการมีมุมมองในการใช้สื่อดิจิทัลที่แตกต่างกันในการพัฒนารูธุรกิจของตนเอง บางสถานประกอบการใช้สื่อดิจิทัลในการส่งเสริมธุรกิจของตนเอง แต่บางสถานประกอบการไม่ใช้สื่อดิจิทัลในการส่งเสริมธุรกิจของตนเองเนื่องจากยังติดกรอบการดำเนินธุรกิจรูปแบบเดิม รวมถึงผลิตภัณฑ์ที่เป็นสินค้าจากทุนทางวัฒนธรรม ยังไม่มีความหลากหลาย ทำให้สินค้ามีรูปแบบซ้ำกัน

การศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาด้านสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการในการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์

ดังรายละเอียดจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ พบข้อสรุปดังนี้

1. การให้คำจำกัดความเกี่ยวกับผู้ประกอบการดิจิทัล

การให้คำจำกัดความเป็นการทำให้เข้าใจกับคำว่า ผู้ประกอบการดิจิทัลมากขึ้น และเป็นการสร้างความเข้าใจที่ตรงกัน เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม โดยผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านผู้ประกอบการดิจิทัล โดยได้ให้คำจำกัดความไว้ดังนี้

ผู้ประกอบการดิจิทัลในยุคปัจจุบัน

...ผู้ประกอบการที่ดูแลธุรกิจที่มีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการดำเนินงาน ไม่ว่าจะตั้งแต่เริ่มในการดำเนินการ input-process-output อาจจะเป็นกระบวนการใด กระบวนการหนึ่ง หรือทุกกระบวนการก็ได้ ซึ่งนวัตกรรมก็เป็นส่วนประกอบสำคัญในการสร้างความสำเร็จด้านการลงทุนใหม่ ๆ ในการทำธุรกิจในยุคปัจจุบัน เนื่องด้วยการที่ลูกค้าส่วนใหญ่เริ่มปรับตัว เป็นผลมาจากการระบาดของโควิด-19 ทำให้เกิดช่องทางการค้าขายที่มีหลากหลายช่องทาง โดยเฉพาะช่องทางออนไลน์เพราะการสั่งซื้อสินค้าออนไลน์ได้กลายเป็นพฤติกรรมติดตัวผู้บริโภค และมีแนวโน้มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง นวัตกรรมจึงเป็นการสร้างผลิตภัณฑ์หรือบริการที่ดีขึ้นจากมุมมองของสิ่งที่มีตัวตนหรือเป็นการสร้างมูลค่าในจิตใจให้เกิดขึ้นกับผู้ใช้สินค้าหรือบริการ

(ผู้เชี่ยวชาญทางด้านผู้ประกอบการดิจิทัล, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2566)

เกิดเทรนด์ของการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลในอนาคต

...จากการระบาดของโควิด-19 ต้องทำให้พ่อค้า แม่ค้าหาช่องทางการค้าสินค้าและบริการที่หลากหลาย จึงทำให้มีส่วนเร่งให้ผู้บริโภคต้องยอมรับเศรษฐกิจแบบดิจิทัลเพิ่มขึ้น ส่งผลให้คนรุ่นใหม่ หรือวัยที่กำลังพึ่งจะเรียนจบแล้วว่างงาน ต้องหันมาเลือกทำธุรกิจเองมากกว่าที่จะทำงานประจำเพื่อรับเงินเดือน จึงทำให้เกิดการพัฒนาในธุรกิจ อี-คอมเมิร์ซอย่างชัดเจน โดยเฉพาะในกลุ่มธุรกิจขนาดเล็กที่หันมาใช้เทคโนโลยีมากขึ้น แล้วแนวโน้มที่เกิดขึ้นจะทำให้เกิดการสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ มองหาความยั่งยืน และสร้างความมั่นคง โดยเทรนด์หลักของการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลในอนาคตมีนั่นคือ รูปแบบของภาคธุรกิจในโลกจะมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว อนาคตจะถูกกำหนดโดยนวัตกรรมดิจิทัล

เพิ่มมากขึ้น ซึ่งทักษะเหล่านี้จะเป็นสิ่งจำเป็นที่ผู้ประกอบการรุ่นใหม่จะต้องมีนอกเหนือจากการคิดวิเคราะห์หรือการแก้ปัญหาคือการสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ และการรู้จักใช้เทคโนโลยีให้เป็นจะต้องสามารถทำงานจากที่ไหนก็ได้ เพราะเทคโนโลยีจะสร้างสภาพแวดล้อมให้เป็นอิสระ ทุกวันนี้ทุกคนหันมาใช้โทรศัพท์มือถือเพิ่มขึ้นทุกวัน และการค้าผ่านโลกโซเซียลจึงเป็นง่ายที่เกิดที่จะทำให้เกิดการขับเคลื่อนทางเศรษฐกิจ และสามารถลดปัญหาอัตราการว่างงานของเด็กรุ่นใหม่ ๆ ผู้ประกอบการรุ่นใหม่ที่เหมาะสมความสำเร็จจะเป็นบุคคลที่หาเลี้ยงชีพได้ด้วยธุรกิจออนไลน์อย่างยั่งยืนสิ่งสำคัญคือ คนที่สามารถขับเคลื่อนไปตามคลื่นแห่งนวัตกรรมใหม่ได้

(ผู้เชี่ยวชาญทางด้านผู้ประกอบการดิจิทัล, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2566)

2. องค์ประกอบของผู้ประกอบการดิจิทัล

การศึกษาองค์ประกอบของผู้ประกอบการดิจิทัลสามารถทำให้พัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม โดยผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านผู้ประกอบการดิจิทัล โดยได้อธิบายไว้ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 การเป็นคนที่ยอมรับเทคโนโลยีใหม่ ๆ

...เทคโนโลยีมีความสำคัญต่อมนุษย์ในยุคปัจจุบันมาก หากผู้ประกอบการมีความรู้ทางด้านเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้กับภาคธุรกิจ ก็จะสามารถสร้างประโยชน์ได้อย่างกว้างขวาง และอำนวยความสะดวกได้มากขึ้น เช่น ในด้านการค้าขาย วางแผนการตลาด การออกแบบผลิตภัณฑ์ และบริการที่หลากหลาย การจัดเก็บข้อมูลของลูกค้า ช่องทางติดต่อลูกค้า และบริการที่สะดวกรวดเร็วมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นผลดีเมื่อเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาท โดยในยุคปัจจุบันคนมีพฤติกรรมการใช้ชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม เช่น สามารถสั่งซื้อของออนไลน์ สั่งอาหารผ่านเดลิเวอรี่ โดยไม่จำเป็นต้องออกจากบ้าน เพราะใช้สื่อออนไลน์ในการสื่อสารระหว่างกัน เพื่อให้การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเกิดประโยชน์ และเหมาะสมกับยุคสมัยใหม่ที่กำลังก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว จึงต้องมีการปรับตัวในทุกภาคส่วน ส่วนในด้านธุรกิจพบว่าธุรกิจ หันมาสนใจการทำตลาดออนไลน์มากขึ้น และใช้เทคโนโลยีให้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด เป็นคนที่มีบุคลิกชอบความท้าทาย กล้าได้ กล้าเสีย ในการเปิดรับสิ่งใหม่ ๆ ในการทำธุรกิจ

...เป็นคุณลักษณะที่สำคัญอย่างยิ่งของนักธุรกิจยุคใหม่ หรือยุคดิจิทัล ที่จะประสบความสำเร็จต้องมีในด้านของ “ความพร้อม” และ “พร้อมที่จะลงมือทำ” ดังนั้นการที่จะเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลได้ คุณสมบัติที่สำคัญดังกล่าวที่จะไปสู่เส้นชัยของการทำธุรกิจ

หากได้แต่คิด และวางแผน แต่ไม่เคยลงมือทำ ธุรกิจก็ไม่มีวันประสบความสำเร็จ จงพร้อมคว้าโอกาสเสมอ และรีบลงมือทำตามแผนธุรกิจที่วางไว้ แต่แค่มีความรู้เพียงอย่างเดียวอาจไม่พอที่จะทำให้การเป็นผู้ประกอบการในยุคดิจิทัลได้ จะต้องรู้จักประยุกต์ และดัดแปลงความรู้เหล่านั้นในธุรกิจได้อย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้กิจการ และร้านค้าเกิดแตกต่างจากธุรกิจอื่น ๆ ที่คล้ายกัน

...นอกจากนี้จะต้องไม่หยุดที่จะพัฒนาสินค้า และช่องทางการค้าขายในออนไลน์ ให้ตรงกับความต้องการของลูกค้ากลุ่มเป้าหมายด้วย เพื่อให้สินค้าเป็นที่ต้องการของลูกค้า แม้ว่าจะมีเทรนด์ใหม่ ๆ เข้ามา ดังนั้นการมีความคิดสร้างสรรค์ และรู้จักคิดนอกกรอบ จึงเป็นคุณสมบัติที่ผู้ประกอบการทุกคนต้องมี

(ผู้เชี่ยวชาญทางด้านผู้ประกอบการดิจิทัล, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2566)

องค์ประกอบที่ 2 การเป็นคนที่มีทักษะไหวพริบ ความอดทน และความเพียรพยายาม

...ผู้ประกอบการที่ประสบความสำเร็จส่วนใหญ่นั้นมีทักษะในการแก้ปัญหา และมีไหวพริบในการเอาตัวรอด เพื่อพากิจการไปถึงฝั่งฝันแม้สถานการณ์จะไม่เป็นใจ เช่น ในยามที่เศรษฐกิจตกต่ำ หรือลูกค้าไม่ค่อยเข้าร้าน ผู้ประกอบการจะต้องรับมือกับปัญหาที่พบเจอ จึงจะประคับประคองกิจการให้อยู่ต่อไปได้ หรือเวลาที่ทางร้านเจออุปสรรค เช่น ผลิตสินค้าไม่ทันหรือไม่มีสินค้าที่ลูกค้าต้องการ คุณจะแก้ปัญหาเฉพาะหน้าอย่างไร และเลือกป้องกันแบบไหนจึงจะไม่เกิดเหตุการณ์อย่างนี้ขึ้นอีก เพราะฉะนั้นการจะเป็นผู้ประกอบการจึงจำเป็นต้องมีไหวพริบและมีทักษะในการแก้ปัญหา

...จุดเริ่มต้นของการเป็นผู้ประกอบการ แม้จะผิดพลาดบ้างแต่ก็ต้องไม่ท้อ และลุกขึ้นมาให้ได้ ให้อดทน และเรียนรู้จากบทเรียนที่ผ่านมา ความเพียรพยายามก็คล้าย ๆ กับความอดทน คือผู้ประกอบการจะต้องไม่ถอดใจง่าย ๆ และลงมือทำแม้บางทีอาจจะรู้สึกไม่พร้อม แต่การลงมือทำและความมานะบากบั่นต่างหากที่จะช่วยให้ผู้ประกอบการประสบความสำเร็จ

(ผู้เชี่ยวชาญทางด้านผู้ประกอบการดิจิทัล, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2566)

3. ลักษณะของผู้ประกอบการดิจิทัล

การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลได้มากที่สุด ต้องศึกษา ลักษณะของความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลให้ละเอียด และครบถ้วน เพื่ออธิบายลักษณะของบุคคล ที่จะมี สมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง โดยผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ทางด้านผู้ประกอบการดิจิทัล โดยได้ให้ลักษณะของผู้ประกอบการดิจิทัลไว้ดังนี้

การเปิดรับความรู้ใหม่ ๆ

...ผู้ประกอบการดิจิทัล ต้องเปิดใจให้กว้างพร้อมเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ด้านดิจิทัล ตลอดเวลา เพราะเทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงใหม่แทบทุกวัน ต้องหมั่นเรียนรู้ และก้าว ตามให้ทัน ไม่ว่าจะเป็นความรู้ด้านโซเซียลมีเดีย การอัปเดตเครื่องมือใหม่ ๆ ที่สามารถ นำมาใช้เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการขายสินค้า ตลอดจนระบบการจัดการใหม่ ๆ ที่ช่วยให้ การทำงานมีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น การจัดเก็บข้อมูลบน Cloud Collection เป็นต้น (ผู้เชี่ยวชาญทางด้านผู้ประกอบการดิจิทัล, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2566)

ความคิดสร้างสรรค์

...เราอาจจะเรียกได้ว่าเป็นทักษะที่ดีที่สุดทักษะหนึ่งของ Soft Skill เลยก็ว่าได้ สำหรับทักษะความคิดสร้างสรรค์ เพราะเป็นทักษะที่ไม่มีหลักสูตรตายตัว สามารถฝึกฝนได้ จากการช่างสังเกต ความอยากรู้อยากเห็น ชอบคิดและเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว ไม่เพียงแต่ ความคิดสร้างสรรค์เชิงศิลปะเท่านั้น ยังรวมไปถึงการหยิบจับสิ่งต่าง ๆ รอบตัวมาเสริมส่ง ในการทำงาน โดยสำหรับผู้ประกอบการแล้ว การมีทักษะความคิดสร้างสรรค์ยังสามารถ ช่วยในการคิดแคมเปญโฆษณาการตลาด พัฒนาผลิตภัณฑ์ และการบริการ รวมไปถึง การคิดแผนใหม่ ๆ ที่จะใช้ผลักดันให้การบริหารงานขายทะลุเป้าด้วยไอเดียใหม่ที่แตกต่าง จากคู่แข่งได้อีกด้วย

(ผู้เชี่ยวชาญทางด้านผู้ประกอบการดิจิทัล, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2566)

ยืดหยุ่นและปรับตัวได้เร็ว

...ทักษะนี้มีความจำเป็นที่สุดแล้วในยุคปัจจุบัน เพราะท่ามกลางวิกฤต และความ เปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ความยืดหยุ่น ปรับตัวได้เร็ว เป็นสิ่งสำคัญ ไม่ว่าจะทำธุรกิจแบบไหน เล็กหรือใหญ่ ถ้าไม่ปรับตัวก็อาจอยู่ไม่รอด และเชื่อว่าจะเป็น Mindset ที่มีความจำเป็น

ต่อไปอีกในอนาคต เพราะด้วยปัจจัยหลาย ๆ อย่างไม่ว่าจะเป็น ปัญหาสิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจ ความปลอดภัยบนโลกไซเบอร์ และอีกหลาย ๆ เรื่อง ซึ่งจะเป็นชนวนที่สร้างผลกระทบให้กับธุรกิจของคุณได้ทั้งทางตรง และทางอ้อม สร้างการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือทำจริง

...ปัจจุบันวิธีการเรียนรู้มีอยู่หลายรูปแบบ แต่หนึ่งในวิธีการที่สร้าง Productivity มากที่สุดคือการเรียนแบบ Active Learning ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ หรือมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้นั้น ๆ ซึ่งทำได้หลายวิธีตั้งแต่ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ค้นหากรณีศึกษา ไปจนถึงทดลองลงมือทำจริง สำหรับคนที่จะเป็นผู้ประกอบการอาจจะต้องการเรียนรู้จากสถานที่จริง เพื่อให้เกิดแนวคิดใหม่ ๆ และการแก้ไขปัญหาที่ดีที่สุดในการทำธุรกิจ

(ผู้เชี่ยวชาญทางด้านผู้ประกอบการดิจิทัล, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2566)

วิธีการพัฒนาตนเองให้เป็นผู้ประกอบการดิจิทัล

การพัฒนาตนเองให้เป็นผู้ประกอบการดิจิทัลให้กับผู้เรียน ต้องเรียนรู้ และศึกษาถึงวิธีการการพัฒนาให้ถี่ถ้วน เพื่อพัฒนาตนเองให้เป็นผู้ประกอบการดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง วิธีการที่ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านผู้ประกอบการดิจิทัล โดยวิธีการพัฒนาการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ไว้ดังนี้

...การพัฒนาที่จะให้ผู้เรียนพัฒนาตนเองให้เป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ประการแรกที่จะต้องทำคือ การมองหานวัตกรรมใหม่อยู่เสมอ Innovation หรือ นวัตกรรม คือ กระบวนการสร้างมูลค่าด้วยการตอบโจทย์ ความต้องการของตลาดจากวิธีการใหม่ ๆ เพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลง ความสร้างสรรค์ และมูลค่าที่สามารถผลักดันการเติบโต ผู้ประกอบการที่อยากชนะในการทำธุรกิจ ต้องหานวัตกรรม และไอเดียใหม่ ๆ อยู่เสมอ เพื่อที่จะนำมาต่อยอดให้กับสินค้า ประการที่สอง คือ การเปิดใจรับการเปลี่ยนแปลง และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ผู้ประกอบการในยุคดิจิทัลจะต้องรู้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง และพัฒนาอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ ดูปัญหาในมุมมองที่กว้างขึ้นด้วยความคิดสร้างสรรค์ที่มากขึ้น ประการที่สามความกระตือรือร้น ไม่กลัวการแข่งขัน ผู้ประกอบการดิจิทัลควรจะมี ความกระตือรือร้นสูง และมีพลังงาน พร้อมทั้งจะลุกไปแก้ปัญหาอยู่เสมอ ต้องมีสมาธิ มีความกระตือรือร้นและละเอียดรอบคอบ ประการที่สี่ นั่นคือการยอมรับคำวิจารณ์ และคำแนะนำ การยอมรับคำวิจารณ์ และคำแนะนำ คือ จุดเริ่มต้นที่ทำให้ผู้ประกอบการประสบความสำเร็จ เพราะนั่นคือโอกาสที่ผู้ประกอบการสามารถนำมาพัฒนาธุรกิจได้ และสามารถ

รับคำวิจารณ์ได้ ย่อมช่วยให้พัฒนาตัวเองได้เร็วขึ้น ส่วนประการสุดท้ายคือ การปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ที่จะเกิดขึ้น ต้องพร้อมที่จะรับมือกับปัญหา และเปิดใจกับสิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ

(ผู้เชี่ยวชาญทางด้านผู้ประกอบการดิจิทัล, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2566)

ข้อเสนอแนะในการพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียน

ข้อเสนอแนะเป็นสิ่งที่อยู่นอกเหนือจากเรื่องที่ถูกวิจัยได้สัมภาษณ์ไป โดยเกิดขึ้นจากมุมมองของจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านผู้ประกอบการดิจิทัลที่ให้ข้อเสนอแนะในมุมมองที่สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนได้ โดยให้ข้อเสนอแนะไว้ดังนี้

การเข้าใจในยุคดิจิทัล สู่การนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์

...ในยุคปัจจุบัน เราเรียกได้เลยว่า เป็นยุคของดิจิทัลซึ่งไม่ว่าจะ Gen ก็ตามทุก Generation จะมีการสัมผัสกับตัวของดิจิทัลอยู่เสมอ เมื่อที่ผ่านมาเราต้องประสบปัญหาในด้านของการแพร่ระบาดของเชื้อโควิดทำให้ทุกภาคส่วนต้องประสบปัญหา รวมถึงในด้านของเศรษฐกิจ ซึ่งเรามองถึงปัญหาของการว่างงานของเด็กที่จบใหม่ ต้องประสบกับปัญหาการว่างงาน รวมถึงหลาย ๆ ครอบครัวยังต้องออกจากงาน ทำให้ต้องมาทำธุรกิจเล็ก ๆ เพื่อประคับประคองให้อยู่ได้ในยุคนั้น ก็หันมาทำการค้าขายในช่องทางออนไลน์มากขึ้น ทำให้เกิดระบบเศรษฐกิจรูปแบบใหม่ ที่เราเรียกว่า ยุคของดิจิทัล ทำให้เด็กรุ่นใหม่หันมาสนใจในการทำธุรกิจดิจิทัลมากขึ้น เป็นการสร้างรายได้เล็ก ๆ น้อย ๆ ระหว่างเรียนในการช่วยผู้ปกครองหารายได้ หากมีการนำทักษะนี้ไปบูรณาการกับการเรียนการสอนในรายวิชา สังคมศึกษาฯ หรือรายวิชาอื่น ๆ เด็ก ๆ รุ่นใหม่ก็จะสามารถนำไปต่อยอด มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่หลากหลาย และเกิดทักษะดิจิทัลที่สมบูรณ์แบบให้แก่ผู้เรียน

(ผู้เชี่ยวชาญทางด้านผู้ประกอบการดิจิทัล, ผู้ให้สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2566)

จากผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านผู้ประกอบการดิจิทัลผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นสำคัญที่สอดคล้อง และนำไปใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล คือ การปรับตัวให้เข้ากับยุคดิจิทัล การเปิดใจกับสิ่งใหม่ ๆ ที่จะเกิดขึ้น การรับมือต่อการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล นำความรู้ที่มีอยู่ไปใช้ได้อย่างเกิดประโยชน์ และมีความคิดสร้างสรรค์ อยู่เสมอ เพื่อพัฒนาต่อยอดเพื่อที่จะเป็นผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล

ผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน และปัญหาของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จากการสัมภาษณ์ บุคลากรครูของโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอน กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ และผู้เชี่ยวชาญด้านการประกอบธุรกิจดิจิทัล ทำให้ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการศึกษา ที่สามารถนำไปพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 2 แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล โดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

สภาพปัจจุบัน	แนวทางการจัดการเรียนรู้	ผลการเรียนรู้
1. ไม่มีหลักสูตรเกี่ยวกับการพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลที่มีรูปแบบตายตัว	1. ศึกษาหลักสูตรเพิ่มเติม เกี่ยวกับหลักสูตรการพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล	ผู้เรียนได้มีการพัฒนาด้านสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล ประกอบไปด้วย 5 สมรรถนะ
2. การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนมีการสอดแทรกถึงทุนทางวัฒนธรรมน้อย	2. ออกแบบการจัดการกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ลงพื้นที่ไปศึกษาท้องถิ่น การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ จัดการเรียนรู้แบบบูรณาการกิจกรรม	1. ความมั่นใจในการเป็นผู้ประกอบการ 2. ความคิดสร้างสรรค์ 3. ความสามารถในการสื่อสาร
3. ยังไม่มีแบบวัดพฤติกรรมด้านสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลที่แน่นอน ไม่เป็นรูปแบบทิศทางเดียวกัน	3. การวัดผลจากการสัมภาษณ์มุมมองสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ และแบบวัดสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล	4. พฤติกรรมการค้าค้นคว้าหาข้อมูล 5. ทักษะด้านเทคโนโลยี
4. การประเมินผลด้านสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลยังไม่ชัดเจน	4. เป็นการประเมินผลตามสภาพเป็นจริงสร้างกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนปฏิบัติตนในการใช้สื่อเทคโนโลยีในการออกแบบผลิตภัณฑ์	

จากตาราง 2 พบว่า การศึกษาสภาพปัจจุบัน และปัญหาของการพัฒนาสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมจากชุมชนเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นสำคัญที่สอดคล้อง และนำไปใช้ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย คือ ครูต้องศึกษาหลักสูตรเกี่ยวกับหลักสูตรการพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ต้องมีการออกแบบการจัดการจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ลงพื้นที่ไปศึกษาท้องถิ่น การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ จัดการเรียนรู้แบบบูรณาการกิจกรรม การวัดผลจากการสัมภาษณ์ มุมมอง สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ และแบบวัดสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล การประเมินผลตามสภาพเป็นจริงสร้างกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนปฏิบัติตนในการใช้สื่อเทคโนโลยีในการออกแบบผลิตภัณฑ์ และจัดสิ่งอำนวยความสะดวกให้พร้อมเพื่อการจัดกิจกรรม ให้ผู้เรียนได้ศึกษาในพื้นที่จริง และสามารถนำสื่อเทคโนโลยีมาใช้ในการต่อยอดตัวของผลิตภัณฑ์ โดยผลการจัดการเรียนรู้ที่คาดหวังคือ ผู้เรียนได้มีการพัฒนาด้านสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล ประกอบไปด้วย 5 สมรรถนะ

สมรรถนะที่ 1 ความโน้มเอียงในการเป็นผู้ประกอบการ

สมรรถนะที่ 2 ความคิดสร้างสรรค์

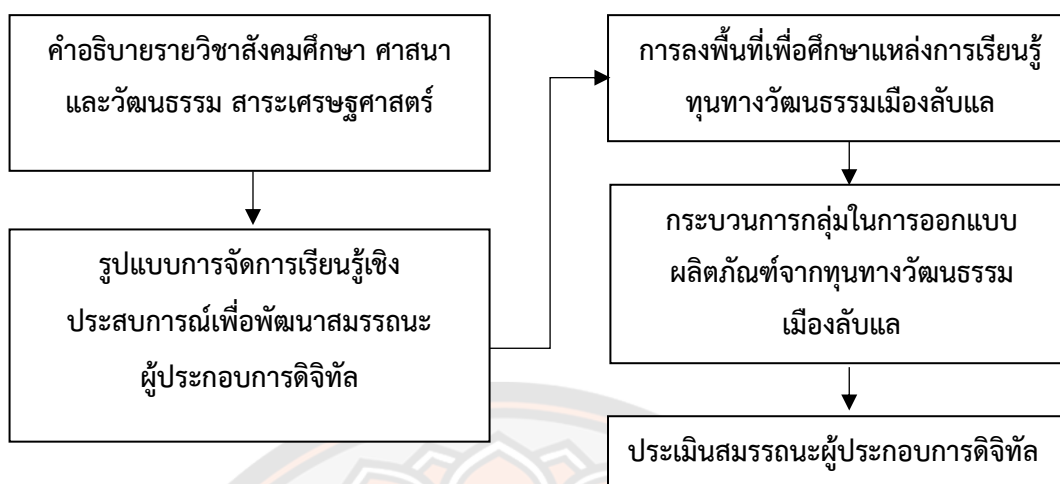
สมรรถนะที่ 3 ความสามารถในการสื่อสาร

สมรรถนะที่ 4 พฤติกรรมการค้นคว้าหาข้อมูล

สมรรถนะที่ 5 ทักษะด้านเทคโนโลยี

ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

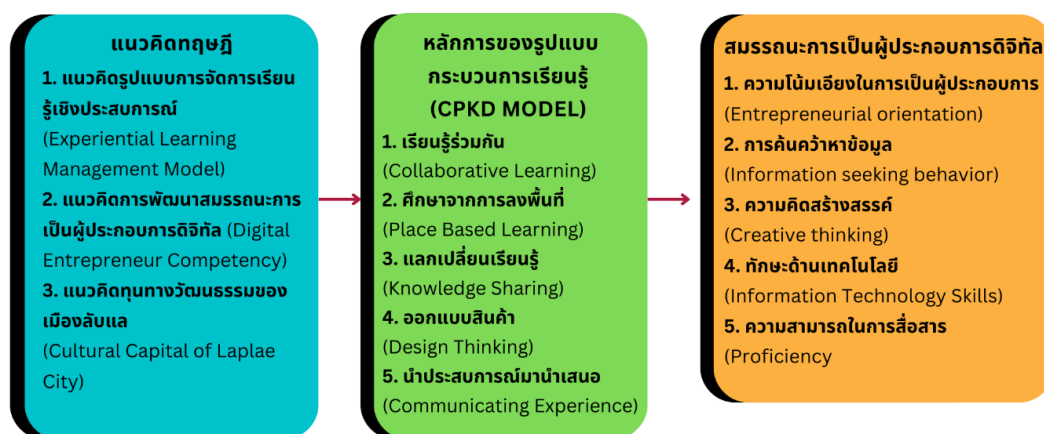
ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์สภาพปัจจุบัน และปัญหาด้านการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายครบถ้วนแล้ว จึงนำผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลมากำหนดแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายตามวิธีดำเนินการวิจัย โดยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามกระบวนการ ดังนี้



ภาพ 64 แสดงกระบวนการจัดการเรียนรู้

จากกระบวนการจัดการเรียนรู้ข้างต้น นำไปสู่การสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “เศรษฐกิจในชุมชน” ซึ่งผู้วิจัยได้นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทูทางวัฒนธรรมเมืองลับแลมาผนวกกับการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยการนำประเด็นเกี่ยวกับเศรษฐกิจในชุมชนที่เป็นประโยชน์กับผู้เรียน มาเป็นสื่อกลางในการสร้างองค์ความรู้ให้กับผู้เรียน ผู้วิจัยค้นพบว่า ปัจจุบันรูปแบบเศรษฐกิจได้เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ผู้ผลิตและผู้บริโภคสินค้า และบริการมีความต้องการที่หลากหลายส่วนใหญ่หันมาทำการซื้อขายในช่องทางออนไลน์มากขึ้น มีการแข่งขันสูง และด้วยสินค้ามีความคล้ายคลึงกัน ไม่มีรูปแบบที่น่าสนใจ ทำให้เจาะกลุ่มลูกค้าได้เพียงบางกลุ่ม สินค้าบางอย่างจึงไม่ได้รับความนิยม จึงได้มีการจัดรูปแบบ กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล

รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแล



ภาพ 65 รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแล

นำไปสู่การสร้างกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กับกลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 100 คน ดังนี้

