



กิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรศึกษามหาบัณฑิต

สาขาวิชาสังคมศึกษา

ปีการศึกษา 2567

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

กิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาสังคมศึกษา
ปีการศึกษา 2567
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การค้นคว้าอิสระ เรื่อง “กิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6”

ของ ปราณปรียา ประทุมเมศ

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ)

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ศรีพันธ์)

หัวหน้าภาควิชาบริหาร วิจัย และพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา



ชื่อเรื่อง	กิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริม ความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ผู้วิจัย	ปราณปรียา ประทุมเมศ
ประธานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ
ประเภทสารนิพนธ์	การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. สังคมศึกษา, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2567
คำสำคัญ	กิจกรรมการเรียนรู้, ธุรกิจชุมชน, ชุมชนเป็นฐาน, ผู้ประกอบการดิจิทัล

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจั่วราย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (2) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจั่วราย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่องกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก คือ กลุ่มผู้เรียน จำนวน 12 คน กลุ่มผู้ให้ความรู้ทางธุรกิจชุมชน 2 คน และกลุ่มครูผู้สอนในโรงเรียน 3 คน รวมทั้งสิ้น 17 คน โดยมีขอบเขตพื้นที่การวิจัย คือ โรงเรียนวัดต้นชุมแสง ตำบลจั่วราย อำเภอดงเจริญ จังหวัดพิจิตร วิเคราะห์ข้อมูลแบบสรุปอุปนัย โดยบันทึกพรรณนา เครื่องมือวิจัย คือ แบบสอบถาม แนวคำถามในการสัมภาษณ์ และตรวจสอบความน่าเชื่อถือแบบสามเส้าด้วยวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผลการวิจัย พบว่า (1) สภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจั่วราย แบ่งออกเป็น 4 ด้าน คือ ด้านที่ 1 ด้านหลักสูตรสถานศึกษา ด้านที่ 2 ด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านที่ 3 ด้านการวัดผลและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ ด้านที่ 4 ด้านบริบท พบว่า ผู้เรียนขาดความสนใจ และกระตือรือร้นในการรู้เกี่ยวกับธุรกิจชุมชน คือ ผู้เรียนมีความแตกต่างในด้านทักษะ การเรียนรู้ ทำให้การจัดการเรียนรู้และวัดผลเป็นไปได้อย่าง ผู้เรียนไม่เห็นความสำคัญของธุรกิจชุมชน ขาดศักยภาพในการพัฒนาธุรกิจชุมชน (2) การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจั่วราย โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังนี้ 1) แนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ 2) มีผลการจัดการเรียนรู้ความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล คือ ความรู้ ทักษะด้านธุรกิจและดิจิทัล ผู้วิจัยจึงสร้างกระบวนการกิจกรรมการเรียนรู้ ธุรกิจชุมชน โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลให้สอดคล้องกับ ธุรกิจชุมชน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ Active learning โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ จากประสบการณ์จริงเป็นสิ่งขับเคลื่อนการเรียนรู้ ทั้งนี้ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จริงจาก

แหล่งชุมชนจิวราย พร้อมที่จะเรียนรู้ ต่อยอดสร้างผลิตภัณฑ์จากท้องถิ่นและเผยแพร่ทางสื่อออนไลน์ ทำให้เกิดพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา การเสริมสร้างความสามารถในการตัดสินใจ และการเรียนรู้จากความผิดพลาด เพื่อให้เกิดการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องและเกิดการเรียนรู้อย่างยั่งยืน



Title	COMMUNITY BASED BUSINESS LEARNIG ACTIVITIES TO PROMOTE DIGITAL ENTREPRENEURSHIP FOR GRADE 6 STUDENTS
Author	Pranpreeya Prathummed
Advisor	Assistant Professor Nattachet Pooncharoen, Ph.D.
Academic Paper	M.Ed. Independent Study in Social Studies - (Plan B), Naresuan University, 2024
Keywords	Learning Activities, Community Business, Community-Based Learning, Digital Entrepreneurship

ABSTRACT

This research aimed to explore and improve community business learning management for Grade 6 students in Ngewrai Subdistrict. Specifically, the objectives were: (1) to examine the current conditions and challenges associated with community business learning, and (2) to design and implement community-based learning activities that cultivate digital entrepreneurship skills. A qualitative research approach was employed, involving 17 participants: 12 students, 2 community business experts, and 3 teachers from Wattonchumsaeng school, located in Ngewrai Subdistrict, Taphanhin District, Phichit Province. Data were gathered using questionnaires, interviewing guidelines, and methodological triangulation to ensure data credibility. The data were then analyzed through inductive summary and descriptive recording.

The findings revealed that: (1) existing community business learning faced challenges in four areas: a curriculum lacking integration of local knowledge, low student engagement and enthusiasm, assessment difficulties due to diverse student abilities, and a perceived lack of importance and development capacity regarding community businesses. (2) Community-based learning activities were developed, focusing on entrepreneurial knowledge, business skills, and digital competencies. These activities utilized the Ngewrai community as a learning environment, emphasizing active learning and real-life experiences. The outcomes demonstrated that students actively engaged in authentic learning, developed local products, and utilized online

platforms for dissemination. This process significantly improved their problem-solving, decision-making, and self-directed learning skills, fostering a foundation for continuous development and sustainable learning.



ประกาศคุณูปการ

การศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีทั้งนี้ก็เพราะว่าได้ความอนุเคราะห์อย่างดียิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ดร.ประยงค์ จันทร์แดง ประธานกรรมการการสอบการค้นคว้าอิสระ และขอขอบคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.วศิน ปัญญาวุธตระกูล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อัจฉรา ศรีพันธ์ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายใน ที่กรุณาได้ให้คำชี้แนะการแก้ไขปรับปรุง ข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่และความเสียสละเวลาอันมีค่า ให้แก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดีมาโดยตลอด นอกจากนี้ ขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ อาจารย์ที่ปรึกษาในการทำวิจัย ที่ได้ให้ความรู้ คำแนะนำ และคอยให้คำปรึกษาตลอดระยะเวลาการดำเนินการวิจัย ตลอดจนการแนะนำให้คำปรึกษาเพื่อปรับปรุงแก้ไขให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้นจนการศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ ผู้วิจัยขอขอบคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ได้กรุณาให้ปรึกษา คำแนะนำ ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ และให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ เป็นอย่างดีในการสร้างเครื่องมือวิจัยให้ถูกต้องสมบูรณ์ ขอขอบคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดตันตุมแสง ตลอดจนคณะครูและบุคลากรทางการศึกษา นักเรียนทุกคน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการเก็บรวบรวมข้อมูล อำนวยความสะดวกแก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดี ได้รับการอนุเคราะห์ในการลงพื้นที่ชุมชนจั่วราย องค์ความรู้ด้านข้อมูลจนประสบผลสำเร็จ เกิด “กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล” ขอขอบคุณทุกท่านที่ให้คำแนะนำในการทำวิจัยในครั้งนี้เป็นอย่างดี