1. ผู้วิจัยใช้คู่มือจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



ภาพ 66 คู่มือจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

โดยผู้เรียนทุกคนจะได้ศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล สามารถแสดงความรู้ที่ได้จากการศึกษาเศรษฐกิจในชุมชน สินค้าทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแล มาออกแบบโดยการใช้เทคโนโลยีได้อย่างสร้างสรรค์ สามารถนำมาประยุกต์ในการดำเนินชีวิตของตนเอง ผ่านกิจกรรมแบบกระบวนการกลุ่ม กระบวนการคิด กระบวนการปฏิบัติ กระบวนการแก้ปัญหา และกระบวนการสื่อสาร ผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้อิงตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) โดยสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยแบ่งแผนการจัดการเรียนรู้ ทั้งหมด 4 แผน ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ลักษณะเศรษฐกิจในชุมชน

1. ศึกษารูปแบบกิจกรรมทางเศรษฐกิจต่าง ๆ ของคนในท้องถิ่นชุมชน
2. เรียนรู้ถึงเศรษฐกิจชุมชนที่มีรากฐานมาจากศักยภาพของชุมชน ภูมิปัญญาของชุมชน

หรือทุนในชุมชน อาทิวัฒนธรรม ประเพณี สภาพภูมิประเทศ ความหลากหลายทางทรัพยากรที่มีอยู่

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชน

1. ศึกษาสภาพปัญหาทางเศรษฐกิจของในชุมชน
2. หาแนวทางแก้ไขปัญหาทางเศรษฐกิจต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชุมชน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง หลักการเพิ่มมูลค่าในการผลิตสินค้า และบริการในท้องถิ่น

1. ศึกษาขั้นตอนการผลิตสินค้าทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแล
 - 1.1 ผ้าขึ้นตีนจก
 - 1.2 ไม้กวาดตองกง
 - 1.3 ข้าวแคบ ข้าวพันลับแล
 - 1.4 ข้าวเกรียบว่าว
2. ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการสินค้าทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแล
3. ใช้กระบวนการ (Design Thinking) การคิดเชิงออกแบบเพื่อเพิ่มมูลค่าสินค้า

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการออกแบบสินค้า และบริการ

ในท้องถิ่น

1. สมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล
2. ออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแล

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ลักษณะเศรษฐกิจในชุมชน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 สหกรณ์และการรวมกลุ่มเพื่อการพัฒนาชุมชนของไทย

เรื่อง ลักษณะทั่วไปของชุมชนไทย รหัสวิชา ส 32103 รายวิชา สังคมศึกษาพื้นฐาน

1. ผู้วิจัยนำข่าวเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้อง หรือมีผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของคนในชุมชน มาให้นักเรียนอภิปราย และแสดงความคิดเห็น จากนั้นตั้งประเด็นคำถาม “สถานการณ์ดังกล่าวส่งผลดี ผลกระทบต่อคนในชุมชนอย่างไร?” เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นร่วมกัน
2. ผู้วิจัยสนทนากับผู้เรียนเพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน เรื่อง ลักษณะเศรษฐกิจในชุมชน เพื่อกระตุ้นความคิดของผู้เรียน จากนั้นให้ผู้เรียนจับกลุ่มกัน แล้วให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มทำกิจกรรม ตามใบกิจกรรมที่ 1 และร่วมกันอภิปรายให้ได้มาซึ่งคำตอบ และบันทึกคำตอบลงในใบกิจกรรมที่ 1
3. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอ และร่วมกันอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกัน และกัน เกี่ยวกับลักษณะทั่วไปของสังคมไทยเปรียบเทียบระหว่างสังคมชนบทกับสังคมเมืองในประเด็น
 - กิจกรรมทางเศรษฐกิจ
 - สิ่งจำเป็นในการดำเนินชีวิต
 - ลักษณะความสัมพันธ์ของผู้คน
 - สังคมไทยในปัจจุบัน
4. จากการนำเสนอ และการสรุปใบกิจกรรมที่ 1 ข้างต้น ผู้เรียน และครูช่วยกันสรุปโดยการให้นักเรียนเปรียบเทียบลักษณะทั่วไปของชุมชนไทยในด้านต่าง ๆ เช่น การตั้งถิ่นฐาน วิธีการดำเนินชีวิตของผู้คนในชุมชนระหว่างสังคมเมืองกับสังคมชนบท



ภาพ 67 แสดงผลการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชน

1. ผู้วิจัยได้นำสถิติหรือข้อมูลที่แสดงถึงความยากจนหรือข่าวที่แสดงให้เห็นความเลื่อมล้ำทางรายได้ของคนในสังคมไทย เช่น ข่าวการลักขโมย ฉกชิงวิ่งราว ค้ายาเสพติด ที่เกิดจากความยากจนในครัวเรือน และร่วมกันอภิปรายแสดงความคิดเห็นถึงสาเหตุ ผลกระทบ และแนวทางการป้องกัน
2. ผู้วิจัยได้อธิบายเพิ่มเติมจากสิ่งที่นักเรียนตอบมา
3. ให้ผู้เรียนทุกคนจับกลุ่ม แบ่งออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6-7 คน แล้วให้นักเรียนแยกนั่งเป็นกลุ่ม และแจกใบกิจกรรมที่ 2 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม
4. ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มทำกิจกรรม ตามใบกิจกรรมที่ 2 และร่วมกันอภิปรายให้ได้มาซึ่งคำตอบ และบันทึกคำตอบลงในใบกิจกรรมที่ 2 จากนั้นผู้เรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอ และร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกัน และกันเกี่ยวกับสภาพปัญหาทางเศรษฐกิจของชุมชนไทย ในประเด็น
 - จุดแข็ง จุดด้อยของชุมชน
 - แนวทางป้องกันแก้ไขปัญหา
5. จากการนำเสนอ และการสรุปใบกิจกรรมที่ 2 ข้างต้น ผู้เรียนและผู้วิจัยช่วยกันสรุปโดยการให้นักเรียนสรุปปัญหา จุดแข็ง จุดด้อย ทั้งหมด เขียนบนกระดานแล้วให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ผลกระทบจากปัญหาดังกล่าว และเสนอแนะแนวทางแก้ไขปัญหา และอธิบายข้อมูลเพิ่มเติม
6. ผู้วิจัยตั้งคำถามถึงปัญหาความยากจน ปัญหาความไม่เข้มแข็งของชุมชนในการบริหารจัดการเพื่อการเป็นชุมชนเข้มแข็ง ผู้วิจัยถามคำถาม “ปัญหาความยากจนของชุมชนไทยส่วนใหญ่เกิดมาจากปัจจัยใดบ้าง”
7. ผู้วิจัยและผู้เรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนความรู้ถึงลักษณะเด่นหรือจุดแข็งของท้องถิ่นไทย เช่น ทรัพยากรธรรมชาติ ภูมิปัญญาไทย ที่เป็นข้อได้เปรียบจนสามารถพัฒนาเป็นสินค้าส่งออก เช่น การนวดแผนไทย สปา การผลิตสินค้าในท้องถิ่นโดยใช้วัตถุดิบท้องถิ่นเพื่อการจำหน่าย



ภาพ 68 แสดงผลการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 หลักการเพิ่มมูลค่าในการผลิตสินค้าและบริการในท้องถิ่น

1. ผู้วิจัยสร้างองค์ความรู้ให้แก่ผู้เรียนโดยการเปิดวิดีโอ: รายการปัญญา ตลาดแตก เพื่อเป็นแนวทางให้นักเรียนในการเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ จากนั้นครูแบ่งนักเรียน ออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน โดยคณะ และความสามารถ ผู้วิจัยชวนผู้เรียนได้ร่วมวางแผนผลิตภัณฑ์ที่จะออกแบบ โดยผู้วิจัยได้กำหนดสินค้าทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแล ได้แก่ ผ้าขึ้นตีนจก ไม้กวาดตองกง ข้าวแคบข้าวพันผัก และข้าวเกรียบว่าว เป็นต้น โดยที่แต่ละกลุ่มวางแผนและลงพื้นที่เพื่อศึกษารูปแบบการผลิตสินค้าทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแลด้วยตนเอง เขียนการวางแผนลงในกระดาษที่ผู้วิจัยแจกให้ ซึ่งผู้วิจัยสามารถช่วยเหลือในการบอกสถานที่ที่จะให้นักเรียนได้ไปศึกษา

2. ผู้เรียนทุกกลุ่มออกมานำเสนอการวางแผนที่จะลงพื้นที่เพื่อไปศึกษาในสินค้าทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแลที่ได้ รวมถึงบอกเหตุผลว่า ทำไมกลุ่มของตนเองจึงจะไปศึกษาการผลิตสินค้าทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแลชนิดนั้น พร้อมกับประเด็นคำถามที่จะไปถามกับผู้ประกอบการที่ทำการจำหน่ายสินค้าทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแล ซึ่งผู้วิจัยช่วยเสริมประเด็นคำถามในการลงพื้นที่ศึกษาดังนี้

- 1) ผู้เรียนควรคำนึงถึงระยะเวลาในการไปการศึกษา
- 2) ผู้เรียนควรศึกษาถึงการใช้วัสดุ อุปกรณ์ ใดบ้างในการผลิต และเขาหามาจากที่ใด
- 3) ผู้เรียนควรศึกษาถึงวิธีการจำหน่ายสินค้า กลุ่มลูกค้าเป็นแบบใด
- 4) ผู้เรียนควรศึกษาถึงปัจจุบันกลุ่มลูกค้าสมัยใหม่ต้องการสินค้ารูปแบบใดมี

จากนั้นให้ตัวแทนแต่ละกลุ่ม ออกมาสรุปถึงประเด็นคำถามที่จะลงพื้นที่ไปศึกษาการผลิตสินค้าทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแลจากผู้ประกอบการในเมืองลับแล

3. ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มได้ลงพื้นที่ไปศึกษาการผลิตสินค้าทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแลที่ได้ทำการเลือกไว้จากผู้ประกอบการที่ทำการจำหน่ายสินค้าทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแลช่วยกันสรุปวิธีการผลิต และจำหน่ายสินค้าทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแล จากนั้นผู้เรียนแต่ละกลุ่มก็นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาสรุปข้อมูลลงบนแบบบันทึก

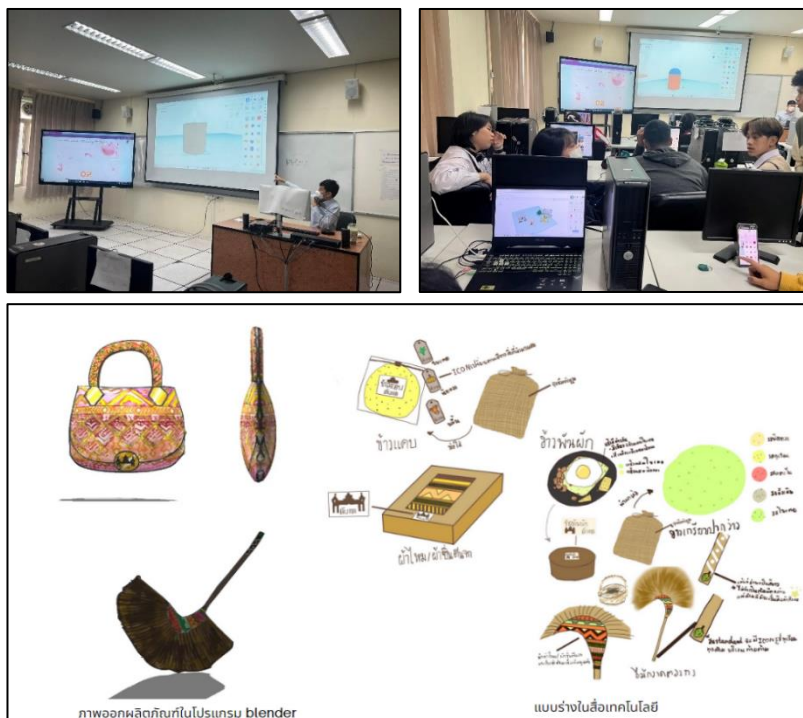
4. ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มทำการวาดภาพผลิตภัณฑ์ โดยผลิตภัณฑ์ที่วาดขึ้นต้องตรงตามประเด็นที่ตนเองได้ไปศึกษามา สามารถที่จะผลิตขึ้นมาจริง ๆ ได้ และตอบโจทย์ตามความต้องการของผู้บริโภคสมัยใหม่ มีความคิดสร้างสรรค์ และมีความแปลกใหม่จากสินค้าเดิมที่มีอยู่ โดยให้แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอสิ่งที่ได้จากการศึกษา และตัวของผลิตภัณฑ์ที่นักเรียนร่างขึ้นมา ผู้วิจัย และผู้เรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกัน และกันเพิ่มเติม



ภาพ 69 การลงพื้นที่ศึกษาของผู้เรียน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 การนำสื่อเทคโนโลยีมาใช้ในการผลิตสินค้าและบริการในท้องถิ่น

1. ผู้วิจัยและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายและแสดงความคิดเห็นถึงวิธีการที่ผู้ผลิตนำเทคโนโลยีต่าง ๆ มาใช้ในการออกแบบสินค้าและบริการ เพื่อเพิ่มมูลค่าของตัวผลิตภัณฑ์ จากนั้นครูเปิดวิดีโอให้นักเรียนได้ดูถึงการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยใช้โปรแกรม 3D
2. จากนั้นวิทยากรมาให้ความรู้เกี่ยวกับการสร้างภาพ 3D จากโปรแกรม blender และให้นักเรียนลองปฏิบัติตามที่วิทยากรแนะนำ
3. ผู้เรียนในแต่ละกลุ่ม ช่วยกันสรุปผลิตภัณฑ์ที่จะสร้างอีกครั้ง พร้อมทั้งวาดภาพลงในกระดาษให้มีความชัดเจนมากขึ้น เพื่อให้ง่ายต่อการที่จะสร้างแบบในโปรแกรม blender
4. นักเรียนในแต่ละกลุ่มนำแบบผลิตภัณฑ์ที่ตนเองได้ออกแบบ มาสร้างในโปรแกรม blender เมื่อสร้างเสร็จให้แต่ละกลุ่มออกมาแนะนำเสนอชิ้นงานเพื่อทำการขาย มีการแนะนำสินค้า การคำนวณต้นทุนการผลิต
5. ผู้วิจัย และผู้เรียนร่วมกันสะท้อนความคิดหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล เรื่อง เศรษฐกิจในชุมชน ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระเศรษฐศาสตร์ เป็นผลจากการที่ผู้วิจัยให้ผู้เรียนได้ออกแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแล โดยใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ที่แต่ละกลุ่มได้เลือกสินค้ากัน และได้ลงไปศึกษาหาข้อมูลจากผู้ประกอบการที่จำหน่ายสินค้าทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแลด้วยตนเอง ได้มีการวิเคราะห์และสืบค้นข้อมูล การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่สร้างสรรค์



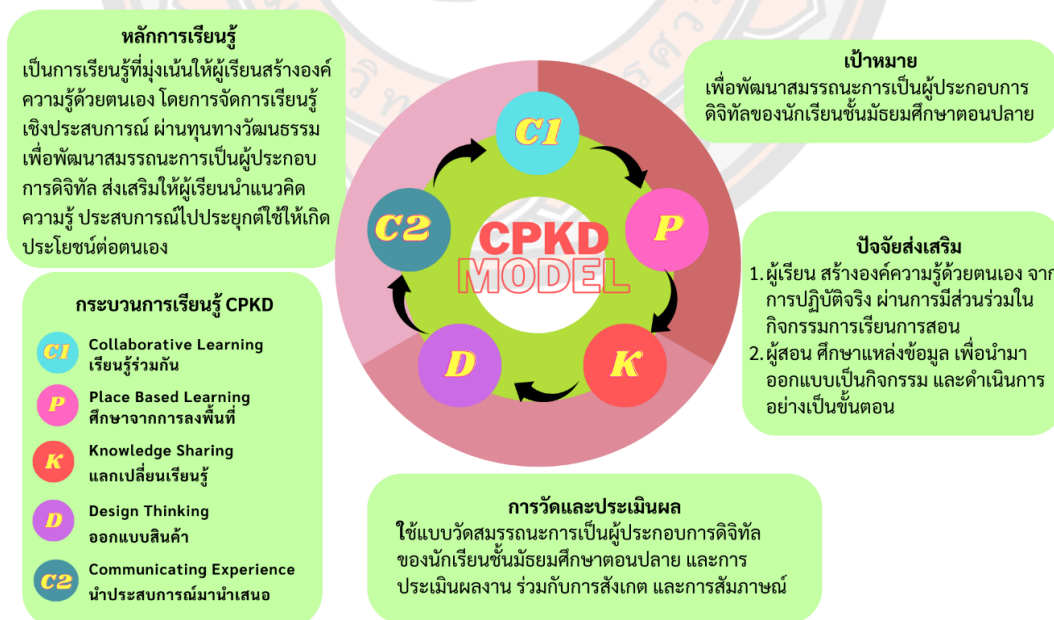
ภาพ 70 นักเรียนลงมือสร้างผลิตภัณฑ์ในโปรแกรม blender



ภาพ 71 ผู้เรียนนำผลงานที่ได้จากการออกแบบมานำเสนอเพื่อจำหน่าย

จากผลการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สารเศรษฐศาสตร์ ผู้วิจัยจึงได้ค้นพบ CPKD MODEL ดังภาพ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดย CPKD MODEL



ภาพ 72 การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ CPKD MODEL

จากกระบวนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยให้คำจำกัดความว่า CPKD Model ไว้นั้น เป็นกระบวนการสร้างขึ้นเพื่อพัฒนาผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้ในด้านทักษะในการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลโดยการจัดกิจกรรมเชิงประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้เข้าไปศึกษาในแหล่งเรียนรู้จากในชุมชน โดยการเชื่อมโยงการเรียนรู้ ในปัจจุบันสู่กระบวนการนำนวัตกรรม เพื่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ที่สำคัญนั้นผู้วิจัยเห็นว่ากระบวนการอภิปรายโดยการตั้งคำถามเชิงวิพากษ์จะทำให้ผู้เรียนเกิดการกระตุ้นคิด การตั้งคำถาม และหาคำตอบ เพื่อเชื่อมโยงเนื้อหา จึงจะสามารถออกแบบแนวคิดในการนำนวัตกรรมเทคโนโลยี เพื่อใช้ในการพัฒนาสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลที่สำคัญเหล่านั้นได้ ซึ่งจะตรงกับหลักการ CPKD Model ที่ผู้วิจัยได้ให้คำจำกัดความไว้

ผู้วิจัยได้มีการศึกษาทฤษฎี และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับผู้วิจัยได้ศึกษา และรวบรวมมาประกอบเพื่อ สร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ได้แก่ แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ David Kolb เพื่อให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ขึ้นเอง และตระหนักในปรากฏการณ์ในชีวิตจริง โดยให้ประสบการณ์ภาคสนามเชื่อมโยงการเรียนรู้ ความคิด และการกระทำเข้าด้วยกัน และปรับใช้ประสบการณ์เหล่านั้นมาสู่การทดลอง และการปฏิบัติกับปัญหาจริงจากการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เน้นที่การแก้ปัญหา การสะท้อนความคิด และการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทฤษฎีของ Kolb จึงเข้ากับหลักการเรียนรู้ตลอดชีวิต รูปแบบการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ และการสะท้อนคิดเชิงวิพากษ์ โดยมีหลักการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน แลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่เป็นนามธรรม เกิดการเรียนรู้เพื่อให้เกิดการกระทำใหม่ที่เป็นรูปธรรม โดยผ่านการวิเคราะห์สะท้อนคิดอย่างจริงจังเกิดการเปลี่ยนแปลงจากภายในสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเกิดเป็นความรู้ ทักษะ และเจตคติใหม่ โดยผ่านขั้นตอนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ คือ การค้นหา ปัญหา การตั้งคำถาม การตอบคำถาม และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ และขั้นตอนการสะท้อนคิดเชิง วิพากษ์ คือ การระบุเกี่ยวกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ร่วมกัน การประเมิน สถานการณ์ การวิเคราะห์สถานการณ์ การวางแผนเพื่อบริหารจัดการปัญหา และการปฏิบัติตามแผน และสรุปนำแนวคิด ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล (CPKD MODEL) มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 C (Collaborative Learning) เรียนรู้ร่วมกัน ผู้วิจัยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย

ครูผู้สอนจะต้องมีการนำเข้าสู่บทเรียนโดยเริ่มจากการการสร้างองค์ความรู้ให้กับผู้เรียน โดยการนำเสนอต่าง ๆ ประกอบการจัดการเรียนรู้ไม่ว่าจะเป็น รูปภาพ วีดิโอต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้อง

กับสิ่งที่จะเรียน และมีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของตัวผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้จากประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ได้

ครูผู้สอนสนทนา และตั้งคำถามในประเด็นต่าง ๆ เช่น

1. สภาพเศรษฐกิจในปัจจุบันเป็นอย่างไร
2. นักเรียนคิดว่า สภาพเศรษฐกิจที่เกิดขึ้น มีสาเหตุมาจากอะไร
3. ลักษณะทางเศรษฐกิจในชุมชนของนักเรียนแต่ละคนเป็นอย่างไร
4. จุดแข็ง จุดด้อยของชุมชนของนักเรียนเป็นอย่างไร
5. แนวทางป้องกันแก้ไขปัญหา

ครูผู้สอน และผู้เรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับลักษณะเศรษฐกิจชุมชน จากนั้นครูผู้สอนให้ผู้เรียนทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนได้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ผู้เรียนได้มีการค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเองจากสื่อต่าง ๆ เพื่อพัฒนาทักษะในด้านพฤติกรรมการณ์ค้นคว้าหาข้อมูล (Information seeking behavior) จากนั้นให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอข้อมูลที่ตนเองได้ค้นคว้ามา เพื่อให้ผู้เรียนในกลุ่มอื่น ๆ ได้รับฟัง และแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกันในชั้นเรียน แล้วครูผู้สอนเป็นผู้สรุปเนื้อหาให้ผู้เรียนได้รับฟังอีกครั้ง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจที่ชัดเจน

ขั้นที่ 2 P (Place Based Learning) ศึกษาจากการลงพื้นที่

ครูผู้สอนได้เชื่อมโยงเนื้อหาจากชั่วโมงก่อนโดยการใช้สื่อวิดีโอให้ผู้เรียนได้รับชม จากนั้นครูผู้สอนสนทนา และตั้งประเด็นซักถามผู้เรียนในเรื่อง หลักการเพิ่มมูลค่าในการผลิตสินค้า และบริการในท้องถิ่น เพื่อเข้าสู่กิจกรรมที่จะให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติ โดยการให้ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มได้ลงพื้นที่ไปศึกษาการผลิตสินค้าทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแลที่ได้ทำการเลือกไว้จากผู้ประกอบการที่ทำการจำหน่ายสินค้าทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแลช่วยกันสรุปวิธีการผลิต และจำหน่ายสินค้าทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแล จากนั้นผู้เรียนแต่ละกลุ่มก็นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาสรุปข้อมูลลงบนแบบบันทึก เพื่อพัฒนาทักษะความโน้มเอียงในการเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurial orientation) ผู้เรียนจะได้ทราบถึงปัญหาในการจำหน่ายสินค้าทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแล นำไปสู่พฤติกรรมที่โน้มเอียงไปในการเป็นผู้ประกอบการ ในการคำนวณต้นทุนการผลิต รูปแบบการจำหน่ายสินค้าในช่องทางออนไลน์ ความแปลกใหม่ของตัวสินค้า ผู้เรียนจะมีความคิดในเริ่มต้นธุรกิจของตนเอง เพื่อคิดนวัตกรรม หรือสิ่งใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นเป็นชิ้นงาน

ขั้นที่ 3 K (Knowledge Sharing) แลกเปลี่ยนเรียนรู้

ผู้เรียนแต่ละกลุ่มได้ข้อมูลจากการลงพื้นที่ไปศึกษามาแล้ว ก็จะนำความรู้ที่ได้รับมาปรึกษาพูดคุย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกัน และกัน รวมถึงประสบการณ์ที่ได้มาคิดออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยการร่างเป็นชิ้นงานลงในกระดาษ หรือในสื่อเทคโนโลยี ผู้เรียนได้ทักษะความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) นอกจากนั้นนักเรียนในแต่ละกลุ่มได้มีการนำชิ้นงานไปปรึกษากับครูผู้สอนในรายวิชาการ

งานอาชีพ และครูผู้สอนในรายวิชาศิลปะ ผู้เรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอชิ้นงานการร่างแบบผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลหน้าชั้นเรียน ให้กลุ่มที่ไม่ได้นำเสนอเป็นผู้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานของกลุ่มที่นำเสนอ เพื่อเป็นแนวทางในการปรับแก้ โดยครูผู้สอนคอยสรุปความรู้ในชั่วโมงนั้นอีกครั้ง

ขั้นที่ 4 D (Design Thinking) ออกแบบสินค้า

เมื่อผู้เรียนร่างแบบออกมาแล้ว ก็ให้วิทยากรที่มีความชำนาญในด้านการสร้างผลิตภัณฑ์ในโปรแกรม ออกมาให้รูปแบบ 3D มาให้ความรู้แก่ผู้เรียน เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ในสื่อเทคโนโลยีให้ออกมาเป็นรูปร่างที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้เรียนจะเกิดทักษะด้านเทคโนโลยี (Information Technology Skills) ผู้เรียนได้มีการใช้ทักษะหรือความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการที่จะปรับเปลี่ยนการกระทำวิธีการที่จะทำสิ่งต่าง ๆ ให้เกิดขึ้น ซึ่งเป็นทักษะที่จะเป็นประโยชน์ในการทำงาน และมีความสามารถในการนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาช่วยสร้างองค์ความรู้สารสนเทศ หรือแก้ปัญหาการทำงานให้ดีขึ้นได้อย่างเหมาะสม

ขั้นที่ 5 นำประสบการณ์มานำเสนอ C (Communicating Experience)

เมื่อได้ผลงานที่มาจากการสร้างผลิตภัณฑ์ในโปรแกรม ออกมาให้รูปแบบ 3D จากเทคโนโลยีต่าง ๆ ออกมาแล้ว ก็ให้แต่ละกลุ่มนำผลงานออกมานำเสนอ ผู้เรียนจะมีทักษะในด้านความสามารถในการสื่อสาร (Proficiency) ที่สามารถถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนคติของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และประสบการณ์ รวมทั้งการเจรจาต่อรอง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ โดยการนำเสนอจะเป็นการนำเสนอที่เป็นรูปแบบการขายจริง ซึ่งจะช่วยให้พูดถึงวัตถุประสงค์ที่นำมาผลิตสินค้า ราคาของสินค้า และช่องทางจากจำหน่ายสินค้า จะมีนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายทั้งหมด และครูผู้สอนในรายวิชาอื่น ๆ มาร่วมฟังด้วย เพื่อให้ข้อเสนอแนะ และแนวทางที่จะสามารถนำไปต่อยอดตัวผลิตภัณฑ์ที่สร้างนำไปให้กับร้านผู้ประกอบการที่จำหน่ายสินค้าจากทุนทางวัฒนธรรมต่อไป

จากที่กล่าวมาข้างต้น แสดงถึงการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ CPKD MODEL เพื่อพัฒนาสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแล มาใช้ประโยชน์จากการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ที่มาจากทุนทางวัฒนธรรม พัฒนาทักษะ และศักยภาพในการด้านความคิดสร้างสรรค์ ได้มีบูรณาการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ โดยมีเป้าหมายพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ 1) ความโน้มเอียงในการเป็นผู้ประกอบการ 2) ความคิดสร้างสรรค์ 3) ความสามารถในการสื่อสาร 4) พฤติกรรมการค้นคว้าหาข้อมูล และ 5) ทักษะด้านเทคโนโลยี ในรูปแบบการจัดกิจกรรมจะเน้นใน 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การจัดการความรู้โดยทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน 2) การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้สื่อเทคโนโลยี และ 3) การสื่อสาร และนำเสนอผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแล ได้มี

การประเมินผลผู้เรียนโดยใช้แบบวัดสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลที่พัฒนาขึ้น แบบบันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบประเมินผลงาน ร่วมกับการสังเกต และการสัมภาษณ์

การสะท้อนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

การสะท้อนจากการสัมภาษณ์นักเรียนที่ผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้ในห้องเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล มีการสอนโดยวิธีการบรรยาย การใช้สื่อคลิปวิดีโอ วิทยากรผู้มีความรู้ สื่อ PowerPoint และคู่มือในการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังปรากฏในบทสัมภาษณ์ของนักเรียน ดังนี้

...ครูผู้สอนมีการสอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับสินค้าในท้องถิ่นให้เข้ากับปัญหาทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นของชุมชนในปัจจุบัน ทำให้เข้าใจหลักการในการแก้ปัญหาเศรษฐกิจได้ดีมากขึ้น และสามารถทำให้หนูได้รู้จักสินค้าที่เป็นของดีของท้องถิ่นได้มากขึ้น หนูสามารถนำแนวคิด วิธีการที่ได้ไปต่อยอดเป็นอาชีพของที่บ้านหนูได้