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดาและครอบครัวของผู้วิจัยที่ให้กำลังใจ และให้การสนับสนุนในทุก ๆ ด้านเป็นอย่างดี แก่ผู้วิจัยทำให้การศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้ เสร็จสมบูรณ์ คุณค่าและประโยชน์จากการศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศ แต่ผู้มีพระคุณทุก ๆ ท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษา ให้มีคุณภาพ ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมวัฒนธรรมของโรงเรียนต่าง ๆ ในสังกัด สำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐานและผู้ที่เกี่ยวข้องไม่มากนัก

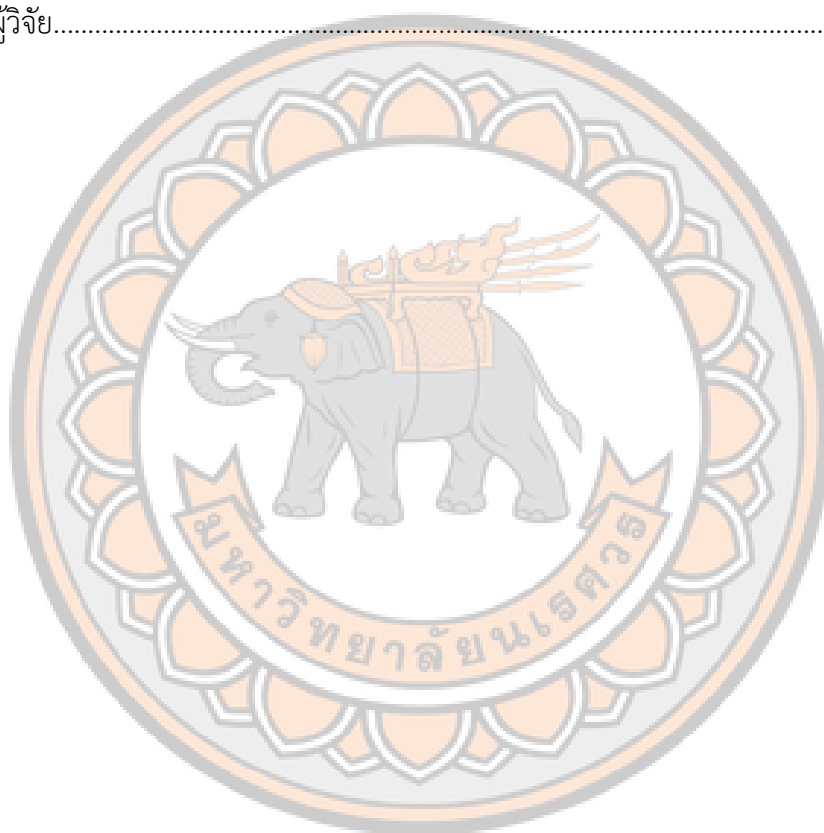
ปราณปรียา ประทุมเมศ

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
ประกาศคุณูปการ	ช
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
คำถามการวิจัย.....	4
จุดมุ่งหมายของการศึกษา.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน.....	10
แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล.....	16
แนวคิดเกี่ยวกับธุรกิจชุมชน.....	18
ข้อมูลพื้นฐานของตำบลจั่วราย อำเภอดงหลวง จังหวัดพิจิตร.....	21
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	31
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	37
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	39
ศึกษาสภาพปัญหาปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริม ความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.....	39
พัฒนาการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการ ดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.....	42
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	51
ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจั่วรายของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.....	52
ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็น ผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีกระบวนการสร้างกิจกรรม	

การเรียนรู้รัฐธรรมนูญ.....	63
บทที่ 5 บทสรุป.....	79
สรุปผลการวิจัย.....	80
อภิปรายผล.....	84
ข้อเสนอแนะ.....	94
บรรณานุกรม.....	95
ภาคผนวก.....	101
ประวัติผู้วิจัย.....	123



สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 สรุปขั้นตอนการวิจัย.....	49
ตาราง 2 สรุปการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน.....	73
ตาราง 3 สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริม ความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล.....	77



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพ 1 ความสัมพันธ์ของกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน	14
ภาพ 2 แสดงกรอบแนวคิด.....	38
ภาพ 3 ผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์ชุมชนจ้วราย.....	52
ภาพ 4 ผู้ประกอบธุรกิจดิจิทัล.....	53
ภาพ 5 ผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากชุมชนจ้วราย.....	54
ภาพ 6 ผู้ประกอบธุรกิจดิจิทัล.....	54
ภาพ 7 ภาพผลิตภัณฑ์ของชุมชนจ้วราย.....	55
ภาพ 8 ผลจากผลิตภัณฑ์ของชุมชนจ้วราย.....	56
ภาพ 9 ผู้ประกอบธุรกิจดิจิทัล.....	56
ภาพ 10 สถานที่จำหน่ายผลิตภัณฑ์จากชุมชนจ้วราย.....	57
ภาพ 11 ครูผู้สอน 1 โรงเรียนวัดป่าแดง.....	60
ภาพ 12 ครูผู้สอน 2 โรงเรียนวัดเขารวก.....	61
ภาพ 13 กลุ่มผู้เรียน 1 โรงเรียนวัดตันชุมแสง.....	62
ภาพ 14 กลุ่มผู้เรียน 2 โรงเรียนวัดตันชุมแสง.....	62
ภาพ 15 กิจกรรมผู้กล้า ลำปัญหา.....	66
ภาพ 16 กิจกรรมผู้กล้า ลำปัญหา.....	66
ภาพ 17 กิจกรรมผู้กล้า ลำปัญหา.....	67
ภาพ 18 มีปัญหาที่ต้องแก้.....	69
ภาพ 19 มีปัญหาที่ต้องแก้.....	69
ภาพ 20 มีปัญหาที่ต้องแก้.....	70
ภาพ 21 มีปัญหาที่ต้องแก้.....	70
ภาพ 22 กิจกรรมผู้กล้า แก้ได้ทุกปัญหา.....	72
ภาพ 23 ผลของกิจกรรมผู้กล้า แก้ได้ทุกปัญหา.....	73