(นักเรียน 1, โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์, ผู้ให้สัมภาษณ์, 17 กุมภาพันธ์ 2566)

...ในการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน มีการบูรณาการการเพิ่มมูลค่าสินค้าในท้องถิ่นให้มีความแปลกใหม่ โดยการทำสื่อเทคโนโลยีมาใช้เพื่อแก้ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชนให้ผมได้เข้าใจในเนื้อหามากขึ้น แล้วรู้จักวิธีการแก้ไขปัญหาที่ตรงจุด และเราเองก็สามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อเพิ่มรายได้ของเราเอง

(นักเรียน 2, โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์, ผู้ให้สัมภาษณ์, 17 กุมภาพันธ์ 2566)

...การจัดการเรียนการสอนของครู มันทำให้เนื้อหาไม่น่าเบื่อ แล้วนักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ การสอนที่แปลกใหม่ มีการใช้เทคโนโลยีมาสร้างสรรค์ผลงาน ที่ไม่ยึดติดแค่ในกระดาษ หนูเองก็สามารถนำผลงานที่ออกแบบไปเสนอต่อร้านค้าในชุมชนได้ ทำให้สินค้าของทางชุมชนมีความน่าสนใจเพราะการออกแบบของหนูที่หนูเองได้คิด ได้สร้างขึ้นเป็นรูปร่างที่ชัดเจน แบบ3D

(นักเรียน 3, โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์, ผู้ให้สัมภาษณ์, 17 กุมภาพันธ์ 2566)

...ทำให้ผมเองเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น เพราะผมไม่เข้าใจว่าปัญหามันเกิดมา แต่มันจะ
 แก้ไขยังไง มันทำให้ผมเข้าใจในเนื้อหาที่เป็นนามธรรม ให้เป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น แล้วปัญหา
 ทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นมาในชุมชน หากเรามองเป็นเรื่องใกล้ตัว ปัญหาก็ไม่จบไม่สิ้น แต่ครู
 ได้มีการสอนที่ผมเองได้สามารถไปศึกษาปัญหาในชุมชนของผมเอง โดยครูให้ผมมองปัญหา
 ให้แคบลง มองที่ข้อดีของชุมชนมีอะไรบ้าง แล้วให้นำตรงนั้นมาแก้ไขโดยการสร้างสรรค์ให้
 มันทันสมัย ดีขึ้น สวยงามขึ้น มันภูมิใจตรงที่เราเองสร้างขึ้นมาใช้เทคโนโลยีที่เราทำได้
 มันเห็นเป็นรูปร่าง แล้วมันแปลกใหม่ผมคิดว่า ผมเองอยากจะเอาสิ่งที่ผมคิดขึ้นอย่างข้าว
 เกรียบว่าที่เราพกพาไปไหนก็ได้ มาในแพคเกจที่ผมออกแบบไปขายจริง ๆ ผมจะมีรายได้
 ให้กับที่บ้านผมอีกทางหนึ่งด้วย

(นักเรียน 4, โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์, ผู้ให้สัมภาษณ์, 17 กุมภาพันธ์ 2566)

...รายวิชาเศรษฐศาสตร์ เป็นเรื่องที่หนูคิดว่ามันยาก แล้วหนูไม่รู้จะนำไปใช้ในชีวิตร
 หนูได้อย่างไร แต่พอครูมีการจัดการเรียนการสอนที่มีการนำเรื่องเศรษฐกิจในชุมชนมา
 แล้วให้มองที่ปัญหา จากนั้นนำปัญหาที่ได้ มาหาแนวทางแก้ไข แล้วได้ให้หนูได้มองถึง
 การเพิ่มมูลค่าของสินค้า ซึ่งหนูมองว่าสินค้าในลับแลบางคนยังไม่รู้จักเลย แต่พอครูมี
 แนวทางการสอนที่เราแก้ไขปัญหเศรษฐกิจโดยการสร้างสรรค์สินค้าที่มีในชุมชนให้มันมี
 มูลค่าทำให้หนูสนุกกับการเรียนมาก ๆ ได้ออกแบบในสิ่งที่หนูสนใจ ได้ใช้โปรแกรม
 ออกแบบ 3D มันทำให้หนูสนุกกับการเรียน ได้ลงไปศึกษาพื้นที่จริงทำให้เข้าใจปัญหาของ
 เศรษฐกิจในชุมชนมากขึ้น และเรารู้สึกว่าเราเองก็แก้ไขปัญหานั้นได้เองด้วย จากที่เราได้
 ลงมือออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อให้นักขายสินค้าในท้องถิ่นได้นำไปผลิตขายจริง ๆ

(นักเรียน 5, โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์, ผู้ให้สัมภาษณ์, 17 กุมภาพันธ์ 2566)

กล่าวโดยสรุปว่า รูปแบบจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการ
 ดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายด้วยโมเดล EDC Model
 จากการที่ได้สัมภาษณ์จากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ
 อุดรดิตถ์โดยส่วนใหญ่เห็นว่า การเรียนวิชาสังคมศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายนั้น
 จะต้องมีการลงมือปฏิบัติจริง เพื่อศึกษาข้อมูลจากปราชญ์ท้องถิ่น วิทยากรผู้ที่มีความรู้ความสามารถ
 และ ประสบการณ์ ของผู้ประกอบการจำหน่ายสินค้าทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแล โดยก่อนที่จะลง
 มือปฏิบัติจริงนั้นจะต้องมีสร้างองค์ความรู้ การบรรยายให้ความรู้กับผู้เรียนก่อน เพื่อให้ผู้เรียน
 ได้กำหนดหัวข้อที่จะศึกษาให้ชัดเจน เมื่อผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริงแล้วครูจะต้องมีการบรรยายสรุป
 เพื่อเป็นการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่คุณเรียนได้สำรวจจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ว่าตรงกับ

วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้หรือไม่ แล้วจึงให้ผู้เรียนได้ออกแบบผลิตภัณฑ์จากสินค้าทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแล

จากการศึกษาวิจัยทำให้เกิดประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. ผู้เรียนได้เรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแล ซึ่งผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันในการเรียนรู้ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

2. ครูผู้สอนในสถานศึกษาทั้งในภาครัฐ และภาคเอกชนได้แนวทางในการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแล ซึ่งสามารถนำไปบูรณาการกับรายวิชาอื่น ๆ ได้

3. การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสามารถนำไปเผยแพร่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาสำหรับนักเรียนทุกระดับชั้นได้ และเป็นแนวทางจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้



บทที่ 5

บทสรุป

การวิจัย เรื่อง การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล โดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (Experiential learning management for developing digital entrepreneurial competences by Laplae city cultural capital of high school students) มีวัตถุประสงค์คือ สภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ และพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโดยประโยชน์ของงานวิจัยคือ 1) ผู้เรียนได้รับการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ซึ่งเกิดขึ้นจริงในสภาพแวดล้อมของสังคมชุมชน และได้เพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจเรื่องสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรม สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันในการเรียนรู้ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม และ 2) ครูผู้สอนในรายวิชาสังคมศึกษา ได้แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรม ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับทุกรายวิชา

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลโดยใช้วิธีการเลือกผู้ให้ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ ซึ่งได้ระบุคุณลักษณะของบุคคลในกลุ่มที่ต้องการศึกษาไว้ เพื่อเป็นเกณฑ์ในการเลือก โดยมีขอบเขตการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ศึกษาสภาพปัจจุบัน และปัญหาของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ 1) ศึกษาโดยการสัมภาษณ์บุคลากรครูของโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในจังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 3 คน 2) ศึกษาโดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการประกอบธุรกิจดิจิทัล จำนวน 1 คน 3) ศึกษาโดยการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ 4 แห่ง โดยมีขอบเขตด้านเนื้อหาดังต่อไปนี้

1.1 ด้านหลักสูตร จุดมุ่งหมาย และจุดประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ และเนื้อหาสำหรับการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียน

1.2 ด้านการจัดการเรียนรู้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

1.3 ด้านการวัดผล เครื่องมือ และวิธีการวัดผลสำหรับการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา สังคมศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์

1.4 ด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ ผลที่ได้จากการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา สังคมศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์

2. พัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล โดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีกลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 100 คน ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2565 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ โดยมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ 7 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ศึกษาลักษณะทั่วไปของชุมชน(ลับแล) 2) ศึกษาสภาพปัญหาของเศรษฐกิจในชุมชน (ลับแล) 3) ลงพื้นที่ศึกษาแหล่งชุมชน (ลับแล) 4) ศึกษาผลิตภัณฑ์ทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแล 5) ศึกษาการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ของเมืองลับแล 6) ออกแบบผลิตภัณฑ์โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 7) ประเมินสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียน 5 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1 ความโน้มเอียงในการเป็นผู้ประกอบการ ด้านที่ 2 ความคิดสร้างสรรค์ ด้านที่ 3 ความสามารถในการสื่อสาร ด้านที่ 4 พฤติกรรมการค้นคว้าหาข้อมูล และด้านที่ 5 ทักษะด้านเทคโนโลยี

โดยเครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลมีดังต่อไปนี้ 1) แนวทางการสังเกตการจัดการเรียนการสอนรายวิชาสังคมศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ เรื่อง เศรษฐกิจในชุมชน 2) คู่มือครูที่มีรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 3. แบบวัดสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนหลังใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยเริ่มเก็บข้อมูลด้วยการสังเกต การ สัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม แล้วนำมาบันทึกเพื่อรวบรวมข้อมูลเรื่องเดียวกัน เช่น ใช้วิธีการสังเกต ควบคู่กับการซักถาม พร้อมกับศึกษาข้อมูลจากแหล่งเอกสารประกอบด้วย พร้อมมีการตรวจสอบ ความน่าเชื่อถือของข้อมูลโดยวิธี (Member Check) โดยการนำข้อมูลที่รวบรวมกลับไปให้ผู้ให้ข้อมูล อ่านอีกครั้งหนึ่งหรือกลับไปถามซ้ำอีก เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สอดคล้องกับความเป็นจริงตามประสบการณ์ ของผู้ให้ข้อมูลมากที่สุด เพื่อให้ผลงานมีข้อมูลที่ครอบคลุม และเพียงพอในการนำไปใช้ต่อไป

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้ คือ วัตถุประสงค์เพื่อสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ และพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลผ่านทุนทางวัฒนธรรมจากชุมชนเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยผู้วิจัยได้แบ่งผลการวิจัยออกเป็น 2 ประเด็นหลัก ดังนี้

1. ศึกษาสภาพปัจจุบัน และปัญหาของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1.1 สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

จากการศึกษาข้อด้วยแบบการสัมภาษณ์ ตามรายด้านข้างต้นผู้วิจัย พบว่า สภาพปัจจุบัน และปัญหาของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายทำให้มองเห็นถึงกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ครูผู้สอนใช้ในการพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียน ซึ่งข้อมูลที่น่ามาเสนอโดยรวบรวมผลการ วิเคราะห์จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งบุคลากรครูของโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เชี่ยวชาญด้านการประกอบการธุรกิจดิจิทัล ผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ พบประเด็นสำคัญ ดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านหลักสูตร พบว่า ปัจจุบันพบว่าสถานศึกษายังไม่มีหลักสูตรที่ชัดเจนในการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล เพราะโรงเรียนขาดแนวทางในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียน ซึ่งจะจัดการจัดการเรียนรู้โดยอาศัยมาตรฐานการเรียนรู้ และจุดประสงค์จากในหลักสูตรที่มีมาให้เพียงเท่านั้น พร้อมกับบูรณาการให้เข้ากับสถานศึกษาต่าง ๆ โดยในบางสถานศึกษาที่การบูรณาการเข้ากับแผนปฏิบัติการประจำปีการศึกษาของโรงเรียนตามโครงการต่าง ๆ ที่จัดในการพัฒนาผู้เรียนหรือแม้กระทั่งในบางโรงเรียนก็ได้มีการบูรณาการในช่วงที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วย โดยเกิดขึ้นแตกต่างกันไปตามบริบทของสถานศึกษานั้น ๆ

ด้านที่ 2 ด้านการจัดการเรียนรู้ พบว่า ในการจัดการเรียนการสอนครูผู้สอนยังไม่มี การจัดให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม หรือเน้นให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรื่องที่ตนเองสนใจเท่าที่ควร และครูผู้สอนมีภาระงานอื่น ๆ ที่ได้รับมอบหมายจำนวนมาก ทำให้ไม่สามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ โดยการจัดการเรียนรู้ได้มีการสอดแทรกเนื้อหา มีการสอดแทรกสภาพปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชนที่เกิดขึ้นในให้กับผู้เรียนน้อย มักจะเรียนตามหนังสือเรียนที่ได้รับมา โดยต้องเน้น

ไปที่การให้ผู้เรียนรู้จักการ คิดวิเคราะห์ แยะแยะ จนสามารถคิดอย่างเป็นระบบได้ ต้องเน้น การจัดการเรียนรู้โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Active Learning) ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมการจัดกิจกรรม ทั้งจากภายในห้องเรียน เช่น กิจกรรมกลุ่ม การวิเคราะห์ร่วมกัน ภายนอกห้องเรียน เช่น กิจกรรมของ โรงเรียน ชุมชน สังคม นอกจากนี้ยังต้องมีกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เช่น การแสดง บทบาทสมมติ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน และเพิ่มการเรียนรู้ของผู้เรียน ได้อย่างเต็มที่

ด้านที่ 3 ด้านการวัดผล พบว่า ด้านการวัดผลยังไม่มีแบบวัดสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลที่แน่นอน ไม่เป็นรูปแบบทิศทางเดียวกันขึ้นอยู่กับจุดประสงค์การเรียนรู้ของ ครูผู้สอนแต่ละบุคคล โดยครูผู้สอนจะวัดผลจากการคำตอบในการสะท้อนคิดหรือพฤติกรรมของผู้เรียนผ่านแบบวัด คุณลักษณะอ้างอิงประสงค์เพียงเท่านั้น แบบวัดพฤติกรรมที่ผู้สอนต้องการจะวัด เพียง 1 ด้านเท่านั้น ไม่ได้แสดงถึงสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลที่เป็นองค์รวม

ด้านที่ 4 ด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ พบว่า ปัจจุบันการประเมินผล อาจจะไม่ได้อิงจากสภาพจริงของผู้เรียนที่เกิดขึ้น ทำให้ไม่สามารถวัดสมรรถนะผู้เรียนได้อย่าง ถูกต้องว่าเป็นอย่างไร และมีปัญหาที่ต้องได้รับการแก้ไขในเรื่องใดด้านการประเมินผลการจัดการ เรียนรู้

1.2 สภาพปัญหาด้านสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล

ด้านที่ 1 ด้านหลักสูตร พบว่า ครูขาดองค์ความรู้ในเรื่ององค์ประกอบการพัฒนา สมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล จึงทำให้ไม่สามารถที่จะพัฒนาหลักสูตรเพื่อใช้ในการเรียนการสอน ให้แก่ผู้เรียนได้

ด้านที่ 2 ด้านการจัดการเรียนรู้ พบว่า ปัจจุบันครูผู้สอนขาดการพัฒนาสมรรถนะ ผู้ประกอบการดิจิทัลให้กับผู้เรียน และขาดองค์ความรู้ในการจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียน “คิดอย่างเป็นระบบ” จึงไม่สามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เสริมสร้างสมรรถนะผู้ประกอบการ ดิจิทัลได้

ด้านที่ 3 ด้านการวัดผล พบว่า ครูผู้สอนมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ไม่สอดคล้อง กับการส่งเสริมกับสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลจึงทำให้ไม่สามารถออกแบบเกณฑ์การวัดและ ประเมินผลการสอนตามสมรรถนะดังกล่าวได้

ด้านที่ 4 ด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ พบว่า ครูผู้สอนขาดแนวทางการสร้างแบบการวัดและประเมินผลสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล

จากการศึกษาสภาพปัจจุบัน และปัญหาข้างต้น ซึ่งมีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมเพื่อพัฒนา สมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของครูผู้สอนและผู้เรียนยังขาดความรู้ในด้านสมรรถนะ

การเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลที่ถูกต้อง ในสถานศึกษาที่ไม่มีหลักสูตรที่ชัดเจนในการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล เพราะโรงเรียนขาดแนวทางในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียน ซึ่งจะจัดการจัดการเรียนรู้โดยอาศัยมาตรฐานการเรียนรู้ และจุดประสงค์จากในหลักสูตรที่มีมาให้เพียงเท่านั้น จากสภาพปัญหาจึงดำเนินการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลให้กับนักเรียนโดยจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สารสนเทศศาสตร์ และผู้วิจัยได้นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามแนวคำถามในการสัมภาษณ์ มาดำเนินการปรับปรุงยุคในการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งผู้วิจัยได้พัฒนาคู่มือการจัดการเรียนรู้ เรื่อง “เศรษฐกิจชุมชน” เพื่อใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สารสนเทศศาสตร์ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้เรียนมีการพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล ทั้งหมด 5 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านความโน้มเอียงในการเป็นผู้ประกอบการ พบว่า ผู้เรียนเข้าใจในเรื่องของการผลิตสินค้า การจำหน่ายสินค้า และการเข้าถึงตัวลูกค้าด้วยเทคนิคต่าง ๆ จากการลงพื้นที่ไปศึกษากับผู้ประกอบการ ทำให้ผู้เรียนมีความกล้าที่จะคิดค้นนวัตกรรมสิ่งใหม่ ๆ ในการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน ผู้เรียนมีความทะเยอทะยานในการแข่งขันที่จะทำให้สินค้าที่ตนเองออกแบบมาให้มีความน่าสนใจ

ด้านที่ 2 ความคิดสร้างสรรค์ พบว่า ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการนำสื่อเทคโนโลยีมาใช้ให้เกิดประโยชน์ ผสมกับความรู้ที่ได้จากการศึกษากับผู้ผลิตสินค้าทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแล โดยการออกแบบเพื่อเพิ่มมูลค่าของสินค้าที่มาจากทุนทางวัฒนธรรม ให้แตกต่างจากสิ่งที่มีอยู่มีความหลากหลาย แปลกใหม่ ทันสมัย และมีความน่าสนใจ

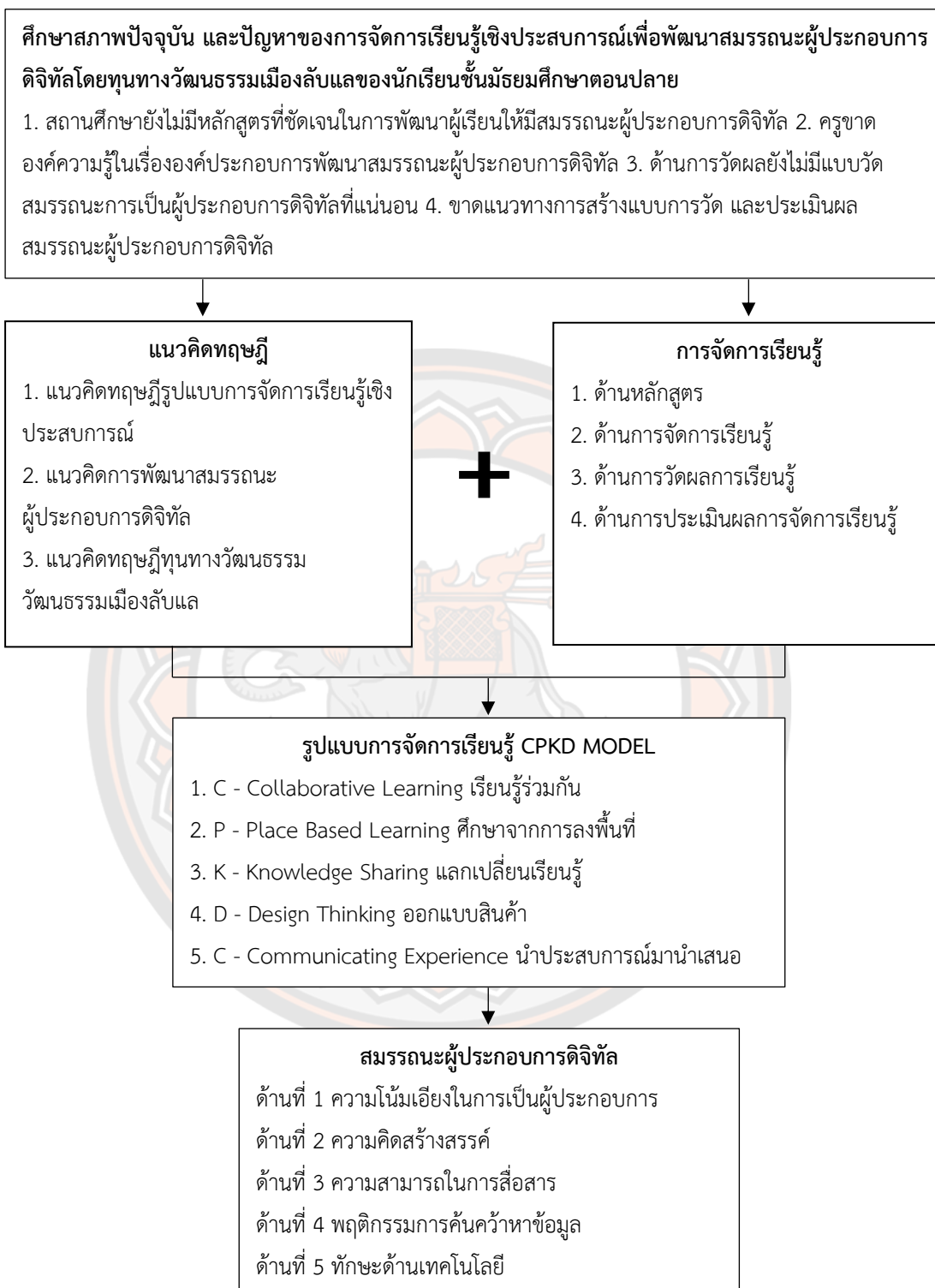
ด้านที่ 3 ความสามารถในการสื่อสาร พบว่า ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ และทักษะของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และประสบการณ์ รวมทั้งการเจรจาต่อรอง โดยวิธีการโน้มน้าวเพื่อน ๆ ผู้เรียนสามารถแสดงข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ และพูดจาฉะฉานในการพูดมีความมั่นใจ และชัดเจน

ด้านที่ 4 พฤติกรรมการค้นคว้าหาข้อมูล พบว่า ผู้เรียนสามารถหาข้อมูลที่ได้รับมอบหมายจากกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับครูผู้สอนหรือเพื่อนร่วมชั้น การค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือเรียน หรือสื่อออนไลน์ต่าง ๆ การปรึกษากับครูผู้สอนในรายวิชาอื่น ๆ การลงพื้นที่เพื่อไปศึกษากระบวนการผลิต และจำหน่ายผลิตภัณฑ์ที่มาจากทุน

ทางวัฒนธรรมจากผู้ผลิต และผู้ประกอบการ นำวิเคราะห์ ประมวลผล เพื่อมาใช้ประโยชน์ตามวัตถุประสงค์ ทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง

ด้านที่ 5 ทักษะด้านเทคโนโลยี พบว่า ผู้เรียนสามารถใช้สื่อเทคโนโลยีเหมาะสมกับงานที่ได้รับมอบหมาย ไม่ว่าจะเป็นใช้ในการสืบค้นข้อมูลเพื่อให้ได้มาซึ่งความรู้ การใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแล ไม่ว่าจะเป็นในการร่างแบบ การใช้โปรแกรมให้ออกมาในรูปแบบที่เป็นรูป 3D เห็นเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น รวมถึงการใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาการทำงานได้อย่างเหมาะสม

เมื่อผู้เรียนผ่านการจัดกิจกรรมโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จากรูปแบบ CPKD MODEL ทั้งนี้ผู้เรียนมีการพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลที่มากขึ้น จนสามารถทำให้ผู้เรียนสามารถออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มาจากทุนทางวัฒนธรรมได้อย่างสร้างสรรค์ และผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้เองจากการศึกษาเป็นความรู้ที่มาจากประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำ และหาความรู้ได้ด้วยตัวของผู้เรียนเอง ซึ่งเป็นสมรรถนะที่สำคัญที่ผู้เรียนจะสามารถนำไปต่อยอดเพื่อใช้ในอนาคตได้



ภาพ 73 แผนภาพสรุปผลการวิจัย

อภิปรายผลการวิจัย

1. อภิปรายผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน และปัญหาของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

จากการศึกษาข้อมูลสภาพปัจจุบัน และปัญหาของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย คือ ครูต้องมีการศึกษาหลักสูตรเกี่ยวกับหลักสูตรการพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล โดยการออกแบบการจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ลงพื้นที่ไปศึกษาจากแหล่งผู้ให้ข้อมูล ในการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ควรมีการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการกับกิจกรรมในการเรียนการสอน โดยการวัดผลในการเรียนการสอนจากการสัมภาษณ์ มุมมอง สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ และแบบวัดสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล การประเมินผลตามสภาพเป็นจริง สร้างกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติในการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ และจัดสิ่งอำนวยความสะดวกให้พร้อมต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ศึกษาศึกษา ค้นคว้า แลกเปลี่ยนการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น เพื่อให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ใหม่จากประสบการณ์ของตัวเอง ซึ่งสอดคล้องกับ บุญมาเวียงคำ และคณะ (2560) ได้กล่าวว่า ลักษณะสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย กิจกรรมเสริมหลักสูตร เรียนรู้โดยการปฏิบัติจริง สร้างความรู้โดยการแลกเปลี่ยนประสบการณ์จากกลุ่ม และสังคมาบซ่าง เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้หลากหลายทั้งในห้องเรียน และนอกห้องเรียน ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผล และรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การจัดกิจกรรม มี 5 ชั้น ได้แก่ การให้ความรู้ และสร้างความตระหนัก การสร้างเสริมความรู้ การสร้างผลงาน การนำเสนอผลงาน และการประยุกต์ใช้ ในการประเมินผล สอดคล้องกับสุจิตรา ตรีรัตนกุล (2562) กล่าวว่า กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์โดยกระบวนการของกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ประกอบด้วย 1) การสร้างประสบการณ์ 2) การสะท้อนการเรียนรู้ 3) การสรุปองค์ความรู้ และ 4) การประยุกต์ใช้ความรู้รวมถึงการแทรกสอดแรงจูงใจ และการตั้งเป้าหมายในแต่ละกิจกรรม สอดคล้องกับสุนิสา จันทรโณม (2563) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่มีประสิทธิภาพ ต้องมีการจัดการเรียนรู้ที่มีขั้นตอนอย่างชัดเจน มีกระบวนการเรียนรู้โดยจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงเนื้อหาบทเรียนกับชีวิตจริงโดยสถานการณ์ทั้งในห้องเรียน นอกห้องเรียน และสื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้คิด นักเรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน ซึ่งก่อให้เกิดการกระตือรือร้นพร้อมที่จะเรียนรู้ และสอดคล้องกับ Kellie J. (2021) กล่าวว่า ความสนใจเป็นตัวกระตุ้นภายในที่เป็นส่วนสำคัญของความรู้ที่ยั่งยืน การจัดการศึกษาจะต้องมี

การแทรกแซงการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่แท้จริงส่งผลต่อความสนใจในการพัฒนานักเรียน โดยความสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กันมีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อให้เกิดความเข้าใจมากขึ้น

โดยการจัดการเรียนรู้ที่ควรเน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยให้ผู้เรียนเรียนรู้จากประสบการณ์ และครูผู้สอนควรจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตัวเอง ทำให้ผู้วิจัยสังเกตเห็นถึงความสำคัญจากสภาพปัจจุบัน และปัญหาดังกล่าว นำไปสู่การพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ข้างต้น เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรม ลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้วิจัยจึงได้พัฒนาคู่มือการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแล หลังการดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามวิธีการดำเนินงานวิจัย พบว่าผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจในสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลเพิ่มมากขึ้น เนื่องมาจากการใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว ภายใต้สมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล 5 ด้าน นำไปสู่การสร้างกระบวนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง “เศรษฐกิจชุมชน” เพื่อให้ผู้เรียนได้มีสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลได้ถูกต้อง และเหมาะสมสอดคล้องกับ ธีรพงษ์ บุญรักษา และคณะ (2563) กล่าวว่า สมรรถนะผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมในศตวรรษที่ 21 ผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมที่ประสบความสำเร็จมีสมรรถนะที่โดดเด่นจำนวน 9 สมรรถนะ ได้แก่ 1) ด้านลูกค้า 2) ภูมิปัญญาท้องถิ่น 3) วัตถุดิบ 4) การเงิน 5) ทรัพยากรมนุษย์ 6) การออกแบบนวัตกรรม 7) การผลิต และให้บริการ 8) การสื่อสารคุณค่า และ 9) การบริหารธุรกิจและภาวะผู้นำ งานวิจัยยังได้พบว่าภายใต้สมรรถนะผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมยังแบ่งออกได้เป็น 2 องค์ประกอบ คือ “สมรรถนะทางใจ” ประกอบด้วย การรับรู้ ในความรู้สึก ความรู้ และความคิด และ “สมรรถนะทางกาย” โดยได้แสดงผลลัพธ์การสังเคราะห์องค์ประกอบในสมรรถนะต่าง ๆ และได้นำเสนอความเชื่อมโยงการทำงานขององค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อสร้างสมรรถนะผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมในศตวรรษที่ 21 ที่จะพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมให้เกิดขึ้นได้จะต้องมีการพัฒนาองค์ประกอบทั้งหมดไปพร้อม ๆ กัน เพราะแต่ละองค์ประกอบต้องอาศัยซึ่งกัน และกัน ในแต่ละองค์ประกอบจะต้องมีทิศทางหรือคุณลักษณะเฉพาะที่ถูกต้อง สอดคล้องกับ สรียา ทองเอี่ยม และคณะ (2564) กล่าวว่า การศึกษารูปแบบการพัฒนาทักษะสำหรับผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล ในยุคดิจิทัลมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วผู้ประกอบการต้องปรับตัวเพื่อสามารถดำเนินธุรกิจภายใต้สภาวะการแข่งขันอย่างรุนแรง

ผู้ประกอบการต้องสามารถพัฒนาตนเองไปพร้อมกันงาน ความรู้ และทักษะที่ผู้ประกอบการให้ความสำคัญมากที่สุดในยุคดิจิทัล 3 ลำดับแรกได้แก่ 1) ทักษะด้านการใช้กลยุทธ์ทางการตลาด เพื่อเข้าถึงลูกค้า 2) ทักษะด้านสารสนเทศการใช้สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะด้านการจัดการทรัพยากรมนุษย์ให้มีประสิทธิภาพ ทักษะด้านการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และกล้าตัดสินใจ และทักษะด้านความรู้เกี่ยวกับตัวธุรกิจ และ 3) ทักษะด้านการสื่อสาร/การเจรจาต่อรองสำหรับรูปแบบการพัฒนาที่ผู้ประกอบการ ในยุคดิจิทัลเลือกไข่มากที่สุด 3 ลำดับแรกได้แก่ 1) การเรียนรู้ด้วยตนเอง 2) การดูงานนอกสถานที่ และการให้คำปรึกษาแนะนำ 3) การฝึกอบรม และการฝึกงานกับผู้เชี่ยวชาญ ทั้งนี้ผู้ประกอบการสามารถนำไปสู่การต่อยอด และพัฒนาธุรกิจให้ประสบความสำเร็จ จึงทำให้ผู้วิจัยได้นำแนวคิดดังกล่าว ผสมเข้ากับกระบวนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา ผ่านการถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับผู้เรียนด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรม นอกจากนี้ ผลการวิจัยสอดคล้องกับผลการศึกษาเรื่องทุนทางวัฒนธรรมของประสิทธิ์ ติกขาว และคณะ (2564) กล่าวว่า การศึกษาองค์ประกอบและพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา 1) องค์ประกอบความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ประกอบด้วย 3องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบที่ 1 การจัดการความรู้ทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน องค์ประกอบที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน และ องค์ประกอบที่ 3 การสื่อสารและนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน 2)รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ประกอบด้วยกระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้น คือ ขั้นที่ 1 เรียนรู้ร่วมกันขั้นที่ 2 สร้างสรรค์ร่วมคิดขั้นที่ 3 ประดิษฐ์นวัตกรรม ขั้นที่ 4 นำประสบการณ์มาสื่อสาร 3) ประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนรู้ พบว่า 1) ค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ มีพัฒนาการที่สูงขึ้นตามช่วงระยะเวลาของการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์หลังการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยคะแนนสูงกว่าก่อนการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับ Fox D. (2015) กล่าวว่า การศึกษาทุนทางวัฒนธรรมในการเป็นผู้ประกอบการมองเห็นความสำคัญของทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรากลึกของชุมชน เป็นทรัพยากรอันมีค่าที่ผสมผสานกับความสามารถของคนในการทำงานร่วมกันทำให้ผู้ประกอบการสามารถนำสินค้าไปจำหน่ายไปสู่ตลาดที่ห่างไกลได้ ซึ่งทุนทางวัฒนธรรมมีบทบาทในการพัฒนาเศรษฐกิจของชุมชน เป็นการส่งเสริมให้ทุนบุคคลมีบทบาทเพิ่มขึ้น มีการถ่ายทอดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และให้คนในชุมชนมีส่วนร่วมในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นตัวเชื่อมกับกิจกรรมการพัฒนาชุมชน จะทำให้คนในชุมชนเกิดการเรียนรู้ร่วมกัน เกิดเป็นพลังในการขับเคลื่อนชุมชนทำให้ชุมชนมีความเข้มแข็งสู่การพึ่งพาตนเองได้อย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยได้ข้อค้นพบ การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับการจัดการเรียนการสอนในยุคปัจจุบัน ในการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลมาช่วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ รวมถึงการใช้ทางทุนวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียน ซึ่งครูผู้สอนในรายวิชาอื่น ๆ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับรายวิชา และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการได้อย่างหลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และต่อยอดเป็นอาชีพในอนาคตต่อไปได้ โดยสามารถนำผลการวิจัยไปใช้ในด้านต่าง ๆ ได้ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

จากผลการศึกษาวิจัย หากต้องการนำไปปรับประยุกต์ใช้หรือเป็นแนวทางในการพัฒนาต่อไป ควรจะศึกษาเพิ่มเติมให้เป็นปัจจุบันตามการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจในปัจจุบันเพื่อพัฒนาสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ดังนี้

1.1 ครูผู้สอนควรศึกษาในด้านสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลให้ถูกต้อง เพื่อให้ครูผู้สอนได้รู้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงเศรษฐกิจในปัจจุบันที่เกิดขึ้นในขณะนั้น

1.2 ครูผู้สอนควรปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้สอดคล้องกับผู้เรียนในแต่ละช่วงวัย เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมด้วยนวัตกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปต่อยอด และพัฒนาต่อไป

1.3 ครูผู้สอนควรนำไปเป็นแนวทางการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนในรายวิชาต่าง ๆ เพื่อพัฒนาสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลให้สูงขึ้นในทุกด้าน เพื่อรับมือต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน เพื่อให้ครูผู้สอนและผู้เรียนมีการพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้ร่วมกัน

จากข้อเสนอแนะข้างต้นในการนำผลการวิจัยไปใช้ เป็นข้อสะท้อนจากผลการวิจัยที่ผู้วิจัยดำเนินการในช่วงปี 2565-2566 ในการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจในปัจจุบัน ได้ให้ความสำคัญกับสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล 5 ด้าน ภายใต้สภาพปัจจุบัน และปัญหาที่ได้รายงานไว้ สามารถนำไปเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

จากผลการศึกษาวิจัย สามารถนำไปเป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยต่อไปได้ แต่ต้องคำนึงถึงการศึกษาที่สอดคล้องกับการพัฒนาสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ดังนี้

2.1 ควรศึกษารูปแบบการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลอย่างละเอียดถี่ถ้วนเพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาผู้เรียนได้อย่างถูกต้อง และเหมาะสมกับสภาพของผู้เรียน ตามบริบทของสถานศึกษา

2.2 ควรมีการวิจัย และพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการสอนให้ผู้เรียนมีกิจกรรมที่หลากหลาย ฝึกกระบวนการคิดที่มากขึ้น ให้เกิดการวิเคราะห์ข้อมูล สร้างพฤติกรรมที่เหมาะสม เพื่อให้การพัฒนาด้านสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนบรรลุผลมากที่สุด

2.3 ครูผู้สอนควรมีการวิจัย และพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับสาระอื่น ๆ ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่สมบูรณ์แบบ และมีความหลากหลายตามความสามารถ และความสนใจของผู้เรียนในแต่ละช่วงวัย

จากข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป เป็นข้อคำนึงที่ผู้วิจัยได้ค้นพบมาจากสภาพปัจจุบัน และปัญหาของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแล จนนำไปสู่การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หากผู้สนใจต้องการทำวิจัยครั้งต่อไปจึงต้องมีการศึกษาสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนในขณะนั้น และสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจในยุคปัจจุบัน



บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยพระนคร

บรรณานุกรม

- กนิษฐา แยมโพธิ์ใช้. (2565). *การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยทุนทางวัฒนธรรม และภูมิปัญญาของผู้สูงอายุในพื้นที่ตำบลลาดใหม่ อำเภอวิเศษชัยชาญ จังหวัดอ่างทอง*. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยนครพนม, 12(1).
- กรทักษ์ เม่นวังแดง และคณะ. (2547). *ข้าวแคบ*. สืบค้น 10 กรกฎาคม 2565, จาก www.museumthailand.com/th/3976/storytelling/
- กรมพัฒนาธุรกิจการค้า. (2560). *แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจการพาณิชย์ พ.ศ. 2560 – 2564*. นนทบุรี: กระทรวงพาณิชย์.
- กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (2559). *วัฒนธรรม วิถีชีวิตและภูมิปัญญา*. นครปฐม: รุ่งศิลป์การพิมพ์.
- กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (2562). *วัฒนธรรมคุณค่าสู่มูลค่า*. สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2566. จาก http://www.culture.go.th/culture_th/
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *แนวทางการพัฒนา การวัด และประเมินผลคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- ณฤทธิ์ วรพงษ์ดี. (2560). *SET Your Startup Business Guide รู้จักธุรกิจสตาร์ทอัพ*. ห้องเรียนผู้ประกอบการตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย. สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2566, จาก <https://member.set.or.th/set/enterprise/>
- ทรงพล ศิวานนท์. (2543). *ลวดลายการทอผ้าขึ้นต้นจากอำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์*. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ทรรศวรรณ ปรีดาวิภาต. (2564). *การเสริมสร้างสมรรถนะความเป็นผู้ประกอบการของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ทิตนา แฉมมณี. (2558). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธักรณ ศรีเมือง. (2561). *บทวิเคราะห์นวัตกรรมกับวัฒนธรรมไทยในศตวรรษที่ 21: การสร้างนวัตกรรมทุนทางวัฒนธรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์*. วารสารนวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้, 1(1).
- ธีรพงษ์ บุญรักษา, นันทิยา ดวงกุ่มเมศ, และกรณฎณ์ เตชะวงศ์เสถียร. (2563). *สมรรถนะผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.

- นงนุช เสือพุ่ม, วัลลภณี นาคศรีสังข์, และประไพพิศ สิงหเสม. (2560). *การจัดการเรียนรู้แบบ
ประสบการณ์ทางการพยาบาล*. วารสารพยาบาลกระทรวงสาธารณสุข, 1, 12-21.
- นฤมล วัฒนพานิช. (2535). *รายงานการวิจัยเรื่อง ประวัติศาสตร์ ท้องถิ่นอำเภอลับแล จังหวัด
อุตรดิตถ์*. อุตรดิตถ์: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.
- นัยนา ดอรมาน, ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา, และผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์. (2563). *การเรียนรู้
เชิงประสบการณ์ และการสะท้อนคิดเชิงวิพากษ์*. วารสารจิตวิทยา มหาวิทยาลัยเกษม
บัณฑิต, 10.
- บุญมา เวียงคำ. (2560). *การพัฒนา รูปแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อเสริมสร้าง
จิตสาธารณะของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย*. อุบลราชธานี: มหาวิทยาลัย
ราชภัฏอุบลราชธานี.
- พรศักดิ์ อรุณทัชชัยรัตน์. (2559). *เศรษฐกิจดิจิทัล: The Digital Economy*. กรุงเทพฯ: แมคกรอ-ฮิล.
- พัตชา อุทิศวรรณกุล. (2561). *แฟชั่นและผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์จากทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดน่าน*.
กรุงเทพฯ: คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พันธุ์ทิพา ขวัญทองอินทร์, จารุวรรณ แดงบุบผา, และอรรณไกร พันธุ์ภักดี. (2563). *คุณลักษณะ และ
สมรรถนะความเป็นผู้ประกอบการที่มีผลต่อการบริหารความสัมพันธ์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของ
ธุรกิจจัดงาน*. วารสารสยามวิชาการ, 21(37).
- มณเฑียร ดีแท้. (2523). *มรดกทางวัฒนธรรมของชาวอุตรดิตถ์*. กรุงเทพฯ: วิเทศธุรกิจการพิมพ์.
- วิบูลพร วุฒิกุล, และรัชนิกร กุศลานนท์. (2563). *การออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมสมัยตามแนวคิดทุน
ทางวัฒนธรรมจากภูมิปัญญาขนาดแผนไทย*. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ วิจัย และ
การสร้างสรรค์, 7(1).
- ศิริวัฒน์ ตั้งทรงเจริญ. (2558). *คุณลักษณะของการเป็นผู้ประกอบการของนักศึกษาระดับปริญญาโท
ด้านบริหารธุรกิจในเขตกรุงเทพมหานคร*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สมศักดิ์ ดลประสิทธิ์. (2564). *แนวทางการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนากำลังคนในศตวรรษที่ 21*.
วารสารคุรุสภาวิทยาจารย์, 2(1).
- สมใจ ศรีเนตร. (2560). *แนวโน้มการเป็นผู้ประกอบการใหม่ในธุรกิจอาเซียน*. วารสารวิชาการบัณฑิต
วิทยาลัยสวนดุสิต, 13(1), 113-122.
- สรียา ทองเอี่ยม, และวัชรพจน์ ทรัพย์สงวนบุญ. (2564). *การศึกษารูปแบบการพัฒนาทักษะสำหรับ
ผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล*. วารสารการบัญชีและการจัดการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม,
14(1).

- สวลี วงศ์ไชยา, และพีชญาตา พันผา. (2561). อิทธิพลของกลยุทธ์ธุรกิจ และคุณลักษณะของผู้ประกอบการที่ส่งผลต่อความสำเร็จของธุรกิจขนาดกลาง และขนาดย่อม. วารสารสมาคมนักวิจัย, 23(2).
- สว่างพงษ์ แซ่จิง. (2559). ปัจจัยแห่งความสำเร็จของผู้ประกอบการธุรกิจแฟรนไชส์ร้านอาหารไทย ประเภทร้านก๋วยเตี๋ยว ในเขตจังหวัดชลบุรี. ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- สำคัญสุด สีหตุลานนท์. (2560). ปัจจัยแวดล้อมที่เกื้อหนุนต่อการเป็นผู้ประกอบการรุ่นใหม่ วิทยาลัยศึกษา นักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้ว เขต 2. (2561). การจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาท และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning): การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning). สืบค้น 10 มกราคม 2566. จาก <https://k.skarea2.go.th/>
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2564). พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. สืบค้น 3 กรกฎาคม 2565, จาก <https://dictionary.orst.go.th/>
- สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดอุดรดิตถ์. (2558). องค์ความรู้มรดกภูมิปัญญาท้องถิ่นเมืองลับแล. อุดรดิตถ์: พี.ออฟเซ็ทอาร์ท (ป.การพิมพ์).
- สำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นอำเภอลับแล. (2556). ประวัติความเป็นมาของเมืองลับแล. สืบค้น 10 เมษายน 2565, จาก <http://laplaedistrict.uttaraditlocal.go.th/>
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์. (2562). CEA OUTLOOK จับกระแสอนาคตเศรษฐกิจสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: ชั้นด้าการพิมพ์.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2562). เข้าใจสมรรถนะอย่างง่าย ๆ ฉบับประชาชน และเข้าใจหลักสูตรฐานสมรรถนะอย่างง่าย ๆ ฉบับครู ผู้บริหาร และบุคลากรทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: เซ็นจูรี่.
- สำนักพัฒนาอุตสาหกรรมชุมชน. (2559). เส้นไทย...ในวิถีร่วมสมัย: รวมผลงานต้นแบบผลิตภัณฑ์ทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ปี 2557-2558. กรุงเทพฯ: สำนักพัฒนาอุตสาหกรรมชุมชน กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม.
- สุจิตรา ตรีรัตนกุล. (2562). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์สำหรับส่งเสริมรอบความคิดด้านเขาวนปัญญาของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา. ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- สุนิสา จันทโรดม. (2563). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่ส่งเสริมโน้ตค้นทางวัฒนธรรมสำหรับนักเรียนต่างวัฒนธรรม. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- สุภางค์ จันทวานิช. (2557). วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- สุภาภรณ์ อุดมลักษณ์. (2565). *สมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการและกลยุทธ์ในการจัดการเรียน การสอนที่ส่งเสริมสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการของนิสิตพยาบาล*. วารสารสมาคม พยาบาลแห่งประเทศไทยฯ สาขาภาคเหนือ, 27(1).
- อนงค์ รุ่งสุข. (2559). *ปัจจัยที่มีผลต่อความตั้งใจที่จะเป็นผู้ประกอบการของนักศึกษาคณะบริหาร ธุรกิจมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์*. นครปฐม: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี ราชมงคลรัตนโกสินทร์.
- อัญธิชา มั่นคง. (2560). *บทบาทของทุนทางวัฒนธรรมกับการพัฒนาเศรษฐกิจ ชุมชน กรณีศึกษา ชุมชนในตำบลบ้านต๋อน อำเภอเมือง จังหวัดพะเยา*. วารสารวิจัย และพัฒนา มหาวิทยาลัย ราชภัฏเลย, 12(39).
- Bourdieu, P. (1986). *The forms of capital*. In J. Richardson (Ed.). *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education*. New York: Greenwood.
- Casson, M. (1982). *The Entrepreneur*. Oxford: Martin Robertron.
- Craig, R. (1987). *Training and development handbook a guide to human resource* (3rd ed.). New York: Mc Gray-Hill.
- Dewey, J. (2005). *How we think: A restatement of the relation of reflective thinking and the educational process*. NY: D.C Heath.
- Dubois, D.D., & Rothwell, W.J. (2004). *Competency – Based Human Resource Management*. California: Davies-Black.
- Evan, N. (1994). *Experiential Learning for All*. New York: Cassell.
- Fox, D. (2015). *Social and cultural capital in Gaeltacht entrepreneurship: The case of Donegal*. Ireland: Ulster University.
- Green, P.C. (1999). *Building robust competencies*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Hellriegel, D., Jackson, S.E., & Slocum, J.W. (2005). *Management: A Competency-Based Approach* (10th ed). Singapore: Thomson South-Western.
- Honey, P., & Mumford, A. (1992). *The manual of learning styles* (2nd ed.). Maidenhead, K: PeterHoney and Alan Mumford.
- Kolb, D.A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Kolb, D.A. (2005). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

- McClelland, D.C. (1999). Identifying Competencies with Behavioral-event interviews. *Psychological Science*, 9(5). Retrieved December 11, 2023, from www.eiconsortium.org/research/business_case_for_ei.htm
- O' Hagan, Kieran. (1996). *Competence in Social Work Practice: A Practical Guide for Professional*. London: Prentice Hall.
- Pfeiffer, W.J., & Jones, J.E. (1983). *Guide to handbooks and annuals*. San Diego: University Associates.
- Routh, Thomas Brian. (2020). *Experiential Learning Effects on Knowledge Retention and Higher-Order Thinking Skills: A Study of Kolb's Experiential Learning Model in the Introductory Managerial Accounting Course*. Indiana: Anderson University.
- Rothwell, W.J. (2005). *Beyond Training and Development* (2nd ed.). New York: Amacom.
- Satish Nambisan. (2017). *Digital Entrepreneurship: Toward a Digital Technology Perspective of Entrepreneurship*. USA: University of Wisconsin-Milwaukee, Milwaukee.
- Seals, Kellie, J.L. (2021) *The Effects of Authentic Experiential Learning and Student-Teacher Relationships on Situational Career Interest of Rural Youth: A Mixed Methods Intervention Approach* (Doctoral dissertation). Texas: A&M University ProQuest.
- Sascha Kraus. (2018). *Digital entrepreneurship: A research agenda on new business models for the twenty-first century*. Linz, Austria: Johannes Kepler University.
- Shermon, G. (2004). *Competency Based HRM. A Strategic Resource for Competency Mapping, Assessment and Development Centres*. New Delhi: Tata McGraw-Hill.
- Storey, D.J. (1999). *Understanding the Small business Sector*. New York: Routledge.
- Sussan, F., & Acs, Z. (2017). The Digital Entrepreneurial Ecosystem. *Small Business and Economics*, 49(1), 55-69.
- Throsby, D. (2001). *Economy and Culture*. Cambridge The Press Syndicate of the University of Cambridge.



ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยนครพนม

ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย

1. แนวคำถามในการสัมภาษณ์บุคลากรครูของโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในจังหวัดอุดรดิตถ์
2. แนวคำถามในการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการประกอบธุรกิจดิจิทัล
3. แนวคำถามในการสัมภาษณ์ ผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่อำเภอ ลับแล จังหวัดอุดรดิตถ์





แนวคำถามในการสัมภาษณ์บุคลากรครู กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับชั้น
มัธยมศึกษาตอนปลาย

เรื่อง การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทาง
วัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้วิจัย นางสาวสุทธาภา มาประกอบ	นิสิต	มหาบัณฑิต
หลักสูตร การศึกษามหาบัณฑิต	สาขา	สังคมศึกษา
ภาควิชา สังคมศึกษา	คณะศึกษาศาสตร์	มหาวิทยาลัยนเรศวร

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์.....

ตำแหน่ง..... ประสบการณ์ในการทำงาน

สถานที่/หน่วยงาน..... จังหวัด.....

สัมภาษณ์เมื่อวันที่.....เดือน..... พ.ศ.

สถานที่สัมภาษณ์.....

ผู้สัมภาษณ์ นางสาวสุทธาภา มาประกอบ

เกริ่นนำ

ในการวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสาร ข้อมูล และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ได้กรอบแนวคิดการวิจัย และแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในฐานะที่ท่านมีประสบการณ์ มีความเชี่ยวชาญเป็นอย่างดี ท่านมีแนวทางหรือวิธีการการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลอย่างไร ที่ทำให้เกิดการพัฒนางานวิจัยของสถาบัน ข้าพเจ้าจึงเรียนมาเพื่อขออนุญาตสัมภาษณ์ ดังรายการต่อไปนี้

1. ด้านหลักสูตร

1.1 โรงเรียนมีหลักสูตรที่สนับสนุนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการ ดิจิทัลของผู้เรียนอย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

1.2 โรงเรียนมีการกำหนดจุดมุ่งหมาย และวัตถุประสงค์ รวมถึงเนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนอย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

2. ด้านการจัดการเรียนรู้

2.1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ที่สามารถพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนมีอย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

2.2 การจัดกิจกรรม หรือการจัดการเรียนรู้ที่มีขึ้นนั้น สามารถพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนมากน้อยเพียงใด

.....

.....

.....

3. ด้านการวัดประเมินผลการจัดการเรียนรู้

3.1 บุคลากรครูมีเครื่องมือ และวิธีการวัดผลสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนมี
อย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

4. ด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้

4.1 สมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนผ่านการจัดการเรียนรู้นั้น เป็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

4.2 ผู้เรียนมีความพึงพอใจกับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียน
มากน้อยเพียงใด

.....

.....

.....

.....

5. ด้านสภาพแวดล้อม และบรรยากาศการเรียนรู้

5.1 สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนควรเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

6. ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนรู้พัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล

.....

.....

.....

.....



แนวคำถามในการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล
เรื่อง การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทาง
วัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้วิจัย นางสาวสุทธาภา มาประกอบ	นิสิต	มหาบัณฑิต
หลักสูตร การศึกษามหาบัณฑิต	สาขา	สังคมศึกษา
ภาควิชา สังคมศึกษา	คณะศึกษาศาสตร์	มหาวิทยาลัยนเรศวร

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์

.....

ตำแหน่ง..... ประสพการณ์ในการทำงาน

สถานที่/หน่วยงาน.....จังหวัด.....

สัมภาษณ์เมื่อวันที่.....เดือน.....พ.ศ.

สถานที่สัมภาษณ์.....

ผู้สัมภาษณ์ นางสาวสุทธาภา มาประกอบ

เกริ่นนำ

ในการวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสาร ข้อมูล และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ได้กรอบแนวคิดการวิจัย และแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในฐานะที่ท่านมีประสบการณ์ มีความเชี่ยวชาญเป็นอย่างดี ท่านมีแนวทางหรือวิธีการพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลอย่างไร มี

องค์ประกอบอย่างไรบ้าง ที่ทำให้เกิดการพัฒนางานวิจัยของสถาบัน ข้าพเจ้าจึงเรียนมาเพื่อขออนุญาต
สัมภาษณ์ดังรายการต่อไปนี้

1. การให้คำจำกัดความเกี่ยวกับผู้ประกอบการดิจิทัล

.....

.....

.....

.....

2. องค์ประกอบของผู้ประกอบการดิจิทัล

.....

.....

.....

.....

3. ลักษณะของผู้ประกอบการดิจิทัล

.....

.....

.....

.....

4. วิธีการพัฒนาตนเองให้เป็นผู้ประกอบการดิจิทัล

.....

.....

.....

.....

5. ข้อเสนอแนะในการพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล

.....

.....

.....

.....



แนวคำถามในการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรม
ในพื้นที่อำเภอลับแล

เรื่อง การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทาง
วัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้วิจัย นางสาวสุทธาภา มาประกอบ	นิสิต	มหาบัณฑิต
หลักสูตร การศึกษามหาบัณฑิต	สาขา	สังคมศึกษา
ภาควิชา สังคมศึกษา	คณะศึกษาศาสตร์	มหาวิทยาลัยนเรศวร

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์.....

ประสบการณ์มีการประกอบธุรกิจ.....ระยะเวลาในการประกอบธุรกิจ (กี่ปี).....

สัมภาษณ์เมื่อวันที่.....เดือน.....พ.ศ.

สถานที่สัมภาษณ์.....

ผู้สัมภาษณ์ นางสาวสุทธาภา มาประกอบ

เกริ่นนำ

ในการวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสาร ข้อมูล และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ได้กรอบแนวคิดการวิจัย และแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในฐานะที่ท่านมีประสบการณ์ มีความเชี่ยวชาญเป็นอย่างดี ท่านมีแนวทางหรือวิธีการพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลอย่างไร มีองค์ประกอบอย่างไรบ้าง ที่ทำให้เกิดการพัฒนางานวิจัยของสถาบัน ข้าพเจ้าจึงเรียนมาเพื่อขออนุญาตสัมภาษณ์ดังรายการต่อไปนี้

1. ธุรกิจของท่านขายสินค้าใดบ้าง และสินค้าที่สร้างรายได้หลักคือ สินค้าใด

.....

.....

.....

2. ท่านมีจุดเริ่มต้นในการประกอบธุรกิจนี้อย่างไร

.....

.....

.....

3. ท่านมีช่องทางในการประกอบธุรกิจรูปแบบออนไลน์หรือไม่

.....

.....

.....

4. วัตถุดิบในการผลิตสินค้า และบริการของทางร้านท่านมาจากที่ใด

.....

.....

.....

5. ท่านคิดว่าสินค้าของท่านมีจุดเด่น และข้อแตกต่างจากร้านค้ารายอื่นอย่างไร และตอบโจทย์อะไรให้กับลูกค้า

.....

.....

.....

6. กลุ่มลูกค้าของท่านคือใคร

.....

.....

.....

7. ท่านใช้ช่องทางใดบ้างในการสื่อสาร และจำหน่ายสินค้าไปยังลูกค้า

.....

.....

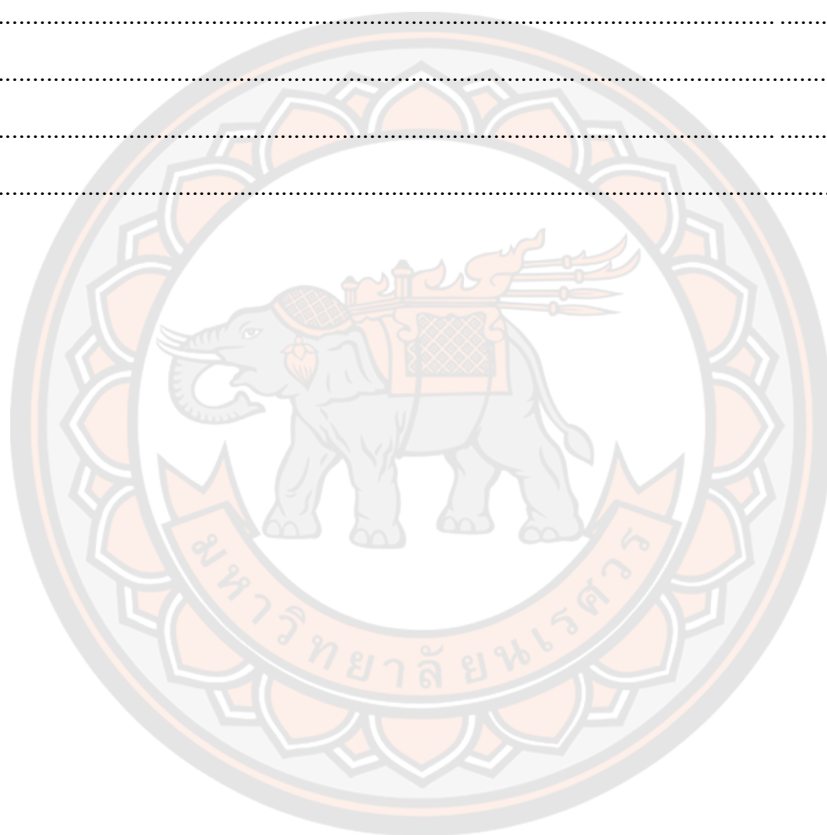
.....