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาไทยในศตวรรษที่ 21 กับแนวคิด Education 4.0 โลกได้ก้าวเข้าสู่การเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ซึ่งได้มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วเกิดการค้นพบองค์ความรู้ใหม่ตลอดเวลาอย่างต่อเนื่องเป็นยุคสังคมแห่งการเรียนรู้ที่เปิดกว้าง ใ้มนุษย์ได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง โดยการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาพัฒนารูปแบบการจัดการศึกษาในสถานศึกษาของไทย เพื่อให้ก้าวทันโลกที่ไร้ขอบเขตภายใต้จินตนาการของมนุษย์ที่สร้างขึ้น การศึกษาเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา สิ่งที่เป็นและหลีกเลี่ยงไม่ได้การพัฒนาเครื่องมือในการเข้าถึงเนื้อหาดังกล่าวส่งผลให้เยาวชนที่อยู่ในวัยศึกษาเล่าเรียนเปลี่ยนแปลงวิถีการดำเนินชีวิต และการเรียนในแต่ละวัน กล่าวคือ ผู้เรียนยุคใหม่มีความพร้อมมากขึ้น ใช้เวลาส่วนใหญ่ในชีวิตประจำวันไปกับเครื่องมือที่เข้าถึงสื่อดิจิทัลต่าง ๆ สามารถใช้ในการสื่อสารกับผู้อื่นโดยง่าย เช่น โทรศัพท์ โทรศัพท์มือถือ เครื่องเล่นเกม เครื่องเล่นเพลง ไอแพด คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต ฯลฯ ซึ่งแตกต่างไปจากเยาวชนในยุคก่อนอย่างมาก ความรู้ความเข้าใจที่ทุกคนต้องเข้าไปให้ถึงโลกแห่งสังคม การเรียนรู้และใช้เทคโนโลยีเป็นจะทำให้เกิดคุณค่าและประโยชน์สูงสุดต่อตัวเอง แต่ในทางกลับกัน หากใช้อย่างผิดวิธี อาจทำให้เกิดความสูญเสีย

ดังนั้นหากรัฐบาลจะส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนได้เรียนรู้โลกกว้างอย่างเท่าเทียมกัน ภาครัฐต้องจัดสรรวัสดุอุปกรณ์เทคโนโลยีที่ทันสมัยให้กับสถานศึกษาอย่างจริงจัง จัดสรรครู และบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความชำนาญด้านการใช้เทคโนโลยีมาทำการจัดการเรียน การสอนให้กับเยาวชนเหล่านั้น หรือพัฒนาครูที่มีอยู่ให้มีความรู้พร้อมที่จะเรียนรู้และสอนเยาวชน ได้อย่างมีคุณภาพ ในสถานการณ์ปัจจุบันสถานศึกษาทุกแห่งจำเป็นต้องใช้เทคโนโลยี ในการติดต่อสื่อสาร การเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศ การค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งต่าง ๆ ทั้งภายใน และต่างประเทศ โดยใช้สื่อสังคม หรือโซเชียลมีเดีย เป็นสื่อกลางที่ให้บุคคลทั่วไปมีส่วนร่วมสร้าง และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นผ่านอินเทอร์เน็ตอีกทั้งเทคโนโลยีสื่อสังคมยังช่วยให้ผู้ใช้สามารถ ทำกิจกรรมที่สนใจร่วมกันด้วย กลุ่มบุคคลที่ติดต่อสื่อสารกันโดยผ่านสื่อสังคมดังกล่าว เรียกว่า "เครือข่ายสังคม" การเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกมีผลทำให้คนไทยและสังคมไทยต้องปรับตัว ให้ทันกับสภาวะการณ์โลกเนื่องจากเกิดการเปลี่ยนแปลงหลายด้านตามบริบทของโลก ในขณะที่ โลกเจริญก้าวหน้าแต่ปัญหาที่สำคัญของระบบการศึกษาไทย คุณภาพของการจัดการศึกษา

และการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคนให้มีคุณภาพซึ่งถือเป็นปัจจัยสำคัญ ในการเพิ่มศักยภาพการแข่งขันในโลกสังคมไร้พรมแดน ดังนั้นสิ่งแรกที่ควรส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดขึ้นในประเทศไทย คือ การพัฒนาคนให้มีศักยภาพในระดับสากลเพื่อร่วมกันพัฒนาประเทศให้ก้าวหน้าและเทียบอารยประเทศ