8. ท่านคิดว่าการปรับเปลี่ยน และพัฒนาสื่อออนไลน์ และเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วมีผลกระทบต่อธุรกิจของท่านหรือไม่อย่างไร

.....

.....

.....



ภาคผนวก ข

1. หนังสือผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
2. หนังสือเพื่อขอความร่วมมือเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย



ผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตรวจแก้ไขเครื่องที่ใช้ในการวิจัย

1. รองศาสตราจารย์ บุญมั่น ธนาศุภวัฒน์
คุณวุฒิสูงสุด หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา จิตวิทยาการศึกษา
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา รุจิเมธาภาส
ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
คุณวุฒิสูงสุด ดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชา การวัด และประเมินผลการศึกษา
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์เอกฤทัย ฉัตรชัยเดช
คุณวุฒิสูงสุด หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา ปรัชญา

ผู้ให้ข้อมูลเพื่อทำการวิจัย

1. นายวัชรศักดิ์ แย้งจันทร์
ครูระดับ ชำนาญการพิเศษ สาขาวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
โรงเรียนอุดรดิตถ์ อำเภอเมือง จังหวัดอุดรดิตถ์
2. นายปิ่นนัทธ์ ภาคพิชัย
ครู สาขาวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
โรงเรียนอุดรดิตถ์ดรุณี อำเภอเมือง จังหวัดอุดรดิตถ์
3. นายสิทธิพล ขระตุ
ครูผู้ช่วย สาขาวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
โรงเรียนท่าปลาประชาอุทิศ อำเภอท่าปลา จังหวัดอุดรดิตถ์
4. ดร.กุลยา อุปพงษ์
อาจารย์ประจำภาควิชา สาขาการตลาดดิจิทัล
5. นางสาวสุรีย์พร รัตนรอด
ผู้ประกอบการร้านบ้านบนดอย อำเภอลับแล จังหวัดอุดรดิตถ์
6. นางกัญญาวีร์ ศิริกาญจนารักษ์
ผู้ประกอบการร้านม่อนลับแล อำเภอลับแล จังหวัดอุดรดิตถ์
7. นางวรรณวิษุทธิ์ ชื่นกรมรักษ์
ผู้ประกอบการร้านนกลีกล้วยพื้นเมืองลับแล อำเภอลับแล จังหวัดอุดรดิตถ์
8. นางสาวกรวิการ์ มะม่อม
ผู้ประกอบการข้าวพันจ๊ับจ๊ับผามูบ อำเภอลับแล จังหวัดอุดรดิตถ์



ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ ๗ ๓๕๔๘

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๗ ธันวาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขออนุมัติครุภัณฑ์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน รองศาสตราจารย์บุญมัน อนุตฤวัฒน์

สิ่งที่ส่งมาด้วย	๑. โครงร่างวิทยานิพนธ์	จำนวน ๑ ฉบับ
	๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวสุทธธาดา มาประกอบ รหัสประจำตัว ๖๔๐๖๒๒๑๙ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล โดยทุนทางวัฒนธรรม เมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย" เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร พิจารณาแล้วเห็นว่าท่าน เป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเนื้อหาสาระของวิทยานิพนธ์เรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่าน เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.พงศ์พันธ์ กิจสนาไยอิน)

รองคณบดีฝ่ายบริหาร ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๔๖-๘๘๒๘

โทรสาร ๐-๕๕๔๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวสุทธธาดา มาประกอบ

โทร ๐๖-๑๓๑๔-๒๐๘๕



ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๕๙๘

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๗ ธันวาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา รุจิเมธากาส

สิ่งที่ส่งมาด้วย	๑. โครงร่างวิทยานิพนธ์	จำนวน ๑ ฉบับ
	๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวสุทธธามา ประกอบ รหัสประจำตัว ๖๔๐๖๒๒๑๙ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล โดยทุนทางวัฒนธรรม เมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร พิจารณาแล้วเห็นว่าท่าน เป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเนื้อหาสาระของวิทยานิพนธ์เรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่าน เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.พงศ์พันธ์ กิจสนาโยธิน)

รองคณบดีฝ่ายบริหาร ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๘

โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวสุทธธามา ประกอบ

โทร ๐๖-๑๓๑๔-๒๐๘๕



ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ ๓๕๔๘

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๗ ธันวาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์เอกฤทัย ฉัตรชัยเดช

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ฉบับ
๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวสุทธธามา มาประกอบ รหัสประจำตัว ๖๔๐๖๒๒๑๙ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล โดยทุนทางวัฒนธรรม เมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาดำเนินการตามหลักสูตรปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร พิจารณาแล้วเห็นว่าท่าน เป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเนื้อหาสาระของวิทยานิพนธ์เรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่าน เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.พงศ์พันธ์ กิจสนาโยธิน)

รองคณบดีฝ่ายบริหาร ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๔๖-๘๘๒๘

โทรสาร ๐-๕๕๔๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวสุทธธามา มาประกอบ

โทร ๐๖-๑๓๑๔-๒๐๘๕



ที่ อว. ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๙๘๘

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๔ มีนาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความร่วมมือเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถาม จำนวน.....ฉบับ

ด้วย นางสาวสุทธภา มาประกอบ รหัสประจำตัว ๖๔๐๖๒๒๑๙ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรม เมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าตามหลักสูตรปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องขอเก็บข้อมูลจากท่าน บัณฑิตวิทยาลัย จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้นิสิตดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย ซึ่งจะ เป็นประโยชน์ทางวิชาการต่อไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอุดม)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๘

โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวสุทธภา มาประกอบ

โทร ๐๖-๑๓๑๔-๒๐๘๕

ภาคผนวก ค

1. คู่มือจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. แนวคำถามในการสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังเรียน
3. แบบวัดสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล
4. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้



สาระเศรษฐศาสตร์ วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

คู่มือ

จัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์
เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล
โดยคุณทางวัฒนธรรมเมืองลับแล
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

โดย
นางสาวสุทธภา มาประกอบ

ตำแหน่ง : ครู
โรงเรียนสาริตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์

คำอธิบายรายวิชา

รายวิชา สังคมศึกษาพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ภาคเรียนที่ 2
 รหัสวิชา ส 32103 เวลา 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ (1.0 หน่วยกิต)

อธิบายเกี่ยวกับลักษณะทั่วไปของชุมชนไทยปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงจากสังคมเกษตรกรรมมาเป็นอุตสาหกรรมมากขึ้น สังคมชนบทได้รับอิทธิพลของสังคมเมืองมากขึ้น ทำให้วิถีการดำเนินชีวิตของประชาชนในชนบทมีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมมากขึ้น ศึกษา วิเคราะห์ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชน และแนวทางแก้ไขประเทศไทยต้องประสบกับปัญหาทางเศรษฐกิจเนื่องจากความเจริญเติบโตอย่างไม่ยั่งยืน และขาดสมดุล ใช้ทรัพยากรธรรมชาติฟุ่มเฟือย เป็นการพึ่งพาภาคการส่งออกมากเกินไป ทำให้ต้องประสบกับปัญหาการพัฒนาศักยภาพของคน และการเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชน ชุมชนไม่สามารถพึ่งตนเองได้ ต้องพึ่งพาสังคมภายนอกเป็นสำคัญ จึงเป็นปัญหาที่ควรได้รับการแก้ไข ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการผลิตสินค้าและบริการในชุมชน รวมทั้งการใช้สื่อเทคโนโลยีในการออกแบบผลิตภัณฑ์จากสินค้าในชุมชน

โดยใช้กระบวนการ อธิบาย คิดวิเคราะห์ ประเมิน แสดงความคิดเห็น การสืบค้นข้อมูล การบันทึกข้อมูล กระบวนการวางแผน กระบวนการฝึกปฏิบัติ กระบวนการกลุ่ม กระบวนการแก้ปัญหา การนำความรู้ไปใช้

เพื่อให้เกิดกระบวนการสร้างองค์ความรู้ ด้วยการสืบค้น รวบรวมข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ในชุมชน มีความรู้ความเข้าใจชุมชน มีความภาคภูมิใจ และเห็นคุณค่าในชุมชน ผูกพันกับท้องถิ่น ร่วมกันอนุรักษ์ วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อมในท้องถิ่นของตนเอง สามารถในสื่อเทคโนโลยีได้อย่างสร้างสรรค์ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

รหัสตัวชี้วัด

ส 3.1 ม.4-6/4

รวมทั้งหมด 1 ตัวชี้วัด

ขยายตัวชีวิต

สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

มาตรฐาน ส 3.1

เข้าใจและสามารถบริหารจัดการ ในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ

ม.4-6/4 วิเคราะห์ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชน และแนวทางการแก้ไข



โครงสร้างรายวิชา

รหัสวิชา ส 32103

ชื่อวิชา สังคมศึกษาพื้นฐาน

รายวิชาพื้นฐาน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ภาคเรียนที่ 2/2565

เวลา 2 ชั่วโมง/สัปดาห์

จำนวน 1.0 หน่วยกิต

ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด	สาระสำคัญและสาระการเรียนรู้	เวลาเรียน (ชั่วโมง)	ค่าน้ำหนัก
1. ลักษณะเศรษฐกิจในชุมชน	<p>สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์</p> <p>มาตรฐาน ส 3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการ ในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ</p> <p>ม.4-6/4 วิเคราะห์ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชน และแนวทางการแก้ไข</p>	<p>รูปแบบกิจกรรมทางเศรษฐกิจต่างๆไม่ว่าจะเป็น การผลิตการบริโภค การจำหน่ายจ่ายแจกที่คนในท้องถิ่นชุมชนได้มีส่วนร่วมคิด ร่วมทำร่วมรับประโยชน์ของ ประชาชน และร่วมกันเป็นเจ้าของ เศรษฐกิจชุมชนมีรากฐานมาจากศักยภาพของชุมชน ภูมิปัญญาของชุมชน หรือทุนในชุมชน อาทิ วัฒนธรรม ประเพณี สภาพภูมิประเทศ ความหลากหลายทางทรัพยากรที่มีอยู่</p>	1	5
2. ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชน	<p>สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์</p> <p>มาตรฐาน ส 3.1 เข้าใจและสามารถ</p>	<p>ปัญหาทางเศรษฐกิจที่ชุมชนในประเทศไทยสั่งสมมาอย่างยาวนาน และต่อเนื่อง ประกอบด้วย ปัญหาความ</p>	1	5

ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด	สาระสำคัญและสาระการเรียนรู้	เวลาเรียน (ชั่วโมง)	ค่าน้ำหนัก
	<p>บริหารจัดการ ในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ</p> <p>ม.4-6/4 วิเคราะห์ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชน และแนวทางการแก้ไข</p>	<p>ยากจนและหนี้สิน ปัญหาการว่างงานและขาดแคลนงานทำ ในชุมชน ปัญหาการพึ่งพาเศรษฐกิจภายนอกชุมชน</p> <p>ปัญหาการขาดแคลนทรัพยากรที่จะนำมาใช้ในการผลิต เมื่อแต่ละชุมชนประสบปัญหาทางเศรษฐกิจแล้ว จึงมีความจำเป็นที่ต้องร่วมมือกันในการแก้ไขปัญหาทางเศรษฐกิจต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชุมชน</p>		
<p>3. หลักการเพิ่มมูลค่าในการผลิตสินค้าและบริการในท้องถิ่น</p>	<p>สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์</p> <p>มาตรฐาน ส 3.1</p> <p>เข้าใจและสามารถบริหารจัดการ ในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ</p> <p>ม.4-6/4 วิเคราะห์</p>	<p>ปัจจุบันมีผู้ผลิตสินค้า และบริการออกสู่ตลาดมากมาย ทำให้มีการแข่งขันกันขายสินค้าค่อนข้างสูง ผู้ผลิตหรือผู้ขายจึงต้องมีการใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ ในการขายสินค้าของตน</p>	2	5

ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด	สาระสำคัญและสาระการเรียนรู้	เวลาเรียน (ชั่วโมง)	ค่าน้ำหนัก
	ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชน และแนวทางการแก้ไข			
4. การนำสื่อเทคโนโลยีมาใช้ในการผลิตสินค้าและบริการในท้องถิ่น	<p>สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์</p> <p>มาตรฐาน ส 3.1</p> <p>เข้าใจและสามารถบริหารจัดการ ในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ</p> <p>ม.4-6/4 วิเคราะห์ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชน และแนวทางการแก้ไข</p>	การนำสื่อเทคโนโลยีมาใช้ในการผลิตสินค้าและบริการมีความสำคัญมากในปัจจุบันสามารถออกแบบรูปทรงต่างๆ ได้สวยงาม	2	5
รวม			6	20

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 สหกรณ์และการรวมกลุ่มเพื่อการพัฒนาชุมชนของไทย เรื่อง ลักษณะทั่วไป
ของชุมชนไทย

รหัสวิชา ส 32103 รายวิชา สังคมศึกษาพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และ
วัฒนธรรม

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6

ภาคเรียนที่ 2/2565

ใช้เวลา 1 ชั่วโมง

ชื่อผู้สอน นางสาวสุทธาภา มาประกอบ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

มาตรฐาน ส 3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการ ในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มี
อยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ

2. ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ส 3.1 ม.4-6/4 วิเคราะห์ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชนและแนวทางแก้ไข

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายลักษณะทั่วไปของชุมชนไทยได้ (K)
2. เขียนเปรียบเทียบลักษณะทั่วไปของชุมชนในไทยด้านต่าง ๆ ได้ (P)
3. ความสนใจใฝ่เรียนรู้ (A)

4. สาระสำคัญ

รูปแบบกิจกรรมทางเศรษฐกิจต่างๆไม่ว่าจะเป็นการผลิตการบริโภคการจำหน่ายจ่ายแจกที่คนใน
ท้องถิ่นชุมชนได้มีส่วนร่วมคิดร่วมทำร่วมรับประโยชน์ของประชาชน และร่วมกันเป็นเจ้าของ
เศรษฐกิจชุมชนมีรากฐานมาจากศักยภาพของชุมชน ภูมิปัญญาของชุมชน หรือทุนในชุมชน อาทิ
วัฒนธรรม ประเพณี สภาพภูมิประเทศ ความหลากหลายทางทรัพยากรที่มีอยู่

5. สาระการเรียนรู้

5.1 ลักษณะทั่วไปของชุมชนไทย

6. สมรรถนะที่สำคัญ

: 1. ความสามารถในการสื่อสาร

2. พฤติกรรมการค้นคว้าหาข้อมูล

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

: ใฝ่เรียนรู้

8. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ 4 ขั้นตอน

ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างประสบการณ์ (Concrete Experience)

(10 นาที)

1. ครูนำข่าวเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้อง หรือมีผลกระทบต่อความคิดเห็นของชุมชน มาให้นักเรียนอภิปราย และแสดงความคิดเห็น

2. ครูถามคำถาม “สถานการณ์ดังกล่าวส่งผลดี ผลกระทบต่อคนในชุมชนอย่างไร?”

3. อธิบายเพิ่มเติมจากสิ่งที่นักเรียนตอบมา

ขั้นที่ 2 การสะท้อนคิดจากการสังเกต (Reflective Observation) หรือ reflecting

(30 นาที)

1. ให้นักเรียนทุกคนจับกลุ่ม แบ่งออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6-7 คน แล้วให้นักเรียนแยกนั่งเป็นกลุ่ม

2. แจกใบกิจกรรมที่ 1 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม

3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทำกิจกรรม ตามใบกิจกรรมที่ 1 และร่วมกันอภิปรายให้ได้มาซึ่งคำตอบ และบันทึกคำตอบลงในใบกิจกรรมที่ 1

4. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอ และร่วมกันอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันเกี่ยวกับลักษณะทั่วไปของสังคมไทยเปรียบเทียบกับสังคมชนบทกับสังคมเมืองในประเด็น

- กิจกรรมทางเศรษฐกิจ
- สิ่งจำเป็นในการดำเนินชีวิต
- ลักษณะความสัมพันธ์ของผู้คน
- สังคมไทยในปัจจุบัน

ขั้นที่ 3 การสร้างแนวคิดที่เป็นนามธรรม (Abstract Conceptualization) หรือ thinking

(10 นาที)

1. จากการนำเสนอ และการสรุปใบกิจกรรมที่ 1 ข้างต้น นักเรียน และครูช่วยกันสรุปโดยการให้นักเรียนเปรียบเทียบลักษณะทั่วไปของชุมชนไทยในด้านต่าง ๆ เช่น การตั้งถิ่นฐาน วิธีการดำเนินชีวิตของผู้คนในชุมชนระหว่างสังคมเมืองกับสังคมชนบท

ขั้นที่ 4 การทดลองปฏิบัติ (Active Experimentation) หรือ Acting

1. ครูจัดกิจกรรมเชื่อมโยงกับสาระในหัวข้อลักษณะชุมชนไทยกับสาระการเรียนรู้หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม วิชาหน้าที่พลเมืองฯ เกี่ยวกับลักษณะของสังคมไทย โดยครูให้นักเรียนช่วยกันบอกลักษณะเด่นของสังคมไทย เช่น สังคมเกษตรกรรม ซึ่งเป็นอาชีพของคนไทยส่วนใหญ่ในชนบทสืบเนื่องจากการมีลักษณะภูมิประเทศที่เหมาะสม มีดินอุดมสมบูรณ์ มีแหล่ง

น้ำ ทำให้ประเทศไทยสามารถส่งผลผลิตทางการเกษตรเป็นสินค้าส่งออก สังคมที่มีความผูกพันกันในระหว่างเครือญาติ มีการอุปการะเกื้อกูลกัน กตัญญูต่อผู้ใหญ่ สังคมที่ยึดมั่นในพระพุทธศาสนา และขนบธรรมเนียมประเพณีทางศาสนาตั้งแต่เกิดกระทั่งตาย

9. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

9.1 สื่อการเรียนรู้

1. ใบกิจกรรมที่ 1 เรื่อง ลักษณะทั่วไปของชุมชนไทย
2. Power point เรื่อง ลักษณะทั่วไปของชุมชนไทย
3. วีดีโอ เรื่อง ผลักดันสินค้าชุมชนให้เติบโต ภายใต้แนวคิด BCG

9.2 แหล่งการเรียนรู้

1. ห้องเรียน
2. Internet

10. การวัดผลและประเมินผล

การวัดผล

จุดประสงค์	วิธีการวัด	เครื่องมือวัดผล	เกณฑ์การผ่านจุดประสงค์
ด้านความรู้ความเข้าใจ (K) สามารถอธิบายลักษณะทั่วไปของชุมชนไทยได้	การนำเสนอ ผลงาน	แบบประเมินการนำเสนอ ผลงาน	สามารถอธิบายลักษณะทั่วไปของชุมชนไทยได้ผ่านเกณฑ์ได้คะแนนคุณภาพระดับ 2 ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) สามารถเขียนเปรียบเทียบลักษณะทั่วไปของชุมชนในประเทศไทยด้านต่าง ๆ ได้	การทำงานกลุ่ม และใบกิจกรรมที่ 1	แบบประเมินการทำงานกลุ่ม และจากใบกิจกรรมที่ 1	สามารถเขียนเปรียบเทียบลักษณะทั่วไปของชุมชนในประเทศไทยด้านต่าง ๆ ได้คะแนนคุณภาพระดับ 2 ขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) ความสนใจใฝ่เรียนรู้	สังเกตพฤติกรรม รายบุคคล	แบบสังเกตพฤติกรรม รายบุคคล	มีความใฝ่เรียนรู้ได้คะแนนคุณภาพระดับ 2 ขึ้นไป

แบบประเมินชิ้นงาน

ชื่อกลุ่ม.....ชั้น.....ห้อง.....

สถานะของผู้ประเมิน ผู้สอน ผู้เรียน

คำชี้แจง แบบประเมินชิ้นงานฉบับนี้ ออกแบบเพื่อให้ผู้สอนประเมินผู้เรียนและ/หรือผู้เรียนประเมินตนเอง

โดยชิ้นงานที่นักเรียนทำในระหว่างการเรียนรู้หรือการทำกิจกรรม

จำแนกได้เป็น 4 ระดับ ดังต่อไปนี้

- 4 หมายถึง ดีมาก
- 3 หมายถึง ดี
- 2 หมายถึง พอใช้
- 1 หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน (ระดับคุณภาพ)	เกณฑ์การให้คะแนน
สามารถเขียน เปรียบเทียบลักษณะ ทั่วไปของชุมชนใน ไทยด้านต่าง ๆ ได้	4 (ดีมาก)	ชิ้นงานมีความถูกต้อง เสร็จทันเวลา สามารถเขียน เปรียบเทียบลักษณะทั่วไปของชุมชนในไทยด้าน ต่าง ๆ ได้ละเอียดชัดเจน
	3 (ดี)	ชิ้นงานมีความถูกต้อง เสร็จทันเวลา สามารถเขียน เปรียบเทียบลักษณะทั่วไปของชุมชนในไทยด้าน ต่าง ๆ ได้บางส่วน
	2 (พอใช้)	ชิ้นงานมีความถูกต้อง เสร็จทันเวลา สามารถเขียน เปรียบเทียบลักษณะทั่วไปของชุมชนในไทยด้าน ต่าง ๆ ได้บ้าง
	1 (ปรับปรุง)	ชิ้นงานมีความถูกต้อง เสร็จทันเวลา สามารถเขียน เปรียบเทียบลักษณะทั่วไปของชุมชนในไทยด้าน ต่าง ๆ ไม่ได้

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....

แบบประเมินพฤติกรรมกลุ่ม

ชื่อกลุ่ม.....ชั้น.....ห้อง.....

สถานะของผู้ประเมิน ผู้สอน ผู้เรียน

คำชี้แจง แบบประเมินชิ้นงานฉบับนี้ ออกแบบเพื่อให้ผู้สอนประเมินผู้เรียนและ/หรือผู้เรียนประเมินตนเอง

โดยชิ้นงานที่นักเรียนทำในระหว่างการเรียนรู้หรือการทำกิจกรรม

จำแนกได้เป็น 4 ระดับ ดังต่อไปนี้

- 4 หมายถึง ดีมาก
- 3 หมายถึง ดี
- 2 หมายถึง พอใช้
- 1 หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน (ระดับคุณภาพ)	เกณฑ์การให้คะแนน
สามารถอธิบายลักษณะ ทั่วไปของชุมชนไทยได้	4 (ดีมาก)	ทุกคนมีส่วนร่วม มีความกระตือรือร้นร่วมกัน อภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทำงานจนสำเร็จ ถูกต้องตามกำหนด
	3 (ดี)	ทุกคนมีส่วนร่วม มีความกระตือรือร้นร่วมกัน อภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทำงานจนสำเร็จ ถูกต้องแต่ช้ากว่าตามที่กำหนด
	2 (พอใช้)	สมาชิกบางคนมีส่วนร่วมมีความกระตือรือร้น ร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทำงานจน สำเร็จถูกต้องตามกำหนด
	1 (ปรับปรุง)	สมาชิกส่วนใหญ่ขาดความร่วมมือไม่มีความ กระตือรือร้นร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทำงานไม่สำเร็จสำเร็จตามกำหนด

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....

แบบประเมินการนำเสนอ

ชื่อกลุ่ม.....ชั้น.....ห้อง.....

สถานะของผู้ประเมิน ผู้สอน ผู้เรียน

คำชี้แจง แบบประเมินชิ้นงานฉบับนี้ ออกแบบเพื่อให้ผู้สอนประเมินผู้เรียนและ/หรือผู้เรียนประเมินตนเอง

โดยชิ้นงานที่นักเรียนทำในระหว่างการเรียนรู้หรือการทำกิจกรรม

จำแนกได้เป็น 4 ระดับ ดังต่อไปนี้

- 4 หมายถึง ดีมาก
- 3 หมายถึง ดี
- 2 หมายถึง พอใช้
- 1 หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน (ระดับคุณภาพ)	เกณฑ์การให้คะแนน
การนำเสนอเกี่ยวกับ ลักษณะทั่วไปของ ชุมชนไทยได้	4 (ดีมาก)	นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทั่วไปของชุมชนไทย ที่กำหนดได้ถูกต้องสมบูรณ์ มีความละเอียด และมี วิธีการนำเสนอที่น่าสนใจ และชัดเจน
	3 (ดี)	นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทั่วไปของชุมชนไทย ที่กำหนดได้ค่อนข้างถูกต้องสมบูรณ์ ละเอียด และ ชัดเจน
	2 (พอใช้)	นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทั่วไปของชุมชนไทย ที่กำหนดบางส่วนยังไม่ถูกต้องสมบูรณ์ ละเอียด และชัดเจน
	1 (ปรับปรุง)	นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทั่วไปของชุมชนไทย ที่กำหนดได้ไม่ถูกต้องสมบูรณ์ ละเอียด และชัดเจน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....

แบบประเมินสมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียน

ชื่อผู้เรียน.....ชั้น.....ห้อง.....

สถานะของผู้ประเมิน ผู้สอน ผู้เรียน

คำชี้แจง แบบประเมินชิ้นงานฉบับนี้ ออกแบบเพื่อให้ผู้สอนประเมินผู้เรียนและ/หรือผู้เรียนประเมินตนเอง

โดยชิ้นงานที่นักเรียนทำในระหว่างการเรียนรู้หรือการทำกิจกรรม

จำแนกได้เป็น 4 ระดับ ดังต่อไปนี้

- 4 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินอย่างสม่ำเสมอตลอดเวลา
- 3 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินบ่อยครั้ง
- 2 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินบางครั้ง
- 1 หมายถึง ผู้เรียนไม่แสดงพฤติกรรมที่ประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน (ระดับคุณภาพ)	เกณฑ์การให้คะแนน
ความสามารถ ในการสื่อสาร	4 (ดีมาก)	สามารถในการถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนคติของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
	3 (ดี)	สามารถในการถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนคติของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ค่อนข้างชัดเจน
	2 (พอใช้)	สามารถในการถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนคติของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้บางส่วนยังไม่ชัดเจน
	1 (ปรับปรุง)	ไม่สามารถในการถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนคติของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....

แบบประเมินสมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียน

ชื่อผู้เรียน.....ชั้น.....ห้อง.....

สถานะของผู้ประเมิน ผู้สอน ผู้เรียน

คำชี้แจง แบบประเมินชิ้นงานฉบับนี้ ออกแบบเพื่อให้ผู้สอนประเมินผู้เรียนและ/หรือผู้เรียนประเมินตนเอง

โดยชิ้นงานที่นักเรียนทำในระหว่างการเรียนรู้หรือการทำกิจกรรม

จำแนกได้เป็น 4 ระดับ ดังต่อไปนี้

- 4 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินอย่างสม่ำเสมอตลอดเวลา
- 3 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินบ่อยครั้ง
- 2 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินบางครั้ง
- 1 หมายถึง ผู้เรียนไม่แสดงพฤติกรรมที่ประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน (ระดับคุณภาพ)	เกณฑ์การให้คะแนน
พฤติกรรมการค้นคว้าหาข้อมูล	4 (ดีมาก)	สามารถการกระทำวิธีการ ตามที่กำหนดวัตถุประสงค์ เพื่อแสวงหาข้อมูลที่ต้องการ นำข้อมูลที่ได้จะผ่านการประมวลผล วิเคราะห์ นำมาใช้ประโยชน์อย่างมีประสิทธิภาพ
	3 (ดี)	สามารถการกระทำวิธีการ ตามที่กำหนดวัตถุประสงค์ เพื่อแสวงหาข้อมูลที่ต้องการ นำข้อมูลที่ได้จะผ่านการประมวลผล วิเคราะห์ นำมาใช้ประโยชน์ค่อนข้างตรงตามวัตถุประสงค์
	2 (พอใช้)	สามารถการกระทำวิธีการ ตามที่กำหนดวัตถุประสงค์ เพื่อแสวงหาข้อมูลที่ต้องการ นำข้อมูลที่ได้จะผ่านการประมวลผล วิเคราะห์ นำมาใช้ประโยชน์บางส่วนยังไม่ตรงตามวัตถุประสงค์
	1 (ปรับปรุง)	ไม่สามารถการกระทำวิธีการ ตามที่กำหนดวัตถุประสงค์ เพื่อแสวงหาข้อมูลที่ต้องการ นำข้อมูลที่ได้จะผ่านการประมวลผล วิเคราะห์ นำมาใช้ประโยชน์ได้

แบบประเมินพฤติกรรมของผู้เรียน : คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ชื่อผู้เรียน.....ชั้น.....ห้อง.....