การเกิด Digital Disruption หลัก HR 4.0 เป็นทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เพื่อรับมือกับการที่ประเทศมีการเปลี่ยนแปลง ไม่ว่าจะเป็นการสร้างนวัตกรรมใหม่ ประกอบธุรกิจใหม่ หรือส่งเสริมการค้ารูปแบบใหม่ ๆ ได้ถูกจำแนกออกเป็นกลุ่ม 3 ทักษะพื้นฐาน ดังนี้ ทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ทักษะด้านที่ 1 การปฏิสัมพันธ์กับบริบทที่แตกต่างกัน (Foundational Literacies) ซึ่งแปลง่าย ๆ ก็คือ “กลุ่มทักษะที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตนั่นเอง ประกอบไปด้วย ทักษะด้านภาษา, ทักษะด้านคำนวณ, ทักษะด้านเทคโนโลยี, ทักษะด้านวิทยาศาสตร์, ทักษะด้านสังคมและวัฒนธรรม, ทักษะการเงินที่รวมถึงการเป็นผู้ประกอบการ” เพราะเทคโนโลยีและความรู้ใหม่ ๆ ได้ก่อให้เกิดบริบทการใช้ชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม เรียกว่าเป็นทักษะที่ใช้กันโดยทั่วไป แต่เราควรเรียนรู้ให้ตามทันการเปลี่ยนแปลงของแต่ละทักษะ เพราะถือว่าเป็นทักษะที่ถูกใช้บ่อยเพราะเป็นความรู้พื้นฐานที่ใช้ในสาขาอาชีพ ทักษะด้านที่ 2 การจัดการกับปัญหา (Competencies) — หรือความท้าทายที่ต้องเจอในชีวิต ซึ่งความท้าทายเหล่านั้นจะมีความซับซ้อนขึ้นกว่าเมื่อเทียบกับความท้าทายในโลกเก่า ประกอบไปด้วย ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์, ทักษะการคิดสร้างสรรค์, ทักษะการสื่อสาร, ทักษะด้านการร่วมมือ เป็นทักษะที่ไม่ได้มาจากหนังสือหรือแบบเรียน แต่เป็นทักษะที่มาจากประสบการณ์ ซึ่งถือว่ามีความสำคัญมากเพราะทำให้เรามีปฏิสัมพันธ์ต่อผู้อื่นและสังคมได้ดีมากขึ้น นอกจากนั้นยังทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทักษะด้านที่ 3 การจัดการตัวเองกับสภาพสังคม (Character Qualities) — กลุ่มทักษะที่ใช้ในการทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคม ประกอบไปด้วย ความอยากรู้อยากเห็น, ความคิดริเริ่ม, ความวิริยะ, การปรับตัว, ความเป็นผู้นำ, ความตื่นรู้ทางสังคมและวัฒนธรรมกลุ่มทักษะนี้จะเน้นไปที่การแก้ปัญหาซึ่งไม่ใช่แค่การติดต่อสื่อสาร แต่เมื่อทำงานสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้คือการเจอกับปัญหา ซึ่งการมีทักษะในกลุ่มนี้จะช่วยให้เราผ่านปัญหาไปได้อย่างดี

โดยทั้งสามอย่างถือว่าเป็นทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ที่ควรฝึกฝนให้ตัวเองพร้อมรับมือกับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปปัจจุบันได้มีการเปลี่ยนผ่านมาเป็นยุคประเทศไทย 4.0 โดยมีวิสัยทัศน์เชิงนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศคือ มั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน (บวร, 2559) และมีรูปแบบแนวคิดคือ การปรับเปลี่ยนโครงสร้างเศรษฐกิจไปสู่ “เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม” หรือ “Value-Base Economy” ซึ่งได้แก่ เปลี่ยนจากการผลิตสินค้า “โภคภัณฑ์” ไปสู่สินค้าเชิง “นวัตกรรม” เปลี่ยนจากการเน้นภาค “ผลิตสินค้า” ไปสู่เน้นภาค “บริการ” มากขึ้น และสุดท้ายเปลี่ยนจากการขับเคลื่อนประเทศด้วยภาค “อุตสาหกรรม” ไปสู่การขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี

ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (สุวิทย์, 2559) ซึ่งเป็นการปฏิรูปโครงสร้างทางเศรษฐกิจ ที่เน้นการ ใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีเข้ามาช่วยพัฒนาประเทศ (สำนักงานเลขาธิการสภา ผู้แทนราษฎร, 2559) ขณะนี้ประเทศไทยอยู่ในระยะของ “การเปลี่ยนผ่าน” วิถีทางเศรษฐกิจ ควบคู่กับการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างของโลกในศตวรรษที่ 21 ทำให้ประเทศไทย เกิดการเปลี่ยนแปลง ใน 4 มิติ ได้แก่ การเปลี่ยนในวัฒนธรรมของการดำรงชีวิต การเปลี่ยน ในวัฒนธรรมของการทำงาน การเปลี่ยนในวัฒนธรรมของการเรียนรู้รวมถึงการเปลี่ยนในวัฒนธรรม ของการดำเนินธุรกิจรวมไปถึงการเป็นผู้ประกอบการ เป็นประเด็นที่กล่าวถึงในการพัฒนาเศรษฐกิจ ทุกประเทศรวมทั้งในประเทศไทยมีการกำหนดยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ในยุทธศาสตร์ด้านการสร้าง ความสามารถในการแข่งขันที่ต้องเสริมสร้างศักยภาพผู้ประกอบการ ประเทศไทยไม่เน้นการสอน ทักษะในด้านการเป็นผู้ประกอบการให้นักเรียนมากพอสมควร การเตรียมรับมือกับบริบทของประเทศ และของโลกที่กำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในทุกมิติ โดยเฉพาะในมิติด้านการพัฒนาการศึกษา ที่จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนเพื่อให้เท่าทันกับยุคสมัยและพร้อมรับ การเข้ามาของเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็นด้านหลักสูตรการเรียนการสอน สภาพแวดล้อมการจัดการเรียน การสอน รูปแบบ การสอนสมัยใหม่ องค์ความรู้ใหม่ ๆ ของครูผู้สอนและทักษะที่จำเป็นของผู้เรียน “ทักษะชีวิต” หรือ “ทักษะการใช้ชีวิต” คือสิ่งที่นักเรียนจะได้เรียนรู้และสร้างได้ด้วยตนเอง ทั้งการเรียนรู้ ที่จะเห็นอกเห็นใจผู้อื่น มีความยืดหยุ่นในชีวิต และปรับตัวเข้ากับโลกที่เปลี่ยนแปลง เพื่อสามารถ เผชิญปัญหาต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว และเตรียมพร้อมสำหรับอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การเรียนรู้ธุรกิจชุมชนถือเริ่มต้นจากการศึกษา “กิจกรรมทางเศรษฐกิจของชุมชน อันประกอบด้วย กิจกรรมทางการผลิต กิจกรรมทางการขายผลผลิต กิจกรรมการซื้อ และการบริโภค ของชุมชน” สุพรรณิ อัสวศิริเลิศ และกุศล ฐิณะกุล (2545, อ้างอิงใน ธนาวิทย์ บัวฝ้าย, 2545) จากข้างต้นจะเห็นได้ ว่าชุมชนซึ่งเป็นรากฐานของชนบทไทยจะเข้มแข็งได้ ชุมชนต้องยืนหยัด ด้วยตนเอง ซึ่งอาศัยความร่วมมือหรือการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนในอันที่จะพัฒนากลุ่มธุรกิจ ของชุมชนที่จัดตั้งขึ้นให้มีความเจริญเติบโต เป็นพื้นฐานในการพัฒนาความเป็นอยู่ของประชาชน ที่อยู่ในภาคชนบท ให้มีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น

จากการสำรวจชุมชนจั่วรายพื้นที่ส่วนใหญ่เป็นที่ราบลุ่ม ประกอบอาชีพทำนาเกษตรกรรม ดำเนินชีวิตยึดหลักเศรษฐกิจพอเพียง ที่สามารถพึ่งตนเองได้ ต้องทันต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ ซึ่งเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทั้งนี้ต้องมีการเตรียมคนให้พร้อมที่จะรับสถานการณ์ รู้จักปรับตัว ในสิ่งที่เปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ทรัพยากรธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม เน้นการมีส่วนร่วมของประชาชน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ และนำไปสู่การปฏิบัติมีอาชีพ มีรายได้ ทำให้สามารถปรับปรุงสภาพความเป็นอยู่ในครอบครัวได้ดีขึ้น มีกำลังสนับสนุนการศึกษา ของบุตรหลาน ส่งผลให้ชุมชนเข้มแข็งอย่างมั่นคงและยั่งยืน ปัจจุบันสังคมได้เข้าสู่ยุคดิจิทัล

อย่างเต็มรูปแบบทั้งในด้านการเรียน การทำงาน และการซื้อสินค้าผ่านแอปพลิเคชันจากข้อมูลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตของไทยในปี 2563 จากสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ หรือเอ็ตด้า (ETDA) สะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรม และ แนวโน้มของคนในอนาคตในการใช้อินเทอร์เน็ตที่มีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ในปี 2563 เฉลี่ย วันละกว่า 11.5 ชั่วโมง เพิ่มขึ้นราว 1 ชั่วโมงจากปี 2562 และเพิ่มขึ้นเกือบเท่าตัวเมื่อเปรียบเทียบกับ ปี 2560 ที่ใช้งานเฉลี่ยเพียงวันละ 6.5 ชั่วโมง โดยกลุ่มคนอายุน้อยกว่า 40 ปี (Gen Y และ Gen Z) เป็นกลุ่มที่ใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยต่อวันมากที่สุด การเปลี่ยนแปลงส่งผลในเชิงเศรษฐกิจก่อให้เกิดผู้ประกอบการยุคดิจิทัล ซึ่งทำให้มีบทบาทอย่างต่อเนื่องต่อการพัฒนาประเทศ เป็นนวัตกรรมที่ทุกคนทุกเพศทุกวัยเข้าถึงได้

ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อนำไปสู่การต่อยอดในการสร้างประสบการณ์ สร้างอาชีพและรายได้ โดยการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลในการออกแบบผลิตภัณฑ์ ออกแบบด้านการขายจากธุรกิจชุมชน สร้างสรรค์นวัตกรรมให้เกิดความแปลกใหม่ น่าสนใจจากการที่ผู้เรียนได้ลงพื้นที่ไปศึกษาหาข้อมูลด้วยตนเอง ใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนจั่วราย ผู้นำชุมชน และนักปราชญ์ของชุมชนจั่วรายช่วยให้ผู้เรียนทราบถึงสภาพปัญหาปัจจุบัน และปัญหาของการขายสินค้า กระบวนการผลิตสินค้า รวมถึงช่องทางการจำหน่ายสินค้า นำไปสู่การเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลส่งผลต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ และการพัฒนาประเทศเป็นหน้าที่ของเราทุกคน รวมถึงสถาบันการศึกษา สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ สามารถเกิดทักษะกระบวนการคิด กระบวนการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์และนำประยุกต์ใช้ดำเนินชีวิตในอนาคต ผู้วิจัยจึงได้สนใจ และจัดทำวิจัยขึ้น เพื่อเป็นแนวทาง และส่งเสริมให้เกิดผู้ประกอบการดิจิทัล

คำถามวิจัย

1. สภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจั่วราย เป็นอย่างไร
2. กิจกรรมจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นอย่างไร

จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจั่วรายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจั่วรายโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ขอบเขตของงานวิจัย

เนื่องจากงานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อศึกษาส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล และพัฒนาการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยในครั้งนี้มุ่งศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยกำหนดขอบเขตการวิจัยดังต่อไปนี้

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจั่วรายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ด้าน

ด้านที่ 1 ด้านหลักสูตรสถานศึกษา

ด้านที่ 2 ด้านการจัดการเรียนรู้

ด้านที่ 3 ด้านการวัดผลและประเมินผลการจัดการเรียนรู้

ด้านที่ 4 ด้านบริบท

2. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีกระบวนการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน

2.1 คู่มือการสร้างกิจกรรมส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล

2.1.1 สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน

2.1.2 แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน

2.1.3 กิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจั่วราย

2.2 ด้านการวัดและประเมินผลการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน

2.2.1 ความรู้และทักษะด้านธุรกิจ

2.2.2 ความรู้และทักษะด้านดิจิทัล

2. ขอบเขตด้านประชากรและตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดต้นชุมแสง จังหวัดพิจิตร กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2567 จำนวน 12 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จะต้องมีการจัดการเรียนการสอนในวิชาสังคมศึกษาตามหลักสูตรสถานศึกษา

3. ขอบเขตด้านระยะเวลา

การวิจัยในครั้งนี้ใช้ระยะเวลาในการวิจัย ตั้งแต่ พฤษภาคม 2567 - มิถุนายน 2568

4. ขอบเขตด้านพื้นที่

การวิจัยในครั้งนี้ คือ โรงเรียนวัดตันตุมแสง ตำบลจี้วราย อำเภอตะพานหิน จังหวัดพิจิตร

นิยามศัพท์เฉพาะ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community Based Learning) หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่ใช้ชุมชนเป็นแหล่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง หรือเป็นกระบวนการเรียนการสอนในชุมชนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในองค์ความรู้ที่กำหนด จากชุมชนภายใต้ การมีส่วนร่วมของชุมชนทั้งด้านกระบวนการเรียนการสอน

ธุรกิจชุมชน หมายถึง การดำเนินกิจกรรมซึ่งส่งเสริมให้ประชาชนในชุมชนจี้วราย มีรายได้เพิ่มขึ้นจากการพัฒนาความรู้ ความสามารถของประชาชนในการบริหารจัดการ มีลักษณะการพึ่งพาซึ่งกันและกัน และมีผลในการป้องกันการย้ายถิ่นของชุมชนจี้วราย