สถานะของผู้ประเมิน ผู้สอน ผู้เรียน

คำชี้แจง แบบประเมินชิ้นงานฉบับนี้ ออกแบบเพื่อให้ผู้สอนประเมินผู้เรียนและ/หรือผู้เรียนประเมินตนเอง

โดยชิ้นงานที่นักเรียนทำในระหว่างการเรียนรู้หรือการทำกิจกรรม

จำแนกได้เป็น 3 ระดับ ดังต่อไปนี้

3 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินอย่างสม่ำเสมอตลอดเวลา

2 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินบางครั้ง

1 หมายถึง ผู้เรียนไม่แสดงพฤติกรรมที่ประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน (ระดับคุณภาพ)	เกณฑ์การให้คะแนน
ความสนใจใฝ่รู้	3 (ดีมาก)	ผู้เรียนสนใจ ตั้งใจ ในกิจกรรมการเรียนรู้ เอาใจใส่ และพยายามค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมมีการจดบันทึกวิเคราะห์ และสรุปความรู้อยู่ตลอดเวลา
	2 (ดี)	ผู้เรียนสนใจ ตั้งใจ ในกิจกรรมการเรียนรู้ เอาใจใส่ และพยายามค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมมีการจดบันทึกวิเคราะห์ และสรุปความรู้บ้างบางครั้ง
	1 (พอใช้)	ผู้เรียนไม่มีความกระตือรือร้นสนใจ และศึกษาค้นคว้าหาความรู้เมื่อได้รับมอบหมายงานจากครู

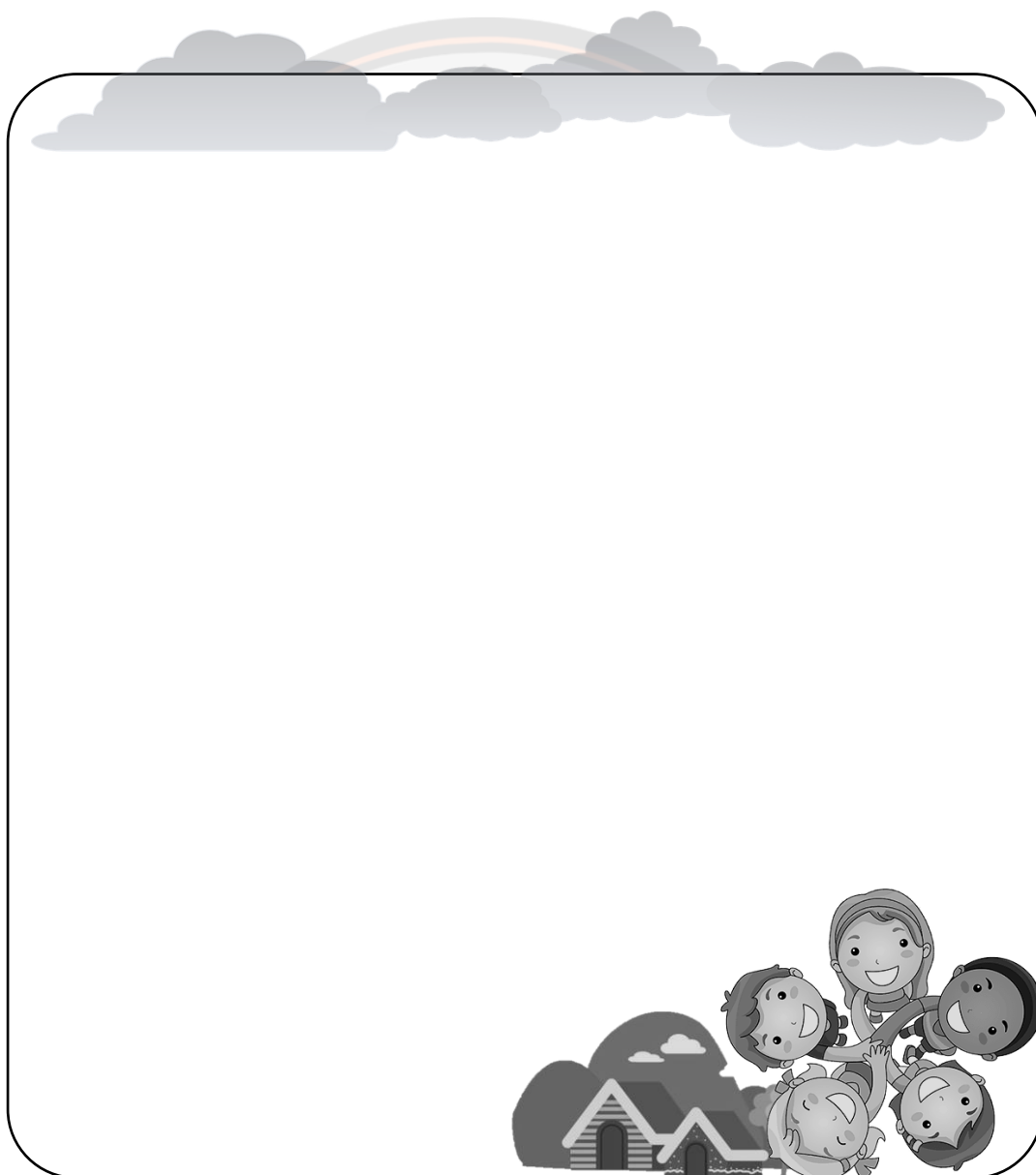
ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....

ใบกิจกรรมที่ 1

เรื่อง ลักษณะทั่วไปของชุมชนไทย

คำชี้แจง : ให้นักเรียนร่วมกันอภิปราย และเปลี่ยนความคิดกันภายในกลุ่มเกี่ยวกับลักษณะทางสังคม วิธีการดำเนินชีวิต ประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อ สภาพแวดล้อม จำนวนประชากร การสร้างบ้านเรือน เส้นทางการคมนาคม ของชุมชนที่ตนเองอาศัยอยู่ จากนั้นเปรียบเทียบระหว่างชุมชนในอดีตกับปัจจุบัน วิเคราะห์ข้อดีข้อเสีย



11. บันทึกผลการจัดการเรียนรู้

11.1 ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้

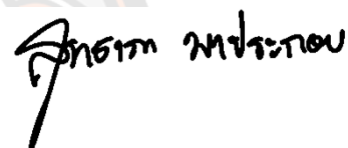
ในการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนให้ความสนใจต่อการจัดกิจกรรม ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย มีการแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม ผู้เรียนส่วนใหญ่นำเสนอได้ดีเยี่ยม สามารถถ่ายทอดเนื้อหาได้ถูกต้อง ชัดเจน เกิดทักษะในการใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม

11.2 ปัญหาที่พบ

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ยังมีผู้เรียนบางส่วนยังไม่เข้าใจเนื้อหาที่ถูกต้อง ในเรื่องลักษณะทั่วไปของชุมชนไทย

11.3 แนวทางแก้ปัญหา

ครูผู้สอนคอยทำหน้าที่อธิบายในเนื้อหาที่นักเรียนไม่เข้าใจ รวมถึงอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน



สุทธากา มาประกอบ

(นางสาวสุทธากา มาประกอบ)

ครูผู้สอน



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 สหกรณ์และการรวมกลุ่มเพื่อการพัฒนาชุมชนของไทย เรื่อง ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชน

รหัสวิชา ส 32103 รายวิชา สังคมศึกษาพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ภาคเรียนที่ 2/2565

ใช้เวลา 1 ชั่วโมง

ชื่อผู้สอน นางสาวสุทธภา มาประกอบ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

มาตรฐาน ส 3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการ ในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ

2. ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ส 3.1 ม.4-6/4 วิเคราะห์ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชนและแนวทางแก้ไข

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ยกตัวอย่างกรณีศึกษาที่เกิดจากปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชนได้ (K)
2. นำเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาทางเศรษฐกิจของชุมชนไทยได้ (P)
3. มีความมุ่งมั่นในการทำงานกลุ่ม (A)

4. สาระสำคัญ

ปัญหาทางเศรษฐกิจที่ชุมชนในประเทศไทยสั่งสมมาอย่างยาวนาน และต่อเนื่อง ประกอบด้วย ปัญหาความยากจนและหนี้สิน ปัญหาการว่างงานและขาดแคลนงานทำในชุมชน ปัญหาการพึ่งพาเศรษฐกิจภายนอกชุมชน ปัญหาการขาดแคลนทรัพยากรที่จะนำมาใช้ในการผลิต เมื่อแต่ละชุมชนประสบปัญหาทางเศรษฐกิจแล้ว จึงมีความจำเป็นที่ต้องร่วมมือกันในการแก้ไขปัญหาทางเศรษฐกิจต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชุมชน

5. สาระการเรียนรู้

5.1 ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชน

6. สมรรถนะที่สำคัญ : 1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. พฤติกรรมการค้นคว้าหาข้อมูล

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ : มุ่งมั่นในการทำงาน

8. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ 4 ขั้นตอน

ขั้นที่ 1 ขั้นประสบการณ์ (Experience)

(10 นาที)

1. ครูนำสถิติหรือข้อมูลที่แสดงถึงความยากจนหรือข่าวที่แสดงให้เห็นความเลื่อมล้ำทางรายได้ของคนในสังคมไทย เช่น ข่าวการลักขโมย ฉกชิงวิ่งราว ค้ายาเสพติด ที่เกิดจากความยากจนในครัวเรือน
2. ครู และนักเรียนร่วมกันอภิปรายแสดงความคิดเห็นถึงสาเหตุ ผลกระทบ และแนวทางการป้องกัน

3. ครูอธิบายเพิ่มเติมจากสิ่งที่นักเรียนตอบมา

ขั้นที่ 2 ขั้นการสะท้อนและการอภิปราย (Reflection and Discussion)

(30 นาที)

1. ให้นักเรียนทุกคนจับกลุ่ม แบ่งออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6-7 คน แล้วให้นักเรียนแยกนั่งเป็นกลุ่ม
2. แจกใบกิจกรรมที่ 2 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม
3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทำกิจกรรม ตามใบกิจกรรมที่ 2 และร่วมกันอภิปรายให้ได้มาซึ่งคำตอบ และบันทึกคำตอบลงในใบกิจกรรมที่ 2
4. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอ และร่วมกันอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันเกี่ยวกับสภาพปัญหาทางเศรษฐกิจของชุมชนไทย ในประเด็น

- จุดแข็ง จุดด้อยของชุมชน
- แนวทางป้องกันแก้ไขปัญหา

ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างความเข้าใจและความคิดรวบยอด (Understand or Concept)

(10 นาที)

1. จากการนำเสนอ และการสรุปใบกิจกรรมที่ 2 ข้างต้น นักเรียน และครูช่วยกันสรุปโดยการให้นักเรียนสรุปปัญหา จุดแข็ง จุดด้อย ทั้งหมด เขียนบนกระดานแล้วให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ผลกระทบจากปัญหาดังกล่าว และเสนอแนะแนวทางแก้ไขปัญหา และอธิบายข้อมูลเพิ่มเติม

ขั้นที่ 4 ขั้นการทดลองหรือประยุกต์แนวคิด (Experimentation or Application)

(10 นาที)

1. ครูตั้งคำถามถึงปัญหาความยากจน ปัญหาความไม่เข้มแข็งของชุมชนในการบริหารจัดการเพื่อการเป็นชุมชนเข้มแข็ง ครูถามคำถาม “ปัญหาความยากจนของชุมชนไทยส่วนใหญ่เกิดมาจากปัจจัยใดบ้าง”

2. ครู และนักเรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนความรู้ถึงลักษณะเด่นหรือจุดแข็งของท้องถิ่นไทย เช่น ทรัพยากรธรรมชาติ ภูมิปัญญาไทย ที่เป็นข้อได้เปรียบจนสามารถพัฒนาเป็นสินค้าสินค้าส่งออก เช่น การนวดแผนไทย สปา การผลิตสินค้าในท้องถิ่นโดยใช้วัตถุดิบท้องถิ่นเพื่อการจำหน่าย

9. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

9.1 สื่อการเรียนรู้

1. ใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชน
2. Power point เรื่อง ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชน
3. วิดีโอ เรื่อง วิฤตเศรษฐกิจไทยหลัง COVID-19 ระบาด
ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=lQbtzbizf2Y&t=1s>
4. วิดีโอ เรื่อง ปัญหาความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจของไทย
ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=sp5OqnKmwfc>

9.2 แหล่งการเรียนรู้

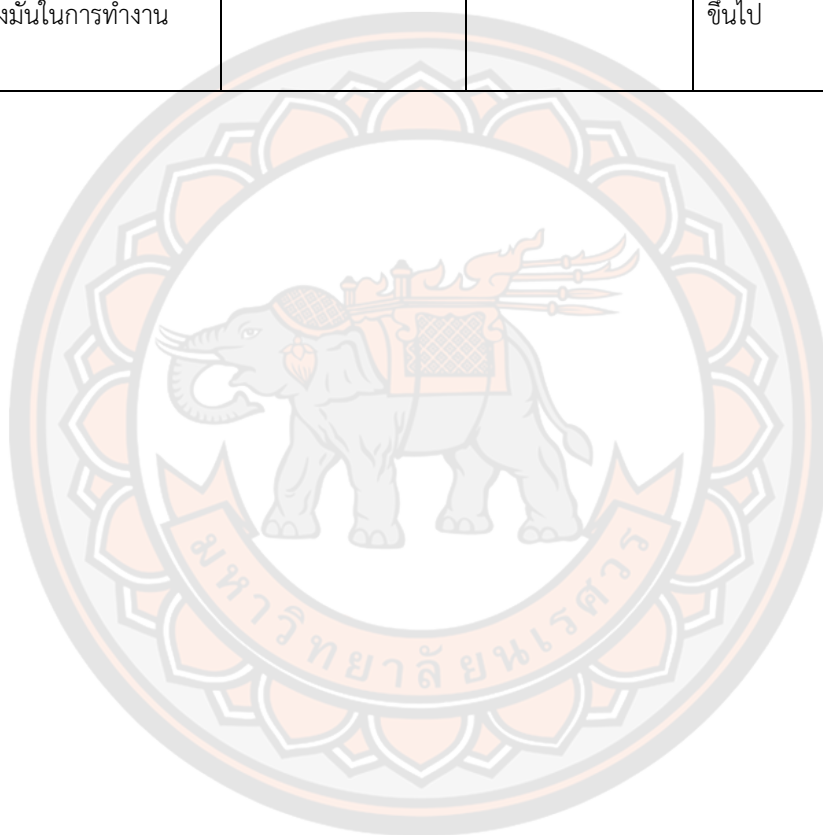
1. ห้องเรียน
2. Internet

10. การวัดผลและประเมินผล

การวัดผล

จุดประสงค์	วิธีการวัด	เครื่องมือวัดผล	เกณฑ์การผ่านจุดประสงค์
ด้านความรู้ความเข้าใจ (K) สามารถยกตัวอย่าง กรณีศึกษาที่เกิดจากปัญหา ทางเศรษฐกิจในชุมชนได้	จากใบกิจกรรมที่ 2	แบบประเมินใบ กิจกรรมที่ 2	สามารถยกตัวอย่าง กรณีศึกษาที่เกิดจากปัญหา ทางเศรษฐกิจในชุมชนได้ ผ่านเกณฑ์ได้คะแนน คุณภาพระดับ 2 ขึ้นไป

จุดประสงค์	วิธีการวัด	เครื่องมือวัดผล	เกณฑ์การผ่านจุดประสงค์
ด้านทักษะกระบวนการ (P) สามารถนำเสนอแนว ทางแก้ไขปัญหาทาง เศรษฐกิจของชุมชนไทยได้	การนำเสนอผลงาน	แบบประเมินการ นำเสนอผลงาน	สามารถนำเสนอแนว ทางแก้ไขปัญหาทาง เศรษฐกิจของชุมชนไทยได้ คะแนนคุณภาพระดับ 2 ขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะอันพึง ประสงค์ (A) มีความมุ่งมั่นในการทำงาน กลุ่ม	การทำงานกลุ่ม	แบบประเมินการ ทำงานกลุ่ม	มีความมุ่งมั่นในการทำงาน ได้คะแนนคุณภาพระดับ 2 ขึ้นไป



แบบประเมินชิ้นงาน

ชื่อกลุ่ม.....ชั้น.....ห้อง.....

สถานะของผู้ประเมิน ผู้สอน ผู้เรียน

คำชี้แจง แบบประเมินชิ้นงานฉบับนี้ ออกแบบเพื่อให้ผู้สอนประเมินผู้เรียนและ/หรือผู้เรียนประเมินตนเอง

โดยชิ้นงานที่นักเรียนทำในระหว่างการเรียนรู้หรือการทำกิจกรรม

จำแนกได้เป็น 4 ระดับ ดังต่อไปนี้

4 หมายถึง ดีมาก

3 หมายถึง ดี

2 หมายถึง พอใช้

1 หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน (ระดับคุณภาพ)	เกณฑ์การให้คะแนน
สามารถเขียน เปรียบเทียบ ลักษณะทั่วไปของ ชุมชนในไทยด้าน ต่าง ๆ ได้	4 (ดีมาก)	ชิ้นงานมีความถูกต้อง เสร็จทันเวลา สามารถเขียน เปรียบเทียบลักษณะทั่วไปของชุมชนในไทยด้าน ต่าง ๆ ได้ละเอียดชัดเจน
	3 (ดี)	ชิ้นงานมีความถูกต้อง เสร็จทันเวลา สามารถเขียน เปรียบเทียบลักษณะทั่วไปของชุมชนในไทยด้าน ต่าง ๆ ได้บางส่วน
	2 (พอใช้)	ชิ้นงานมีความถูกต้อง เสร็จทันเวลา สามารถเขียน เปรียบเทียบลักษณะทั่วไปของชุมชนในไทยด้าน ต่าง ๆ ได้บ้าง
	1 (ปรับปรุง)	ชิ้นงานมีความถูกต้อง เสร็จทันเวลา สามารถเขียน เปรียบเทียบลักษณะทั่วไปของชุมชนในไทยด้าน ต่าง ๆ ไม่ได้

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....

แบบประเมินพฤติกรรมกลุ่ม

ชื่อกลุ่ม.....ชั้น.....ห้อง.....

สถานะของผู้ประเมิน ผู้สอน ผู้เรียน

คำชี้แจง แบบประเมินชิ้นงานฉบับนี้ ออกแบบเพื่อให้ผู้สอนประเมินผู้เรียนและ/หรือผู้เรียนประเมินตนเอง

โดยชิ้นงานที่นักเรียนทำในระหว่างการเรียนรู้หรือการทำกิจกรรม

จำแนกได้เป็น 4 ระดับ ดังต่อไปนี้

4 หมายถึง ดีมาก

3 หมายถึง ดี

2 หมายถึง พอใช้

1 หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน (ระดับคุณภาพ)	เกณฑ์การให้คะแนน
สามารถยกตัวอย่าง กรณีศึกษาที่เกิดจาก ปัญหาทางเศรษฐกิจ ในชุมชนได้	4 (ดีมาก)	ทุกคนมีส่วนร่วม มีความกระตือรือร้นร่วมกัน อภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทำงานจนสำเร็จ ถูกต้องตามกำหนด
	3 (ดี)	ทุกคนมีส่วนร่วม มีความกระตือรือร้นร่วมกัน อภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทำงานจนสำเร็จ ถูกต้องแต่ช้ากว่าตามที่กำหนด
	2 (พอใช้)	สมาชิกบางคนมีส่วนร่วมมีความกระตือรือร้น ร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทำงานจน สำเร็จถูกต้องตามกำหนด
	1 (ปรับปรุง)	สมาชิกส่วนใหญ่ขาดความร่วมมือไม่มีความ กระตือรือร้นร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทำงานไม่สำเร็จสำเร็จตามกำหนด

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....

แบบประเมินการนำเสนอ

ชื่อกลุ่ม.....ชั้น.....ห้อง.....

สถานะของผู้ประเมิน ผู้สอน ผู้เรียน

คำชี้แจง แบบประเมินชิ้นงานฉบับนี้ ออกแบบเพื่อให้ผู้สอนประเมินผู้เรียนและ/หรือผู้เรียนประเมินตนเอง

โดยชิ้นงานที่นักเรียนทำในระหว่างการเรียนรู้หรือการทำกิจกรรม

จำแนกได้เป็น 4 ระดับ ดังต่อไปนี้

- 4 หมายถึง ดีมาก
- 3 หมายถึง ดี
- 2 หมายถึง พอใช้
- 1 หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน (ระดับคุณภาพ)	เกณฑ์การให้คะแนน
สามารถนำเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาทางเศรษฐกิจของชุมชนไทยได้	4 (ดีมาก)	นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางแก้ไขปัญหาทางเศรษฐกิจของชุมชนไทยที่กำหนดได้ถูกต้องสมบูรณ์ มีความละเอียดและมีวิธีการนำเสนอที่น่าสนใจ และชัดเจน
	3 (ดี)	นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางแก้ไขปัญหาทางเศรษฐกิจของชุมชนไทยที่กำหนดได้ค่อนข้างถูกต้องสมบูรณ์ ละเอียด และชัดเจน
	2 (พอใช้)	นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางแก้ไขปัญหาทางเศรษฐกิจของชุมชนไทยที่กำหนดบางส่วนยังไม่ถูกต้องสมบูรณ์ ละเอียด และชัดเจน
	1 (ปรับปรุง)	นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางแก้ไขปัญหาทางเศรษฐกิจของชุมชนไทยที่กำหนดได้ไม่ถูกต้องสมบูรณ์ ละเอียด และชัดเจน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....

แบบประเมินสมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียน

ชื่อผู้เรียน.....ชั้น.....ห้อง.....

สถานะของผู้ประเมิน ผู้สอน ผู้เรียน

คำชี้แจง แบบประเมินชิ้นงานฉบับนี้ ออกแบบเพื่อให้ผู้สอนประเมินผู้เรียนและ/หรือผู้เรียนประเมินตนเอง

โดยชิ้นงานที่นักเรียนทำในระหว่างการเรียนรู้หรือการทำกิจกรรม

จำแนกได้เป็น 4 ระดับ ดังต่อไปนี้

- 4 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินอย่างสม่ำเสมอตลอดเวลา
- 3 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินบ่อยครั้ง
- 2 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินบางครั้ง
- 1 หมายถึง ผู้เรียนไม่แสดงพฤติกรรมที่ประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน (ระดับคุณภาพ)	เกณฑ์การให้คะแนน
ความสามารถในการสื่อสาร	4 (ดีมาก)	สามารถในการถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนคติของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
	3 (ดี)	สามารถในการถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนคติของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ค่อนข้างชัดเจน
	2 (พอใช้)	สามารถในการถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนคติของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้บางส่วนยังไม่ชัดเจน
	1 (ปรับปรุง)	ไม่สามารถในการถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนคติของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....

แบบประเมินสมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียน

ชื่อผู้เรียน.....ชั้น.....ห้อง.....

สถานะของผู้ประเมิน ผู้สอน ผู้เรียน

คำชี้แจง แบบประเมินชิ้นงานฉบับนี้ ออกแบบเพื่อให้ผู้สอนประเมินผู้เรียนและ/หรือผู้เรียนประเมินตนเอง

โดยชิ้นงานที่นักเรียนทำในระหว่างการเรียนรู้หรือการทำกิจกรรม

จำแนกได้เป็น 4 ระดับ ดังต่อไปนี้

- 4 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินอย่างสม่ำเสมอตลอดเวลา
- 3 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินบ่อยครั้ง
- 2 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินบางครั้ง
- 1 หมายถึง ผู้เรียนไม่แสดงพฤติกรรมที่ประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน (ระดับคุณภาพ)	เกณฑ์การให้คะแนน
พฤติกรรมการค้นคว้าหาข้อมูล	4 (ดีมาก)	สามารถการกระทำวิธีการ ตามที่กำหนดวัตถุประสงค์ เพื่อแสวงหาข้อมูลที่ต้องการ นำข้อมูลที่ได้จะผ่านการประมวลผล วิเคราะห์ นำมาใช้ประโยชน์อย่างมีประสิทธิภาพ
	3 (ดี)	สามารถการกระทำวิธีการ ตามที่กำหนดวัตถุประสงค์ เพื่อแสวงหาข้อมูลที่ต้องการ นำข้อมูลที่ได้จะผ่านการประมวลผล วิเคราะห์ นำมาใช้ประโยชน์ค่อนข้างตรงตามวัตถุประสงค์
	2 (พอใช้)	สามารถการกระทำวิธีการ ตามที่กำหนดวัตถุประสงค์ เพื่อแสวงหาข้อมูลที่ต้องการ นำข้อมูลที่ได้จะผ่านการประมวลผล วิเคราะห์ นำมาใช้ประโยชน์บางส่วนยังไม่ตรงตามวัตถุประสงค์
	1 (ปรับปรุง)	ไม่สามารถการกระทำวิธีการ ตามที่กำหนดวัตถุประสงค์ เพื่อแสวงหาข้อมูลที่ต้องการ นำข้อมูลที่ได้จะผ่านการประมวลผล วิเคราะห์ นำมาใช้ประโยชน์ได้

แบบประเมินพฤติกรรมของผู้เรียน : คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ชื่อผู้เรียน.....ชั้น.....ห้อง.....

สถานะของผู้ประเมิน ผู้สอน ผู้เรียน

คำชี้แจง แบบประเมินชิ้นงานฉบับนี้ ออกแบบเพื่อให้ผู้สอนประเมินผู้เรียนและ/หรือผู้เรียนประเมินตนเอง

โดยชิ้นงานที่นักเรียนทำในระหว่างการเรียนรู้หรือการทำกิจกรรม

จำแนกได้เป็น 3 ระดับ ดังต่อไปนี้

3 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินอย่างสม่ำเสมอตลอดเวลา

2 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินบางครั้ง

1 หมายถึง ผู้เรียนไม่แสดงพฤติกรรมที่ประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน (ระดับคุณภาพ)	เกณฑ์การให้คะแนน
มุ่งมั่นในการทำงาน	3 (ดีมาก)	ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย ตั้งใจในกิจกรรมการเรียนรู้ เอาใจใส่ และพยายาม ค้นหาหาความรู้เพิ่มเติมมีการจดบันทึกวิเคราะห์ และสรุปความรู้อยู่ตลอดเวลา
	2 (ดี)	ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย ตั้งใจใน กิจกรรมการเรียนรู้ เอาใจใส่ และพยายาม ค้นหาหาความรู้เพิ่มเติมมีการจดบันทึกวิเคราะห์ และสรุปความรู้บ้างบางครั้ง
	1 (พอใช้)	ผู้เรียนไม่มีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับ มอบหมาย และศึกษาค้นหาหาความรู้เมื่อได้รับ มอบหมายงานจากครู

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....

11. บันทึกผลการจัดการเรียนรู้

11.1 ข้อสรุปหลังการจัดการเรียนรู้

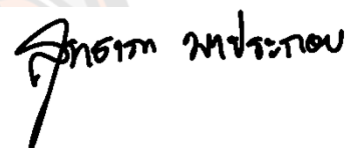
ในการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนให้ความสนใจต่อการจัดกิจกรรม ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย มีการแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม ผู้เรียนส่วนใหญ่นำเสนอได้ดีเยี่ยม สามารถถ่ายทอดเนื้อหาได้ถูกต้อง ชัดเจน เกิดทักษะในการใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม

11.2 ปัญหาที่พบ

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ยังมีผู้เรียนบางส่วนยังไม่เข้าใจเนื้อหาที่ถูกต้อง ในเรื่องปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชน

11.3 แนวทางแก้ปัญหา

ครูผู้สอนคอยทำหน้าที่อธิบายในเนื้อหาที่นักเรียนไม่เข้าใจเพิ่มเติม พร้อมกับยกตัวอย่างให้เกิดความเข้าใจยิ่งขึ้น รวมถึงอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน



สุทธา มาประกอบ

(นางสาวสุทธา มาประกอบ)

ครูผู้สอน

ใบกิจกรรมที่ 2

เรื่อง ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชน

คำชี้แจง : ให้นักเรียนสำรวจชุมชนของตนเอง พร้อมบันทึกข้อมูล



ชื่อชุมชน

ลักษณะของชุมชน

.....
.....
.....

ปัญหาที่พบ

.....
.....
.....
.....

สาเหตุของปัญหา

.....
.....
.....
.....

แนวทางแก้ปัญหา

.....
.....
.....
.....
.....