ผู้ประกอบการดิจิทัล หมายถึง บุคคลในชุมชนที่ก่อตั้งกิจการธุรกิจของตนเอง ซึ่งธุรกิจดังกล่าว จะต้องมีการซื้อขายสินค้า หรือบริการ โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็น ช่องทางหลักในการซื้อขาย มีคุณสมบัติของผู้ประกอบการ ดังต่อไปนี้ 1. ด้านทักษะทางอารมณ์ และสังคม เน้นทางด้านความเป็นผู้นำ 2. ด้านธุรกิจชุมชนเน้นทางด้านความเป็นกลยุทธ์ 3. ด้านนวัตกรรมความเป็นผู้ประกอบการเน้นทางด้านมีความคิดสร้างสรรค์ 4. ด้านดิจิทัลผู้เรียน ใช้แพลตฟอร์มในการแก้ปัญหา

การส่งเสริมการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยยึดหลักการ มีส่วนร่วมและการมีปฏิสัมพันธ์ของ ผู้เรียนมากที่สุดเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้วางแผนการศึกษาข้อมูลในชุมชนจี้วราย การทำงานตามความสนใจ มีการบันทึกการเรียนรู้ มีการประเมินการเรียนรู้และการทำงานของตนเอง

ด้านความคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดหรือสร้างสิ่งใหม่ ๆ จากแหล่งเรียนรู้ในชุมชนจี้วราย นำสิ่งที่มีอยู่มาปรับปรุงและพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น ความคิดสร้างสรรค์ อาจปรากฏในรูปแบบของแนวคิด ผลิตภัณฑ์ นวัตกรรม ศิลปะ หรือวิธีแก้ปัญหาที่แปลกใหม่

ด้านทักษะความสามารถการใช้เทคโนโลยี (Technology Literacy) ความสามารถในการเข้าถึง ทำความเข้าใจ ใช้งาน และพัฒนาเทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพและปลอดภัย เพื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน การเรียนรู้ และการใช้ชีวิตประจำวัน

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. นักเรียนได้รับความรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจริงในบริบทท้องถิ่น สภาพแวดล้อมของสังคม ชุมชน และได้เพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม
2. โรงเรียนมีรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลนำไปสู่การพัฒนาด้านเทคโนโลยีและเผยแพร่ต่อไป
3. ครูผู้สอนในรายวิชาสังคมศึกษา ได้แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล นำไปประยุกต์ใช้ได้ทุกรายวิชา



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา เรื่องกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยนำแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาศึกษาเพื่อใช้เป็นแนวทางในการวิจัย ดังนี้

1. แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน
 - 1.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน
 - 1.2 การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน
 - 1.3 แนวทางการวัดและประเมินผล
2. แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล
3. แนวคิดเกี่ยวกับธุรกิจชุมชน
4. ข้อมูลพื้นฐานของตำบลจี่วราย อำเภอตะพานหิน จังหวัดพิจิตร
5. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
7. กรอบแนวคิดการวิจัย

แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

1. ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเป็นที่รู้จักในประเทศสหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย ทวีปแอฟริกา และเอเชีย ในชื่อว่าการเรียนรู้โดยการบริการสังคม (Service Learning: SL) เป็นรูปแบบของการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่ออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับบุคคลและความต้องการของชุมชน การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เป็นกลยุทธ์หรือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเนื้อหา ตามหลักสูตรให้เชื่อมโยงกับชุมชนโดยใช้การปฏิบัติงานเป็นฐาน ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ งานจากสถานการณ์จริงในชุมชน ภายใต้การมีส่วนร่วมระหว่าง ครู ผู้เรียน และกลุ่มคน ในชุมชน เช่น การไปศึกษาเรื่องประวัติศาสตร์วัฒนธรรม การทำมาหากิน หัตถกรรม การศึกษา พยาบาลแบบพื้นบ้าน จากบุคคล และองค์กรในชุมชนนอกเหนือไปจากการเรียนรู้ในห้องเรียน

กระบวนการสำคัญของการเรียนรู้ ใช้การสะท้อนคิด เชิงวิพากษ์ซึ่งจะช่วยให้เกิดความรู้ในเนื้อหาตามหลักสูตรและเข้าใจชุมชนมากขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนา ผู้เรียนด้านความรู้และทักษะอย่างหลากหลาย เช่น การคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์เชิงวิพากษ์ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในศตวรรษ 21 มีคุณธรรมจริยธรรม เจตคติที่พึงประสงค์ ตระหนักในความรับผิดชอบ ในฐานะเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน รวมทั้งเพื่อตอบสนอง ความต้องการที่แท้จริงของชุมชน ชุมชนและผู้เรียนจะได้รับประโยชน์ร่วมกัน ทั้งโดยการบรรลุวัตถุประสงค์ ของหลักสูตรและตามเป้าหมายที่กำหนดโดยชุมชน และสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวก อันเป็นการเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชนอย่างยั่งยืน ศิริวรรณ ฉัตรสุริยวงศ์ และมาเรียม นิลพันธุ์ (2559) กล่าวว่า เป็นการเรียนรู้บนฐานของชุมชน โดยคำนึงถึงองค์ประกอบ 4 ด้าน CLTE ได้แก่ ชุมชนการจัดการเรียนรู้ เทคโนโลยีและการประเมินผล โดยจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอน PSRA ซึ่งผู้เรียนต้องลงมือปฏิบัติจริงและแก้ปัญหาที่พบในชุมชนด้วยการเรียนรู้ที่หลากหลายและได้ชิ้นงานที่สร้างสรรค์ วัตถุประสงค์ เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ PSRA ซึ่งต้องนำหลักการของกระบวนการจัดการเรียนรู้ CLTE มาใช้ประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอน PSRA ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 เตรียมความพร้อม(Preparing: P) เป็นการนำชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการวางแผนดำเนินการจัดกิจกรรมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นชี้แจงและการสร้างความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างโรงเรียนและชุมชน เตรียมความพร้อมผู้เรียนให้มีความรู้และข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับชุมชนก่อนการออกไปเรียนรู้ในพื้นที่จริง ขั้นที่ 2 ขั้นกลยุทธ์การเรียนรู้ (Strategies : S) โดยการเลือกใช้เทคนิควิธีการเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสม ได้แก่การสืบเสาะหาความรู้ การใช้ปัญหาเป็นฐาน กระบวนการเทคโนโลยี โครงการและการแก้ปัญหาย่างสร้างสรรค์ ขั้นที่ 3 สู่ผลสะท้อนคิด (Reflection: R) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดจากการคิดผ่านประสบการณ์ ด้วยการสะท้อนความรู้สึก ความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ด้วยวิธีการสะท้อนที่หลากหลาย เช่น การพูด การอธิบาย เขียนอนุทิน เขียนบรรยายความคิดเห็น วาดภาพแผนผังความคิด และขั้นที่ 4 ประเมินประสิทธิภาพ (Assessing : A) เป็นการประเมินผล การจัดกิจกรรมของกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานมีการประเมินก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบ ระหว่างเรียนด้วยการสังเกตพฤติกรรม การสอบถาม การสัมภาษณ์ การตรวจชิ้นงาน/ภาระงาน หลังเรียนด้วยแบบทดสอบโดยบุคคลทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการประเมิน ประกอบด้วย ครู นักเรียน ผู้ปกครอง ชุมชน การวัดและประเมินผลเป็นการประเมินภาพรวมของกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานจากการสะท้อนคิดของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย และเงื่อนไขสำคัญในการนำกระบวนการนี้ไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จ พบว่าชุมชนต้องให้การส่งเสริมสนับสนุนและมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนผู้เรียนลงพื้นที่ในชุมชนเพื่อเก็บข้อมูลด้วยตนเอง

ฝึกการคิดและการแก้ปัญหาจากสถานการณ์จริงที่พบในชุมชน และควรมีการยืดหยุ่นเวลาในการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับกิจกรรมนอกห้องเรียน

2. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community Based Learning)

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community Based Learning) หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่ใช้ชุมชนเป็นแหล่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังหรือเป็นกระบวนการเรียนการสอนในชุมชนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในองค์ความรู้ที่กำหนดจากชุมชนภายใต้การมีส่วนร่วมของชุมชนทั้งด้านกระบวนการเรียนการสอนและการประเมินผล

การนำแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานไปประยุกต์ใช้สามารถทำได้ในหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับบริบทของชุมชนและเป้าหมายของการศึกษา McLoughlin & Lee (2010) ระบุว่า การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับบริบทของชุมชนสามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น วิธีการที่สามารถนำไปใช้ได้มี ดังนี้

1. โครงงานฐานชุมชน (Project-Based Learning - PBL)
 - 1.1 ให้ผู้เรียนเลือกหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับปัญหาหรือความต้องการของชุมชน
 - 1.2 ผู้เรียนทำงานร่วมกับชุมชนเพื่อวิเคราะห์ปัญหาและพัฒนาแนวทางแก้ไข
 - 1.3 นำเสนอผลลัพธ์ต่อชุมชนและรับข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุง
2. การเรียนรู้ผ่านการบริการสังคม (Service Learning)
 - 2.1 ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมเพื่อช่วยเหลือหรือพัฒนาชุมชน เช่น การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม การพัฒนาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น หรือการส่งเสริมธุรกิจชุมชน
 - 2.2 ผสานทฤษฎีเข้ากับการปฏิบัติจริงเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจ
3. การใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชน
 - 3.1 นำแหล่งเรียนรู้ในชุมชน เช่น ศูนย์วัฒนธรรม พิพิธภัณฑ์ หรือธุรกิจท้องถิ่น มาเป็นพื้นที่การเรียนรู้
 - 3.2 ให้นักเรียนสัมภาษณ์หรือศึกษาประสบการณ์ตรงจากผู้นำชุมชน ผู้ประกอบการ หรือปราชญ์ท้องถิ่น
4. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเชื่อมโยงกับชุมชน
 - 4.1 สร้างแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างนักเรียนกับชุมชน
 - 4.2 ใช้โซเชียลมีเดียหรือแอปพลิเคชันเพื่อประชาสัมพันธ์โครงการของนักเรียน และเชื่อมโยงกับเครือข่ายในวงกว้าง กิตติพงษ์ (2565) พบว่าการนำเทคโนโลยีมาสนับสนุนการเรียนรู้

ผ่านโครงการชุมชนช่วยให้นักเรียนมีความเข้าใจที่ลึกซึ้งขึ้นเกี่ยวกับบทบาทของตนในสังคม และพัฒนาทักษะการสื่อสารและความคิดสร้างสรรค์

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เป็นที่รู้จักในประเทศสหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย ทวีปแอฟริกา และเอเชีย ในชื่อว่า การเรียนรู้โดยการบริการสังคม (Service Learning : SL) เป็นรูปแบบของการเรียนรู้ผ่าน ประสบการณ์ที่ออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ในกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง กับบุคคลและความต้องการของชุมชน (Flecky, 2011, p. 2) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เป็นกลยุทธ์หรือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ที่บูรณาการเนื้อหา ตามหลักสูตรให้เชื่อมโยงกับชุมชน โดยใช้การปฏิบัติงานเป็นฐาน ให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติงานจากสถานการณ์จริงในชุมชน ภายใต้การมีส่วนร่วมระหว่าง อาจารย์ ผู้เรียน และกลุ่มคนในชุมชน เช่น การไปศึกษาเรื่องประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม การทำมาหากิน หัตถกรรม การศึกษาพยาบาลแบบพื้นบ้าน จากบุคคล และองค์กรในชุมชน นอกเหนือไปจากการเรียนรู้ในห้องเรียน กระบวนการสำคัญของการเรียนรู้ที่ใช้การสะท้อนคิด เชิงวิพากษ์ ซึ่งจะช่วยให้เกิดความรู้ในเนื้อหาตามหลักสูตรและเข้าใจชุมชนมากขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมาย เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ และ พัฒนาผู้เรียนด้านความรู้และทักษะอย่างหลากหลาย เช่น การคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ การคิดเชิงวิพากษ์ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในศตวรรษ 21 มีคุณธรรม จริยธรรม เจตคติที่พึงประสงค์ ตระหนักในความรับผิดชอบในฐานะเป็น ส่วนหนึ่งของชุมชน รวมทั้ง เพื่อตอบสนอง ความต้องการที่แท้จริงของชุมชน ชุมชนและผู้เรียนจะได้รับประโยชน์ร่วมกัน ทั้งโดยการบรรลุวัตถุประสงค์ของหลักสูตรและตามเป้าหมายที่กำหนดโดยชุมชน และสร้าง การเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวก อันเป็นการเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชนอย่างยั่งยืน (วิจารณ์ พานิช, 2557; กล้า ทองขาว, 2561; Bednar and Simpson, 2013; Bedri, Frein and Dowling, 2017)