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 สหกรณ์และการรวมกลุ่มเพื่อการพัฒนาชุมชนของไทย เรื่อง หลักการเพิ่มมูลค่าในการผลิตสินค้า และบริการในท้องถิ่น

รหัสวิชา ส 32103 รายวิชา สังคมศึกษาพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ภาคเรียนที่ 2/2565

ใช้เวลา 2 ชั่วโมง

ชื่อผู้สอน นางสาวสุทธภา มาประกอบ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

มาตรฐาน ส 3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการ ในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ

2. ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ส 3.1 ม.4-6/4 วิเคราะห์ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชนและแนวทางแก้ไข

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. วิเคราะห์ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชนเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ได้ (K)
2. นำเสนอการเพิ่มมูลค่าในการออกแบบผลิตสินค้า และบริการได้ (P)
3. มีความมุ่งมั่นในการทำงานกลุ่ม (A)

4. สาระสำคัญ

ปัจจุบันมีผู้ผลิตสินค้า และบริการออกสู่ตลาดมากมาย ทำให้มีการแข่งขันกันขายสินค้าค่อนข้างสูง ผู้ผลิตหรือผู้ขายจึงต้องมีการใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ ในการขายสินค้าของตน

5. สาระการเรียนรู้

5.1 หลักการเพิ่มมูลค่าในการผลิตสินค้า และบริการในท้องถิ่น

6. สมรรถนะที่สำคัญ :

1. ความคิดสร้างสรรค์
2. ความโน้มเอียงในการเป็นผู้ประกอบการ
3. พฤติกรรมการค้นคว้าหาข้อมูล

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ : มุ่งมั่นในการทำงาน

8. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ 4 ขั้นตอน

(ชั่วโมงที่ 1)

ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างประสบการณ์ (Concrete Experience)

ครูเปิดวิดีโอ : รายการปัญญา ตลาดแตก เพื่อเป็นแนวทางให้นักเรียนในการเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ จากนั้นครูแบ่งนักเรียน ออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน โดยคละเทศ และคละความสามารถ ครูชวนนักเรียนได้ร่วมวางแผนผลิตภัณฑ์ที่จะออกแบบ โดยครูได้กำหนดสินค้าทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแล ได้แก่ ผ้าซิ่นตีนจก ไม้กวาดตองกง ข้าวแคบข้าวพันฝัก และข้าวเกรียบว่าว โดยที่แต่ละกลุ่มวางแผนและลงพื้นที่เพื่อศึกษารูปแบบการผลิตสินค้าทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแลด้วยตนเอง เขียนการวางแผนลงในกระดาษที่ครูแจกให้ ซึ่งครูสามารถช่วยเหลือในการบอกสถานที่ที่จะให้นักเรียนได้ไปศึกษา

ขั้นที่ 2 การสะท้อนคิดจากการสังเกต (Reflective Observation) หรือ reflecting

จากนั้นนักเรียนทุกกลุ่มออกมานำเสนอการวางแผนที่จะลงพื้นที่เพื่อไปศึกษาในสินค้าทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแลที่ได้ รวมถึงบอกเหตุผลว่า ทำไมกลุ่มของตนเองจึงจะไปศึกษาการผลิตสินค้าทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแลชนิดนั้น พร้อมกับประเด็นคำถามที่จะไปถามกับผู้ประกอบการที่ทำการจำหน่ายสินค้าทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแล ซึ่งครูช่วยเสริมประเด็นคำถามในการลงพื้นที่ศึกษาดังนี้

1. นักเรียนควรคำนึงถึงระยะเวลาในไปการศึกษา
2. นักเรียนควรศึกษาถึงการใช้วัสดุ อุปกรณ์ ใดบ้างในการผลิต และเขาหามาจากที่ใด
3. นักเรียนควรศึกษาถึงวิธีการจำหน่ายสินค้า กลุ่มลูกค้าเป็นแบบใด
4. นักเรียนควรศึกษาถึงปัจจุบันกลุ่มลูกค้าสมัยใหม่ต้องการสินค้ารูปแบบใดมี

จากนั้นให้ตัวแทนแต่ละกลุ่ม ออกมาสรุปถึงประเด็นคำถามที่จะลงพื้นที่ไปศึกษาการผลิตสินค้าทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแล จากผู้ประกอบการในเมืองลับแล

(ชั่วโมงที่ 2)

ขั้นที่ 3 การสร้างแนวคิดที่เป็นนามธรรม (Abstract Conceptualization) หรือ thinking

นักเรียนในแต่ละกลุ่มได้ลงพื้นที่ไปศึกษาการผลิตสินค้าทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแลที่ได้ทำการเลือกไว้จากผู้ประกอบการที่ทำการจำหน่ายสินค้าทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแลช่วยกันสรุปวิธีการผลิต และจำหน่ายสินค้าทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลับแล จากนั้นนักเรียนแต่ละกลุ่มก็นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาสรุปข้อมูลลงบนแบบบันทึก

ขั้นที่ 4 การทดลองปฏิบัติ (Active Experimentation) หรือ acting

จากนั้นให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มทำการวาดภาพผลิตภัณฑ์ โดยผลิตภัณฑ์ที่วาดขึ้นต้องตรงตามประเด็นที่ตนเองได้ไปศึกษามา สามารถที่จะผลิตขึ้นมาจริง ๆ ได้ และตอบโจทย์ตามความต้องการของผู้บริโภคสมัยใหม่ มีความคิดสร้างสรรค์ และมีความแปลกใหม่จากสินค้าเดิมที่มีอยู่ โดยให้แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอสิ่งที่ได้จากการศึกษา และตัวของผลิตภัณฑ์ที่นักเรียนร่างขึ้นมา ครูและนักเรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันเพิ่มเติม

9. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

9.1 สื่อการเรียนรู้

1. แบบบันทึกการลงพื้นที่
2. สื่อวิดีโอ เรื่อง รายการปัญญาตลาดแตก

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=mfCp9lv5JwQ>

9.2 แหล่งการเรียนรู้

1. แหล่งให้ความรู้ในชุมชน
2. Internet

10. การวัดผลและประเมินผล

การวัดผล

จุดประสงค์	วิธีการวัด	เครื่องมือวัดผล	เกณฑ์การผ่านจุดประสงค์
ด้านความรู้ความเข้าใจ (K) วิเคราะห์ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชนเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ได้	จากแบบบันทึกการลงพื้นที่	แบบประเมินแบบบันทึกการลงพื้นที่	วิเคราะห์ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชนเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ได้คะแนนคุณภาพระดับ 2 ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) นำเสนอการเพิ่มมูลค่าในการออกแบบผลิตภัณฑ์และบริการได้	การนำเสนอผลงาน	แบบประเมินการนำเสนอผลงาน	สามารถนำเสนอการเพิ่มมูลค่าในการออกแบบผลิตภัณฑ์และบริการได้คะแนนคุณภาพระดับ 2 ขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) มีความมุ่งมั่นในการทำงานกลุ่ม	การทำงานกลุ่ม	แบบประเมินการทำงานกลุ่ม	มีความมุ่งมั่นในการทำงานได้คะแนนคุณภาพระดับ 2 ขึ้นไป

แบบประเมินชิ้นงาน

ชื่อกลุ่ม.....ชั้น.....ห้อง.....

สถานะของผู้ประเมิน ผู้สอน ผู้เรียน

คำชี้แจง แบบประเมินชิ้นงานฉบับนี้ ออกแบบเพื่อให้ผู้สอนประเมินผู้เรียนและ/หรือผู้เรียนประเมินตนเอง

โดยชิ้นงานที่นักเรียนทำในระหว่างการเรียนรู้หรือการทำกิจกรรม

จำแนกได้เป็น 4 ระดับ ดังต่อไปนี้

- 4 หมายถึง ดีมาก
- 3 หมายถึง ดี
- 2 หมายถึง พอใช้
- 1 หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน (ระดับคุณภาพ)	เกณฑ์การให้คะแนน
สามารถเขียนวิเคราะห์ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชนเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ได้	4 (ดีมาก)	ชิ้นงานมีความถูกต้อง เสร็จทันเวลา สามารถเขียนวิเคราะห์ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชนเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ได้ละเอียดชัดเจน
	3 (ดี)	ชิ้นงานมีความถูกต้อง เสร็จทันเวลา สามารถเขียนเขียนวิเคราะห์ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชนเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ได้บางส่วน
	2 (พอใช้)	ชิ้นงานมีความถูกต้อง เสร็จทันเวลา สามารถเขียนวิเคราะห์ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชนเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ได้บ้าง
	1 (ปรับปรุง)	ชิ้นงานมีความถูกต้อง เสร็จทันเวลา สามารถเขียนวิเคราะห์ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชนเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ไม่ได้

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....

แบบประเมินพฤติกรรมกลุ่ม

ชื่อกลุ่ม.....ชั้น.....ห้อง.....

สถานะของผู้ประเมิน ผู้สอน ผู้เรียน

คำชี้แจง แบบประเมินชิ้นงานฉบับนี้ ออกแบบเพื่อให้ผู้สอนประเมินผู้เรียนและ/หรือผู้เรียนประเมินตนเอง

โดยชิ้นงานที่นักเรียนทำในระหว่างการเรียนรู้หรือการทำกิจกรรม

จำแนกได้เป็น 4 ระดับ ดังต่อไปนี้

- 4 หมายถึง ดีมาก
- 3 หมายถึง ดี
- 2 หมายถึง พอใช้
- 1 หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน (ระดับคุณภาพ)	เกณฑ์การให้คะแนน
สามารถยกตัวอย่าง กรณีศึกษาที่เกิดจาก ปัญหาทางเศรษฐกิจ ในชุมชนได้	4 (ดีมาก)	ทุกคนมีส่วนร่วม มีความกระตือรือร้นร่วมกัน อภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทำงานจนสำเร็จถูกต้อง ตามกำหนด
	3 (ดี)	ทุกคนมีส่วนร่วม มีความกระตือรือร้นร่วมกัน อภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทำงานจนสำเร็จถูกต้อง แต่ช้ากว่าตามที่กำหนด
	2 (พอใช้)	สมาชิกบางคนมีส่วนร่วมมีความกระตือรือร้นร่วมกัน อภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทำงานจนสำเร็จถูกต้อง ตามกำหนด
	1 (ปรับปรุง)	สมาชิกส่วนใหญ่ขาดความร่วมมือไม่มีความ กระตือรือร้นร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทำงานไม่สำเร็จสำเร็จตามกำหนด

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....

แบบประเมินการนำเสนอ

ชื่อกลุ่ม.....ชั้น.....ห้อง.....

สถานะของผู้ประเมิน ผู้สอน ผู้เรียน

คำชี้แจง แบบประเมินชิ้นงานฉบับนี้ ออกแบบเพื่อให้ผู้สอนประเมินผู้เรียนและ/หรือผู้เรียนประเมินตนเอง

โดยชิ้นงานที่นักเรียนทำในระหว่างการเรียนรู้หรือการทำกิจกรรม

จำแนกได้เป็น 4 ระดับ ดังต่อไปนี้

- 4 หมายถึง ดีมาก
- 3 หมายถึง ดี
- 2 หมายถึง พอใช้
- 1 หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน (ระดับคุณภาพ)	เกณฑ์การให้คะแนน
สามารถนำเสนอการเพิ่มมูลค่าในการออกแบบผลิตภัณฑ์และบริการได้	4 (ดีมาก)	นำเสนอการเพิ่มมูลค่าในการออกแบบผลิตภัณฑ์และบริการได้ถูกต้องสมบูรณ์ มีความละเอียด และมีวิธีการนำเสนอที่น่าสนใจ และชัดเจน
	3 (ดี)	นำเสนอการเพิ่มมูลค่าในการออกแบบผลิตภัณฑ์และบริการได้ค่อนข้างถูกต้องสมบูรณ์ ละเอียด และชัดเจน
	2 (พอใช้)	นำเสนอการเพิ่มมูลค่าในการออกแบบผลิตภัณฑ์และบริการได้บางส่วนยังไม่ถูกต้องสมบูรณ์ ละเอียด และชัดเจน
	1 (ปรับปรุง)	นำเสนอการเพิ่มมูลค่าในการออกแบบผลิตภัณฑ์และบริการได้ไม่ถูกต้องสมบูรณ์ ละเอียด และชัดเจน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....

แบบประเมินสมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียน

ชื่อผู้เรียน.....ชั้น.....ห้อง.....

สถานะของผู้ประเมิน ผู้สอน ผู้เรียน

คำชี้แจง แบบประเมินชิ้นงานฉบับนี้ ออกแบบเพื่อให้ผู้สอนประเมินผู้เรียนและ/หรือผู้เรียนประเมินตนเอง

โดยชิ้นงานที่นักเรียนทำในระหว่างการเรียนรู้หรือการทำกิจกรรม

จำแนกได้เป็น 4 ระดับ ดังต่อไปนี้

- 4 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินอย่างสม่ำเสมอตลอดเวลา
- 3 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินบ่อยครั้ง
- 2 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินบางครั้ง
- 1 หมายถึง ผู้เรียนไม่แสดงพฤติกรรมที่ประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน (ระดับคุณภาพ)	เกณฑ์การให้คะแนน
ความคิดสร้างสรรค์	4 (ดีมาก)	มีความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ การขยายขอบเขตความคิดออกไปจากกรอบความคิดเดิมที่มีอยู่สู่ความคิดใหม่ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อน เพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิมได้อย่างมีประสิทธิภาพ
	3 (ดี)	มีความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ การขยายขอบเขตความคิดออกไปจากกรอบความคิดเดิมที่มีอยู่สู่ความคิดใหม่ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อน เพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิมค่อนข้างชัดเจน
	2 (พอใช้)	มีความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ การขยายขอบเขตความคิดออกไปจากกรอบความคิดเดิมที่มีอยู่สู่ความคิดใหม่ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อน เพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิมบางส่วนยังไม่ชัดเจน
	1 (ปรับปรุง)	ไม่มีความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ การขยายขอบเขตความคิดออกไปจากกรอบความคิดเดิมที่มีอยู่สู่ความคิดใหม่ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อน เพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิมได้

แบบประเมินสมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียน

ชื่อผู้เรียน.....ชั้น.....ห้อง.....

สถานะของผู้ประเมิน ผู้สอน ผู้เรียน

คำชี้แจง แบบประเมินชิ้นงานฉบับนี้ ออกแบบเพื่อให้ผู้สอนประเมินผู้เรียนและ/หรือผู้เรียนประเมินตนเอง

โดยชิ้นงานที่นักเรียนทำในระหว่างการเรียนรู้หรือการทำกิจกรรม

จำแนกได้เป็น 4 ระดับ ดังต่อไปนี้

- 4 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินอย่างสม่ำเสมอตลอดเวลา
- 3 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินบ่อยครั้ง
- 2 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินบางครั้ง
- 1 หมายถึง ผู้เรียนไม่แสดงพฤติกรรมที่ประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน (ระดับคุณภาพ)	เกณฑ์การให้คะแนน
ความโน้มเอียงในการเป็นผู้ประกอบการ	4 (ดีมาก)	มีความใฝ่เรียนรู้ มีความต้องการความสำเร็จ มีความต้องการเป็นอิสระในตัวเอง มีความทะเยอทะยานชอบการแข่งขัน ชอบคิดค้นนวัตกรรมหรือสิ่งใหม่ กล้าเสี่ยง และมีความริเริ่มในตนเองที่จะทำสิ่งใหม่ๆ นำมาใช้ประโยชน์อย่างมีประสิทธิภาพ
	3 (ดี)	มีความใฝ่เรียนรู้ มีความต้องการความสำเร็จ มีความต้องการเป็นอิสระในตัวเอง มีความทะเยอทะยานชอบการแข่งขัน ชอบคิดค้นนวัตกรรมหรือสิ่งใหม่ กล้าเสี่ยง และมีความริเริ่มในตนเองที่จะทำสิ่งใหม่ๆ นำมาใช้ประโยชน์ค่อนข้างตรงตามวัตถุประสงค์
	2 (พอใช้)	มีความใฝ่เรียนรู้ มีความต้องการความสำเร็จ มีความต้องการเป็นอิสระในตัวเอง มีความทะเยอทะยานชอบการแข่งขัน ชอบคิดค้นนวัตกรรมหรือสิ่งใหม่ กล้าเสี่ยง และมีความริเริ่มในตนเองที่จะทำสิ่งใหม่ๆ นำมาใช้ประโยชน์บางส่วนยังไม่ตรงตามวัตถุประสงค์
	1 (ปรับปรุง)	ไม่มีความใฝ่เรียนรู้ มีความต้องการความสำเร็จ มีความต้องการเป็นอิสระในตัวเอง มีความทะเยอทะยานชอบการแข่งขัน ชอบคิดค้นนวัตกรรมหรือสิ่งใหม่ กล้าเสี่ยง และมีความริเริ่มในตนเองที่จะทำสิ่งใหม่ๆมาใช้ประโยชน์ได้

แบบประเมินสมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียน

ชื่อผู้เรียน..... ชั้น..... ห้อง.....

สถานะของผู้ประเมิน ผู้สอน ผู้เรียน

คำชี้แจง แบบประเมินชิ้นงานฉบับนี้ ออกแบบเพื่อให้ผู้สอนประเมินผู้เรียนและ/หรือผู้เรียนประเมินตนเอง

โดยชิ้นงานที่นักเรียนทำในระหว่างการเรียนรู้หรือการทำกิจกรรม

จำแนกได้เป็น 4 ระดับ ดังต่อไปนี้

- 4 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินอย่างสม่ำเสมอตลอดเวลา
- 3 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินบ่อยครั้ง
- 2 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินบางครั้ง
- 1 หมายถึง ผู้เรียนไม่แสดงพฤติกรรมที่ประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน (ระดับคุณภาพ)	เกณฑ์การให้คะแนน
พฤติกรรมการค้นคว้าหาข้อมูล	4 (ดีมาก)	สามารถการกระทำวิธีการ ตามที่กำหนดวัตถุประสงค์ เพื่อแสวงหาข้อมูลที่ต้องการ นำข้อมูลที่ได้จะผ่านการประมวลผล วิเคราะห์ นำมาใช้ประโยชน์อย่างมีประสิทธิภาพ
	3 (ดี)	สามารถการกระทำวิธีการ ตามที่กำหนดวัตถุประสงค์ เพื่อแสวงหาข้อมูลที่ต้องการ นำข้อมูลที่ได้จะผ่านการประมวลผล วิเคราะห์ นำมาใช้ประโยชน์ค่อนข้างตรงตามวัตถุประสงค์
	2 (พอใช้)	สามารถการกระทำวิธีการ ตามที่กำหนดวัตถุประสงค์ เพื่อแสวงหาข้อมูลที่ต้องการ นำข้อมูลที่ได้จะผ่านการประมวลผล วิเคราะห์ นำมาใช้ประโยชน์บางส่วนยังไม่ตรงตามวัตถุประสงค์
	1 (ปรับปรุง)	ไม่สามารถการกระทำวิธีการ ตามที่กำหนดวัตถุประสงค์ เพื่อแสวงหาข้อมูลที่ต้องการ นำข้อมูลที่ได้จะผ่านการประมวลผล วิเคราะห์ นำมาใช้ประโยชน์ได้

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....

แบบประเมินพฤติกรรมของผู้เรียน : คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ชื่อผู้เรียน.....ชั้น.....ห้อง.....

สถานะของผู้ประเมิน ผู้สอน ผู้เรียน

คำชี้แจง แบบประเมินชิ้นงานฉบับนี้ ออกแบบเพื่อให้ผู้สอนประเมินผู้เรียนและ/หรือผู้เรียนประเมินตนเอง

โดยชิ้นงานที่นักเรียนทำในระหว่างการเรียนรู้หรือการทำกิจกรรม

จำแนกได้เป็น 3 ระดับ ดังต่อไปนี้

3 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินอย่างสม่ำเสมอตลอดเวลา

2 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินบางครั้ง

1 หมายถึง ผู้เรียนไม่แสดงพฤติกรรมที่ประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน (ระดับคุณภาพ)	เกณฑ์การให้คะแนน
มุ่งมั่นในการทำงาน	3 (ดีมาก)	ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย ตั้งใจในกิจกรรมการเรียนรู้ เอาใจใส่ และพยายาม ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมมีการจดบันทึกวิเคราะห์ และสรุปความรู้อยู่ตลอดเวลา
	2 (ดี)	ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย ตั้งใจใน กิจกรรมการเรียนรู้ เอาใจใส่ และพยายาม ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมมีการจดบันทึกวิเคราะห์ และสรุปความรู้บ้างบางครั้ง
	1 (พอใช้)	ผู้เรียนไม่มีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย และศึกษาค้นคว้าหาความรู้เมื่อได้รับมอบหมายงาน จากครู

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 สหกรณ์และการรวมกลุ่มเพื่อการพัฒนาชุมชนของไทย เรื่อง การนำสื่อเทคโนโลยีมาใช้ในการผลิตสินค้าและบริการในท้องถิ่น

รหัสวิชา ส 32103 รายวิชา สังคมศึกษาพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ภาคเรียนที่ 2/2565

ใช้เวลา 2 ชั่วโมง

ชื่อผู้สอน นางสาวสุทธภา มาประกอบ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

มาตรฐาน ส 3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการ ในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ

2. ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ส 3.1 ม.4-6/4 วิเคราะห์ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชนและแนวทางแก้ไข

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีมาใช้ในการออกแบบสินค้าและบริการในท้องถิ่นได้ (K)
2. นำเสนอการออกแบบผลิตสินค้าและบริการในท้องถิ่นได้ (P)
3. มีความมุ่งมั่นในการทำงานกลุ่ม (A)

4. สาระสำคัญ

การนำสื่อเทคโนโลยีมาใช้ในการผลิตสินค้าและบริการมีความสำคัญมากในปัจจุบัน สามารถออกแบบรูปทรงต่าง ๆ ได้สวยงาม

5. สาระการเรียนรู้

5.1 การนำสื่อเทคโนโลยีมาใช้ในการผลิตสินค้าและบริการในท้องถิ่น

6. สมรรถนะที่สำคัญ : 1. ความคิดสร้างสรรค์
2. ความโน้มเอียงในการเป็นผู้ประกอบการ
3. ทักษะด้านเทคโนโลยี

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ : มุ่งมั่นในการทำงาน

8. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ 4 ขั้นตอน

(ชั่วโมงที่ 1)

ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างประสบการณ์ (Concrete Experience)

ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายและแสดงความคิดเห็นถึงวิธีการที่ผู้ผลิตนำเทคโนโลยีต่างๆ มาใช้ในการออกแบบสินค้าและบริการ เพื่อเพิ่มมูลค่าของตัวผลิตภัณฑ์ จากนั้นครูเปิดวิดีโอให้นักเรียน ได้ดูถึงการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยใช้โปรแกรม 3D

ขั้นที่ 2 การสะท้อนคิดจากการสังเกต (Reflective Observation) หรือ reflecting

จากนั้นวิทยากรมาให้ความรู้เกี่ยวกับการสร้างภาพ 3D จากโปรแกรม blender และให้นักเรียนลองปฏิบัติตามที่วิทยากรแนะนำ

(ชั่วโมงที่ 2)

ขั้นที่ 3 การสร้างแนวคิดที่เป็นนามธรรม (Abstract Conceptualization) หรือ thinking

นักเรียนในแต่ละกลุ่ม ช่วยกันสรุปผลิตภัณฑ์ที่จะสร้างอีกครั้ง พร้อมทั้งวาดภาพลงในกระดาษให้มีความชัดเจนมากขึ้น เพื่อให้ง่ายต่อการที่จะสร้างแบบในโปรแกรม blender

ขั้นที่ 4 การทดลองปฏิบัติ (Active Experimentation) หรือ acting

นักเรียนในแต่ละกลุ่มนำแบบผลิตภัณฑ์ที่ตนเองได้ออกแบบ มาสร้างในโปรแกรม blender เมื่อสร้างเสร็จให้แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอชิ้นงาน

9. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

9.1 สื่อการเรียนรู้

1. สื่อวิดีโอ เรื่อง การออกแบบบรรจุภัณฑ์

ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=sN_ORREIU4w

2. ใบกิจกรรมที่ 4

9.2 แหล่งการเรียนรู้

1. วิทยากรที่เชี่ยวชาญด้านโปรแกรม blender

2. Internet

10. การวัดผลและประเมินผล

การวัดผล

จุดประสงค์	วิธีการวัด	เครื่องมือวัดผล	เกณฑ์การผ่านจุดประสงค์
ด้านความรู้ความเข้าใจ (K) ประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีมาใช้ ในการออกแบบสินค้า และ บริการในท้องถิ่นได้	จากใบกิจกรรมที่ 4	แบบประเมินใบ กิจกรรมที่ 4	ประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีมาใช้ ในการออกแบบสินค้า และ บริการในท้องถิ่นได้คะแนน คุณภาพระดับ 2 ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) นำเสนอการออกแบบผลิต สินค้า และบริการในท้องถิ่น ได้	การนำเสนอผลงาน	แบบประเมินการ นำเสนอผลงาน	สามารถนำเสนอการออกแบบ ผลิตสินค้า และบริการในท้องถิ่น ได้คะแนนคุณภาพระดับ 2 ขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะอันพึง ประสงค์ (A) มีความมุ่งมั่นในการทำงาน กลุ่ม	การทำงานกลุ่ม	แบบประเมินการ ทำงานกลุ่ม	มีความมุ่งมั่นในการทำงานได้ คะแนนคุณภาพระดับ 2 ขึ้นไป

แบบประเมินชิ้นงาน

ชื่อกลุ่ม.....ชั้น.....ห้อง.....

สถานะของผู้ประเมิน ผู้สอน ผู้เรียน

คำชี้แจง แบบประเมินชิ้นงานฉบับนี้ ออกแบบเพื่อให้ผู้สอนประเมินผู้เรียนและ/หรือผู้เรียนประเมินตนเอง

โดยชิ้นงานที่นักเรียนทำในระหว่างการเรียนรู้หรือการทำกิจกรรม

จำแนกได้เป็น 4 ระดับ ดังต่อไปนี้

- 4 หมายถึง ดีมาก
- 3 หมายถึง ดี
- 2 หมายถึง พอใช้
- 1 หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน (ระดับคุณภาพ)	เกณฑ์การให้คะแนน
สามารถประยุกต์ใช้ สื่อเทคโนโลยีมาใช้ ในการออกแบบ สินค้า และบริการ ในท้องถิ่นได้	4 (ดีมาก)	ชิ้นงานมีความถูกต้อง เสร็จทันเวลา สามารถเขียนวิเคราะห์ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชนเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ได้ละเอียดชัดเจน
	3 (ดี)	ชิ้นงานมีความถูกต้อง เสร็จทันเวลา สามารถเขียนวิเคราะห์ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชนเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ได้บางส่วน
	2 (พอใช้)	ชิ้นงานมีความถูกต้อง เสร็จทันเวลา สามารถเขียนวิเคราะห์ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชนเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ได้บ้าง
	1 (ปรับปรุง)	ชิ้นงานมีความถูกต้อง เสร็จทันเวลา สามารถเขียนวิเคราะห์ปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชนเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ไม่ได้

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....

แบบประเมินพฤติกรรมกลุ่ม

ชื่อกลุ่ม.....ชั้น.....ห้อง.....

สถานะของผู้ประเมิน ผู้สอน ผู้เรียน

คำชี้แจง แบบประเมินชิ้นงานฉบับนี้ ออกแบบเพื่อให้ผู้สอนประเมินผู้เรียนและ/หรือผู้เรียนประเมินตนเอง

โดยชิ้นงานที่นักเรียนทำในระหว่างการเรียนรู้หรือการทำกิจกรรม

จำแนกได้เป็น 4 ระดับ ดังต่อไปนี้

- 4 หมายถึง ดีมาก
- 3 หมายถึง ดี
- 2 หมายถึง พอใช้
- 1 หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน (ระดับคุณภาพ)	เกณฑ์การให้คะแนน
สามารถยกตัวอย่าง กรณีศึกษาที่เกิด จากปัญหาทาง เศรษฐกิจในชุมชน ได้	4 (ดีมาก)	ทุกคนมีส่วนร่วม มีความกระตือรือร้นร่วมกันอภิปราย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ทำงานจนสำเร็จถูกต้องตามกำหนด
	3 (ดี)	ทุกคนมีส่วนร่วม มีความกระตือรือร้นร่วมกันอภิปราย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ทำงานจนสำเร็จถูกต้องแต่ช้ากว่า ตามที่กำหนด
	2 (พอใช้)	สมาชิกบางคนมีส่วนร่วมมีความกระตือรือร้นร่วมกัน อภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทำงานจนสำเร็จถูกต้องตาม กำหนด
	1 (ปรับปรุง)	สมาชิกส่วนใหญ่ขาดความร่วมมือไม่มีความ กระตือรือร้นร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทำงาน ไม่สำเร็จสำเร็จตามกำหนด

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....

แบบประเมินการนำเสนอ

ชื่อกลุ่ม.....ชั้น.....ห้อง.....

สถานะของผู้ประเมิน ผู้สอน ผู้เรียน

คำชี้แจง แบบประเมินชิ้นงานฉบับนี้ ออกแบบเพื่อให้ผู้สอนประเมินผู้เรียนและ/หรือผู้เรียนประเมินตนเอง

โดยชิ้นงานที่นักเรียนทำในระหว่างการเรียนรู้หรือการทำกิจกรรม

จำแนกได้เป็น 4 ระดับ ดังต่อไปนี้

- 4 หมายถึง ดีมาก
- 3 หมายถึง ดี
- 2 หมายถึง พอใช้
- 1 หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน (ระดับคุณภาพ)	เกณฑ์การให้คะแนน
สามารถนำเสนอ การออกแบบผลิต สินค้าและบริการ ในท้องถิ่นได้	4 (ดีมาก)	นำเสนอการเพิ่มมูลค่าในการออกแบบผลิตสินค้าและบริการได้ถูกต้องสมบูรณ์ มีความละเอียด และมีวิธีการนำเสนอที่น่าสนใจ และชัดเจน
	3 (ดี)	นำเสนอการเพิ่มมูลค่าในการออกแบบผลิตสินค้าและบริการได้ค่อนข้างถูกต้องสมบูรณ์ ละเอียด และชัดเจน
	2 (พอใช้)	นำเสนอการเพิ่มมูลค่าในการออกแบบผลิตสินค้าและบริการได้บางส่วนยังไม่ถูกต้องสมบูรณ์ ละเอียด และชัดเจน
	1 (ปรับปรุง)	นำเสนอการเพิ่มมูลค่าในการออกแบบผลิตสินค้าและบริการได้ไม่ถูกต้องสมบูรณ์ ละเอียด และชัดเจน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....

แบบประเมินสมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียน

ชื่อผู้เรียน.....ชั้น.....ห้อง.....

สถานะของผู้ประเมิน ผู้สอน ผู้เรียน

คำชี้แจง แบบประเมินชิ้นงานฉบับนี้ ออกแบบเพื่อให้ผู้สอนประเมินผู้เรียนและ/หรือผู้เรียนประเมินตนเอง

โดยชิ้นงานที่นักเรียนทำในระหว่างการเรียนรู้หรือการทำกิจกรรม

จำแนกได้เป็น 4 ระดับ ดังต่อไปนี้

- 4 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินอย่างสม่ำเสมอตลอดเวลา
- 3 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินบ่อยครั้ง
- 2 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินบางครั้ง
- 1 หมายถึง ผู้เรียนไม่แสดงพฤติกรรมที่ประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน (ระดับคุณภาพ)	เกณฑ์การให้คะแนน
ความคิดสร้างสรรค์	4 (ดีมาก)	มีความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ การขยายขอบเขตความคิดออกไปจากกรอบความคิดเดิมที่มีอยู่สู่ความคิดใหม่ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อน เพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิมได้อย่างมีประสิทธิภาพ
	3 (ดี)	มีความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ การขยายขอบเขตความคิดออกไปจากกรอบความคิดเดิมที่มีอยู่สู่ความคิดใหม่ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อน เพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิมค่อนข้างชัดเจน
	2 (พอใช้)	มีความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ การขยายขอบเขตความคิดออกไปจากกรอบความคิดเดิมที่มีอยู่สู่ความคิดใหม่ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อน เพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิมบางส่วนยังไม่ชัดเจน
	1 (ปรับปรุง)	ไม่มีความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ การขยายขอบเขตความคิดออกไปจากกรอบความคิดเดิมที่มีอยู่สู่ความคิดใหม่ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อน เพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิมได้

แบบประเมินสมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียน

ชื่อผู้เรียน.....ชั้น.....ห้อง.....

สถานะของผู้ประเมิน ผู้สอน ผู้เรียน

คำชี้แจง แบบประเมินชิ้นงานฉบับนี้ ออกแบบเพื่อให้ผู้สอนประเมินผู้เรียนและ/หรือผู้เรียนประเมินตนเอง

โดยชิ้นงานที่นักเรียนทำในระหว่างการเรียนรู้หรือการทำกิจกรรม

จำแนกได้เป็น 4 ระดับ ดังต่อไปนี้

- 4 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินอย่างสม่ำเสมอตลอดเวลา
- 3 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินบ่อยครั้ง
- 2 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินบางครั้ง
- 1 หมายถึง ผู้เรียนไม่แสดงพฤติกรรมที่ประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน (ระดับคุณภาพ)	เกณฑ์การให้คะแนน
ความโน้มเอียง ในการเป็น ผู้ประกอบการ	4 (ดีมาก)	มีความใฝ่เรียนรู้ มีความต้องการความสำเร็จ มีความต้องการเป็นอิสระในตัวเอง มีความทะเยอทะยานชอบการแข่งขัน ชอบคิดค้นนวัตกรรมหรือสิ่งใหม่ กล้าเสี่ยง และมีความริเริ่มในตนเองที่จะทำสิ่งใหม่ๆ นำมาใช้ประโยชน์อย่างมีประสิทธิภาพ
	3 (ดี)	มีความใฝ่เรียนรู้ มีความต้องการความสำเร็จ มีความต้องการเป็นอิสระในตัวเอง มีความทะเยอทะยานชอบการแข่งขัน ชอบคิดค้นนวัตกรรมหรือสิ่งใหม่ กล้าเสี่ยง และมีความริเริ่มในตนเองที่จะทำสิ่งใหม่ๆ นำมาใช้ประโยชน์ค่อนข้างตรงตามวัตถุประสงค์
	2 (พอใช้)	มีความใฝ่เรียนรู้ มีความต้องการความสำเร็จ มีความต้องการเป็นอิสระในตัวเอง มีความทะเยอทะยานชอบการแข่งขัน ชอบคิดค้นนวัตกรรมหรือสิ่งใหม่ กล้าเสี่ยง และมีความริเริ่มในตนเองที่จะทำสิ่งใหม่ๆ นำมาใช้ประโยชน์บางส่วนยังไม่ตรงตามวัตถุประสงค์
	1 (ปรับปรุง)	ไม่มีความใฝ่เรียนรู้ มีความต้องการความสำเร็จ มีความต้องการเป็นอิสระในตัวเอง มีความทะเยอทะยานชอบการแข่งขัน ชอบคิดค้นนวัตกรรมหรือสิ่งใหม่ กล้าเสี่ยง และมีความริเริ่มในตนเองที่จะทำสิ่งใหม่ๆ นำมาใช้ประโยชน์ได้

แบบประเมินสมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียน

ชื่อผู้เรียน.....ชั้น.....ห้อง.....

สถานะของผู้ประเมิน ผู้สอน ผู้เรียน

คำชี้แจง แบบประเมินชิ้นงานฉบับนี้ ออกแบบเพื่อให้ผู้สอนประเมินผู้เรียนและ/หรือผู้เรียนประเมินตนเอง

โดยชิ้นงานที่นักเรียนทำในระหว่างการเรียนรู้หรือการทำกิจกรรม

จำแนกได้เป็น 4 ระดับ ดังต่อไปนี้

- 4 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินอย่างสม่ำเสมอตลอดเวลา
- 3 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินบ่อยครั้ง
- 2 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินบางครั้ง
- 1 หมายถึง ผู้เรียนไม่แสดงพฤติกรรมที่ประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน (ระดับคุณภาพ)	เกณฑ์การให้คะแนน
พฤติกรรมการค้นคว้าหาข้อมูล	4 (ดีมาก)	สามารถการกระทำวิธีการ ตามที่กำหนดวัตถุประสงค์ เพื่อแสวงหาข้อมูลที่ต้องการ นำข้อมูลที่ได้จะผ่านการประมวลผลวิเคราะห์ นำมาใช้ประโยชน์อย่างมีประสิทธิภาพ
	3 (ดี)	สามารถการกระทำวิธีการ ตามที่กำหนดวัตถุประสงค์ เพื่อแสวงหาข้อมูลที่ต้องการ นำข้อมูลที่ได้จะผ่านการประมวลผลวิเคราะห์ นำมาใช้ประโยชน์ค่อนข้างตรงตามวัตถุประสงค์
	2 (พอใช้)	สามารถการกระทำวิธีการ ตามที่กำหนดวัตถุประสงค์ เพื่อแสวงหาข้อมูลที่ต้องการ นำข้อมูลที่ได้จะผ่านการประมวลผลวิเคราะห์ นำมาใช้ประโยชน์บางส่วนยังไม่ตรงตามวัตถุประสงค์
	1 (ปรับปรุง)	ไม่สามารถการกระทำวิธีการ ตามที่กำหนดวัตถุประสงค์ เพื่อแสวงหาข้อมูลที่ต้องการ นำข้อมูลที่ได้จะผ่านการประมวลผลวิเคราะห์ นำมาใช้ประโยชน์ได้

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....

แบบประเมินพฤติกรรมของผู้เรียน : คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ชื่อผู้เรียน.....ชั้น.....ห้อง.....

สถานะของผู้ประเมิน ผู้สอน ผู้เรียน

คำชี้แจง แบบประเมินชิ้นงานฉบับนี้ ออกแบบเพื่อให้ผู้สอนประเมินผู้เรียนและ/หรือผู้เรียนประเมินตนเอง

โดยชิ้นงานที่นักเรียนทำในระหว่างการเรียนรู้หรือการทำกิจกรรม

จำแนกได้เป็น 3 ระดับ ดังต่อไปนี้

3 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินอย่างสม่ำเสมอตลอดเวลา

2 หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่ประเมินบางครั้ง

1 หมายถึง ผู้เรียนไม่แสดงพฤติกรรมที่ประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน (ระดับคุณภาพ)	เกณฑ์การให้คะแนน
มุ่งมั่นในการทำงาน	3 (ดีมาก)	ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย ตั้งใจในกิจกรรมการเรียนรู้ เอาใจใส่ และพยายาม ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมมีการจดบันทึกวิเคราะห์ และสรุปความรู้อยู่ตลอดเวลา
	2 (ดี)	ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย ตั้งใจใน กิจกรรมการเรียนรู้ เอาใจใส่ และพยายาม ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมมีการจดบันทึกวิเคราะห์ และสรุปความรู้บ้างบางครั้ง
	1 (พอใช้)	ผู้เรียนไม่มีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย และศึกษาค้นคว้าหาความรู้เมื่อได้รับมอบหมายงาน จากครู

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....

11. บันทึกผลการจัดการเรียนรู้

11.1 ข้อเสนอแนะหลังการจัดการเรียนรู้

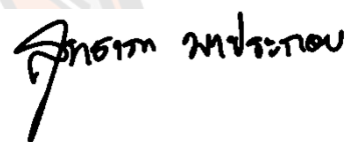
ในการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนให้ความสนใจต่อการจัดกิจกรรม ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย มีการแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม ผู้เรียนส่วนใหญ่นำเสนอได้ดีเยี่ยม สามารถถ่ายทอดเนื้อหาได้ถูกต้อง ชัดเจน เกิดทักษะในการใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม

11.2 ปัญหาที่พบ

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ยังมีผู้เรียนบางส่วนยังไม่เข้าใจเนื้อหาที่ถูกต้อง ยังใช้โปรแกรมยังไม่ได้ ต้องคอยให้เพื่อนบอก จนเพื่อนทำงานที่มอบหมายไม่ทัน

11.3 แนวทางแก้ปัญหา

ครูผู้สอนคอยทำหน้าที่อธิบายในเนื้อหาที่นักเรียนไม่เข้าใจเพิ่มเติม รวมถึงอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน



สุทธา มาประกอบ

(นางสาวสุทธา มาประกอบ)

ครูผู้สอน

แนวคำถามในการสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังเรียน

ชื่อ-นามสกุล นักเรียน.....ชั้น.....เลขที่.....

ชื่อ-นามสกุล ครูที่สัมภาษณ์.....

วันที่สัมภาษณ์ วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....เวลา.....น.

1. ความรู้ในด้านสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล

.....

.....

.....

.....

2. สิ่งที่นักเรียนชอบจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

.....

.....

.....

.....

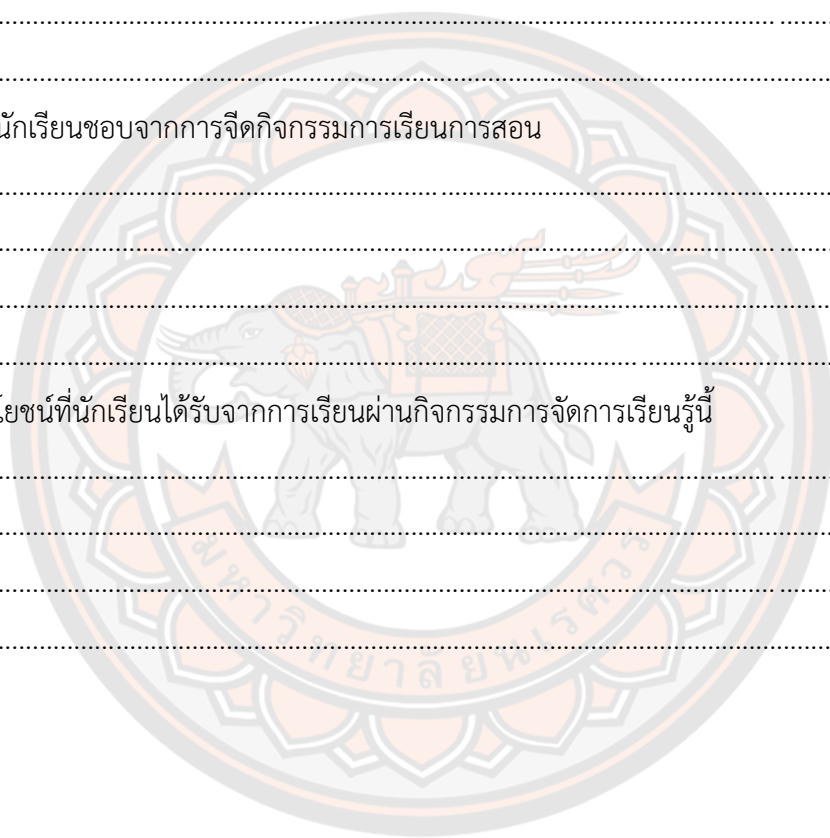
3. ประโยชน์ที่นักเรียนได้รับจากการเรียนผ่านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....



แบบวัดสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล

คำชี้แจง : ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องคะแนนที่ตรงกับตนเองมากที่สุด

แบบวัดการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล					
หัวข้อ	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
1. ความโน้มเอียงในการเป็นผู้ประกอบการ	1.1 มีความเข้าใจในเรื่อง การผลิตสินค้า การจำหน่ายสินค้า และการเข้าถึงตัวลูกค้าด้วยเทคนิคต่าง ๆ				
	1.2 ความกล้าที่จะคิดค้นนวัตกรรมสิ่งใหม่ ๆ				
	1.3 มีความทะเยอทะยานในการแข่งขันที่จะทำให้สินค้าที่ตนเองออกแบบมาให้มีความน่าสนใจ				
2. ความคิดสร้างสรรค์	2.1 สามารถนำความรู้ที่ได้จากการนำสื่อเทคโนโลยีมาใช้ให้เกิดประโยชน์				
	2.2 การออกแบบเพื่อเพิ่มมูลค่าของสินค้าที่มาจากทุนทางวัฒนธรรม ให้แตกต่างจากสิ่งที่มีอยู่มีความหลากหลาย แปลกใหม่ ทันสมัย และมีความน่าสนใจ				
3. ความสามารถในการสื่อสาร	3.1 สามารถถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ และทักษะของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และประสบการณ์ รวมทั้งการเจรจาต่อรอง โดยวิธีการโน้มน้าวเพื่อน ๆ				
	3.2 สามารถแสดงข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ และพูดจาฉะฉาน ในการพูดมีความมั่นใจ และชัดเจน				
4. พฤติกรรมการค้นคว้าหาข้อมูล	4.1 สามารถหาข้อมูลที่ได้รับมอบหมายจากกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับครูผู้สอนหรือเพื่อนร่วมชั้น การค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือเรียนหรือสื่อออนไลน์ต่าง ๆ				
	4.2 สามารถนำข้อมูลมาวิเคราะห์ ประมวลผล เพื่อมาใช้ประโยชน์ตามวัตถุประสงค์				
5. ทักษะด้านเทคโนโลยี	5.1 สามารถใช้สื่อเทคโนโลยีเหมาะสมกับงานที่ได้รับมอบหมาย				
	5.2 การใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาการทำงานได้อย่างเหมาะสม				
รวมคะแนน					
รวมทั้งหมด					

ลงชื่อ.....

เกณฑ์การให้คะแนน

มีพฤติกรรมที่แสดงออกสอดคล้องกับรายการประเมินมากที่สุด	ให้ 4 คะแนน
มีพฤติกรรมที่แสดงออกสอดคล้องกับรายการประเมินมาก	ให้ 3 คะแนน
มีพฤติกรรมที่แสดงออกสอดคล้องกับรายการประเมินน้อย	ให้ 2 คะแนน
มีพฤติกรรมที่แสดงออกสอดคล้องกับรายการประเมินแทบจะไม่เลย	ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
60-80	ดี
41-59	พอใช้
ต่ำกว่า 40	ปรับปรุง

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จากการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้ระบุหลักการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ องค์ประกอบของการวัดและประเมินผลการเรียนรู้และหลักเกณฑ์การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ไว้ดังนี้

1) การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ตาม กลุ่มสาระการเรียนรู้ ประกอบด้วย

1.1) ผู้สอนวัดและประเมินผลการเรียนรู้ผู้เรียนเป็นรายวิชาตามตัวชี้วัด ในรายวิชาพื้นฐาน และตามผลการเรียนรู้ในรายวิชาเพิ่มเติม

1.2) ผู้สอนใช้วิธีการที่หลากหลายจากแหล่งข้อมูลหลาย ๆ แหล่งเพื่อให้ได้ผลการประเมินที่สะท้อนความรู้ความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียน

1.3) ผู้สอนวัดและประเมินผลการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องไปพร้อมกับการจัดการเรียนการสอนโดยสังเกตพัฒนาการและความประพฤติของผู้เรียน สังเกตพฤติกรรมการเรียน การร่วมกิจกรรม

1.4) ผู้สอนควรเน้นการประเมินตามสภาพจริง เช่น การประเมินการปฏิบัติงานการประเมินจากโครงการหรือการประเมินจากแฟ้มสะสมงาน ควบคู่ไปกับการใช้การทดสอบแบบต่างๆ อย่างสมดุล

1.5) ผู้สอนต้องให้ความสำคัญกับการประเมินระหว่างเรียนมากกว่าการประเมินปลายภาค และใช้เป็นข้อมูลเพื่อการประเมินเลื่อนชั้นเรียน และการจบการศึกษาในระดับต่างๆ ทดสอบแบบต่าง ๆ อย่างสมดุล

2) การประเมินอ่าน คิวิเคราะห์ และเขียน มืองค์ประกอบคือ

2.1) เป็นการประเมินศักยภาพผู้เรียนในการอ่านหนังสือเอกสารและสื่อต่างๆ เพื่อหาความรู้เพิ่มพูนประสบการณ์ เพื่อความสุนทรีย์และประยุกต์ แล้วนำเนื้อหาสาระที่อ่านมาคิวิเคราะห์ นำไปสู่การแสดงความคิดเห็น การสังเคราะห์ สร้างสรรค์การแก้ปัญหาในเรื่องแตกต่าง และถ่ายทอดความคิดนั้นด้วยการเขียนที่มีสำนวนภาษาถูกต้อง มีเหตุผลและระดับขั้นตอนในการนำเสนอสร้างความเข้าใจแก่ผู้อ่านได้อย่างชัดเจน ตามระดับความสามารถในแต่ละระดับชั้น

2.2) การประเมินการอ่าน คิวิเคราะห์ และเขียนสถานศึกษาต้องดำเนินการอย่างต่อเนื่องและสรุปเป็นรายภาค เพื่อวินิจฉัยและใช้เป็นข้อมูลในการพัฒนาผู้เรียน และประเมินการเลื่อนชั้นเรียนตลอดจนจบการศึกษาระดับต่าง ๆ

3) การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ มืองค์ประกอบคือ

3.1) การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เป็นการประเมินคุณลักษณะอันเป็นคุณลักษณะที่สังคมต้องการ ในด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม จิตสำนึก สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข บนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ทั้งในฐานะพลเมืองไทยและพลเมืองโลกหลักสูตรแกนกลางมี 8 คุณลักษณะ

3.2) ในการประเมินให้ประเมินแต่ละคุณลักษณะ แล้วรวบรวมผลการประเมินจากผู้ประเมินทุกฝ่าย และแหล่งข้อมูลหลายแหล่งเพื่อให้ได้ข้อมูลนำมาสู่การสรุปเป็นรายภาพและใช้เป็นข้อมูลเพื่อประเมินการเลื่อนชั้น และการจบการศึกษาระดับต่างๆ

4) การประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เป็นการประเมินการปฏิบัติกิจกรรมผลงานของผู้เรียนและเวลาในการเข้าร่วมกิจกรรมตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในแต่ละกิจกรรมและใช้เป็นข้อมูลการประเมินเลื่อนชั้นเรียนและจบการศึกษาในระดับต่างๆ

5) เกณฑ์การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ได้กำหนดเกณฑ์การวัดและการประมวลความรู้ในระดับมัธยมศึกษาตอน ปลายดังนี้

5.1) การตัดสินผลการเรียน

5.1.1) ตัดสินผลการเรียนเป็นรายวิชาผู้เรียนต้องมีเวลาเรียนตลอดภาคเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเวลาเรียนทั้งหมดในแต่ละรายวิชา

5.1.2) ผู้เรียนต้องได้รับการประเมินทุกตัวชี้วัด และผ่านทุกตัวชี้วัด โดยแต่ละตัวชี้วัดผ่านไม่ น้อยกว่าร้อยละ 50 หรือมีคุณภาพในระดับผ่านขึ้นไป

5.1.3) ผู้เรียนต้องได้รับการตัดสินผลการเรียนทุกรายวิชา

5.1.4) ผู้เรียนต้องได้รับการประเมินการอ่านคิวิเคราะห์ และเขียนคุณลักษณะอันพึงประสงค์และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนผลการประเมินระดับผ่านขึ้นไป

6) การให้ระดับผลการเรียน

6.1) การตัดสินผลการเรียนรายวิชาของกลุ่มสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระใช้ระบบตัวเลข แสดงระดับผลการเรียนในแต่ละกลุ่มสาระเป็น 8 ระดับ และกรณีที่ไม่สามารถให้ระดับผลการเรียน เป็น 8 ระดับ ใช้ตัวอักษร ดังตารางแสดงตารางแสดงการตัดสินผลการเรียนของผู้เรียน

ตารางแสดงการตัดสินผลการเรียนของผู้เรียน

ระดับ ผลการเรียน	ความหมาย	ช่วงคะแนนเป็นร้อยละ
4	ดีเยี่ยม	80-100
3.5	ดีมาก	75-79
3	ดี	70-74
2.5	ค่อนข้างดี	65-69
2	ปานกลาง	60-64
1.5	พอใช้	55-59
1	ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ	50-54
0	ไม่ผ่านเกณฑ์	0-49
มส.	หมายถึง ผู้เรียนไม่มีสิทธิ์เข้ารับการวัดผลปลายภาคเรียน เนื่องจากผู้เรียนมีเวลาเรียนไม่ถึงร้อยละ 80 ของเวลาเรียนในแต่ละรายวิชาและไม่ได้รับการผ่อนผันให้เข้ารับการวัดผลปลายภาคเรียน	
ร	หมายถึง รอผลการตัดสิน และยังติดตัดสินผลการเรียนไม่ได้เนื่องจากผู้เรียนไม่มีข้อมูลผลการเรียนรายวิชานั้นครบถ้วน ไม่ได้วัดผลระหว่างภาคเรียน/ปลายภาคเรียน ไม่ได้ส่งงานที่มอบหมายซึ่งงานนั้น เป็นส่วนหนึ่งของการตัดสินผลการเรียน หรือมีเหตุสุดวิสัยที่ทำให้ประเมินผลการเรียนไม่ได้	

6.2) การประเมินการอ่าน คิวิวิเคราะห์และเขียน กำหนดเกณฑ์การตัดสินเป็น 4 ระดับ และความหมายของแต่ละระดับ ดังตารางแสดงการประเมิน การอ่าน คิวิวิเคราะห์ และเขียน

ตารางแสดงการประเมินการอ่าน คิวิวิเคราะห์และเขียน

ระดับผลการเรียน	ความหมาย
ดีเยี่ยม (3)	มีผลงานที่แสดงถึงความสามารถในการอ่าน คิวิวิเคราะห์ และ เขียนที่มีคุณภาพดีเยี่ยมอยู่เสมอ
ดี (2)	มีผลงานที่แสดงถึงความสามารถในการอ่าน คิวิวิเคราะห์ และ เขียนที่มีคุณภาพเป็นที่ยอมรับ
ผ่าน (1)	มีผลงานที่แสดงถึงความสามารถในการอ่าน คิวิวิเคราะห์ และ เขียนที่มีคุณภาพเป็นที่ยอมรับ แต่ยังมีข้อบกพร่องบางประการ
ไม่ผ่าน (0)	ไม่มีผลงานที่แสดงถึงความสามารถในการอ่าน คิวิวิเคราะห์ และ เขียนหรือถ้ามีผลงาน นั้นยังมีข้อบกพร่องที่ต้องได้รับการปรับปรุง แก้ไขหลายประการ

6.3) การประเมินคุณลักษณะพึงประสงค์กำหนดเกณฑ์การตัดสินเป็น 4 ระดับและความหมายของแต่ละระดับ ดังตารางแสดงการประเมินคุณลักษณะพึงประสงค์

ตารางแสดงการประเมินคุณลักษณะพึงประสงค์

ระดับผลการเรียน	ความหมาย
ดีเยี่ยม (3)	มีผู้เรียนปฏิบัติตามคุณลักษณะจนเป็นนิสัยและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันเพื่อประโยชน์สุขของตนเองและสังคมโดยพิจารณา จากผลการประเมินระดับ ดีเยี่ยม จำนวน 5-8 คุณลักษณะและไม่มีคุณลักษณะใดได้ผลการประเมินที่ต่ำกว่าระดับดี
ดี (2)	ผู้เรียนมีคุณลักษณะในการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์เพื่อให้เกิดการยอมรับของสังคม โดยพิจารณาจาก 1) ได้ผลการประเมินระดับดีเยี่ยม จำนวน 1-4 คุณลักษณะและไม่มีคุณลักษณะใดได้ผลการประเมินต่ำกว่าระดับดี หรือ 2) ได้ผลการประเมินระดับดีเยี่ยมจำนวน 4 คุณลักษณะและไม่มีคุณลักษณะใด

ระดับผลการเรียน	ความหมาย
	ได้ผลการประเมินต่ำกว่าระดับผ่าน หรือ 3) ได้ผลการประเมินระดับดีจำนวน 5-8 คุณลักษณะ และไม่มีคุณลักษณะใด ได้ผลการประเมินต่ำกว่าระดับผ่าน
ผ่าน (1)	ผู้เรียนรับรู้และปฏิบัติตามกฎเกณฑ์และเงื่อนไขที่โรงเรียนกำหนด โดยพิจารณา จาก 1) ได้ผลการประเมินผ่าน จำนวน 5-8 คุณลักษณะ และไม่มี คุณลักษณะใด ได้ผลการประเมินต่ำกว่าระดับผ่าน หรือ 2) ได้ผลการประเมินระดับดีจำนวน 8 คุณลักษณะ และไม่มีคุณลักษณะใดได้ผลการประเมินต่ำกว่าระดับผ่าน
ไม่ผ่าน (0)	ผู้เรียนรับรู้และปฏิบัติได้ไม่ครบตามกฎเกณฑ์และเงื่อนไขที่ โรงเรียนกำหนดโดย พิจารณาจากผลการประเมินระดับไม่ผ่าน ตั้งแต่ 1 คุณลักษณะ

กล่าวโดยสรุปการวัด และการประเมินผลการเรียนรู้ระบุไว้ตามหลักสูตรแกนกลาง
การศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 จะเห็นได้ว่ามีหลักการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้ที่มีจุดประสงค์
การเรียนรู้ มีจุดมุ่งหมายในการพัฒนาผู้เรียน และตัดสินผลการเรียน การวัดและการประเมินผลการ
เรียนรู้ จะต้องสอดคล้องและครอบคลุมมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้และจัด
ให้มีการประเมินการอ่าน คิควิเคราะห์ และเขียนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยผู้สอนจะต้องใช้
วิธีการที่หลากหลายเพื่อให้ได้ผลการประเมินที่สะท้อนความสามารถของผู้เรียนอย่างแท้จริง และ
ผู้สอนต้องเน้นการประเมินตามสภาพจริง ทั้งนี้ จะต้องตัดสินผลการเรียนเป็นรายวิชา ผู้เรียนต้องมี
เวลาเรียนตลอดภาคเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 และจะต้องได้รับการประเมินในระดับผ่านทุกตัวชี้วัด
โดยแต่ละตัวชี้วัดไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 การ ตัดสินผลการเรียนรายวิชาของ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้