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีเป้าหมายให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะใน 4 หมวดหมู่ คือ 1) วิธีทางของการคิด 2) วิธีทางของการทำงาน 3) เครื่องมือสำหรับการทำงาน และ 4) ทักษะสำหรับดำรงชีวิตในโลกปัจจุบัน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมในยุคสมัย แห่งความเปลี่ยนแปลงได้อย่างมีคุณภาพ การจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูงที่จะนำพาผู้เรียน ให้มีทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 แนวทางหนึ่งคือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ซึ่งเป็นกลยุทธ์ การสอนที่เชื่อมโยงเนื้อหาสาระในบทเรียนให้สัมพันธ์กับชุมชน ผ่านการบูรณาการสาระความรู้ ในหลายศาสตร์กับประเด็นปัญหาในโลกที่เป็นจริง และเป็นเรื่องใกล้ตัว ในชุมชนและสิ่งแวดล้อม ของผู้เรียน เน้นทักษะการคิด การแก้ปัญหา เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงจากการลงมือปฏิบัติจริง มีการประเมินผลตามสภาพจริงโดยการมีส่วนร่วมจากผู้ที่เกี่ยวข้อง ในบทความนี้นำเสนอแนวคิด

เกี่ยวกับการจัดเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ประกอบด้วยฐานรากทฤษฎี กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ และการวัดผลประเมินผล (วิไลภรณ์ ฤทธิคุปต์, 2561, น. 179)

แนวทางการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

1. การเรียนรู้เพื่อรู้ (Learning to know) หมายถึง การเรียนเพื่อพัฒนากระบวนการคิด กระบวนการเรียนรู้การแสวงหาความรู้และวิธีการเรียนรู้เพื่อให้สามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเอง ได้ตลอดชีวิต กระบวนการเรียนรู้เน้นการฝึกสมาธิ ความจำ ความคิดผสานกับสภาพจริง และประสบการณ์ในการปฏิบัติ
2. การเรียนรู้เพื่อปฏิบัติได้จริง (Learning to do) หมายถึง การเรียนเพื่อพัฒนา ความสามารถ และความชำนาญ รวมทั้งสมรรถนะทางด้านวิชาชีพ สามารถปฏิบัติงานเป็นหมู่คณะ และปรับประยุกต์องค์ความรู้ไปสู่การปฏิบัติงานและอาชีพได้อย่างเหมาะสม กระบวนการเรียน การสอนบูรณาการระหว่างความรู้ภาคทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติงานที่เน้นประสบการณ์ต่าง ๆ ทางสังคม
3. การเรียนรู้เพื่อที่จะอยู่ร่วมกันและการเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่น (Learning to Live Together) หมายถึง การเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมพหุวัฒนธรรม ได้อย่างมีความสุข มีความตระหนักในการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน การแก้ปัญหาการจัดการ ความขัดแย้งด้วยสันติ วิธีมีความเคารพสิทธิและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และเข้าใจความหลากหลาย ทางด้านวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ ของแต่ละบุคคลในสังคม
4. การเรียนรู้เพื่อชีวิต (Learning to Be) หมายถึง การเรียนเพื่อพัฒนาผู้เรียนทั้งด้าน ทั้งจิตใจ และร่างกาย สติปัญญา ให้ความสำคัญกับจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ภาษาและวัฒนธรรม เพื่อพัฒนาความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ มีความรับผิดชอบต่อสังคม สิ่งแวดล้อม ศิลธรรม สามารถปรับตัวและปรับปรุงบุคลิกภาพของตน เข้าใจตนเองและผู้อื่น กระบวนการเรียนรู้ จึงควรออกแบบให้เน้นการเรียนรู้อย่างกว้างขวางและเป็นองค์รวม (Broad-based and Holistic Learning) เป็นหลักสูตรที่เปิดโอกาสได้เรียนรู้เกี่ยวประเด็นปัญหาในโลกที่เป็นจริง โดยเชื่อมโยง เนื้อหาสาระเข้าด้วยกันกับบริบทชีวิตส่วนการจัดการเรียนรู้ควรบูรณาการทักษะการคิดการแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยีและมัลติมีเดียโดยมีการประเมินผลตามสภาพจริงที่วัดความเข้าใจมากกว่าเนื้อหา และผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินตนเอง มีการเชื่อมโยงหลักสูตรให้เกิดปฏิสัมพันธ์กันระหว่างครู กับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียน ทั้งในระดับเดียวกัน ต่างระดับกัน และกับชุมชนภายนอก โรงเรียนต้องแสวงหา แนวทางจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับองค์กร ในชุมชนและในสังคม นั่นคือ การเรียนรู้แบบโครงการ (Project-Based Learning : PBL) ที่บรรจบกับการเรียนรู้ แบบ “สถานที่เป็นฐาน” (Place-Based Learning : PBL) เรียกว่าเป็นการเรียนรู้โดยใช้ชุมชน เป็นฐาน (Community-Based Learning : CBL) นั่นเอง มีความแตกต่างการเรียนการสอนแบบเดิม

คือ การเรียนรู้แบบเดิมผู้เรียนรับการถ่ายทอดจากครูโดยตรง (Reception Learning) ขณะที่การเรียนรู้โดยชุมชนเป็นฐาน กระตุ้นให้ผู้เรียนได้ค้นพบ (Discovery Learning) มีการวิเคราะห์ การประเมิน การแก้ปัญหา โดยมีครูกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

1. ขั้นวางแผนและเตรียมการ
 - 1) ศึกษาชุมชน
 - 2) วิเคราะห์หลักสูตร
 - 3) ประชุมชี้แจง
 - 4) ออกแบบการเรียนรู้
2. ขั้นตอนดำเนินการ
 - 1) ใช้กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ประยุกต์กับการเรียนรู้ด้วยโครงงาน
 - 2) เรียนรู้ในชุมชน
 - 3) สะท้อนคิด (reflection)
3. ประเมินผล
 - 1) ประเมินผู้เรียนตามสภาพจริง
 - 2) ใช้วิธีการและเครื่องมือที่หลากหลาย

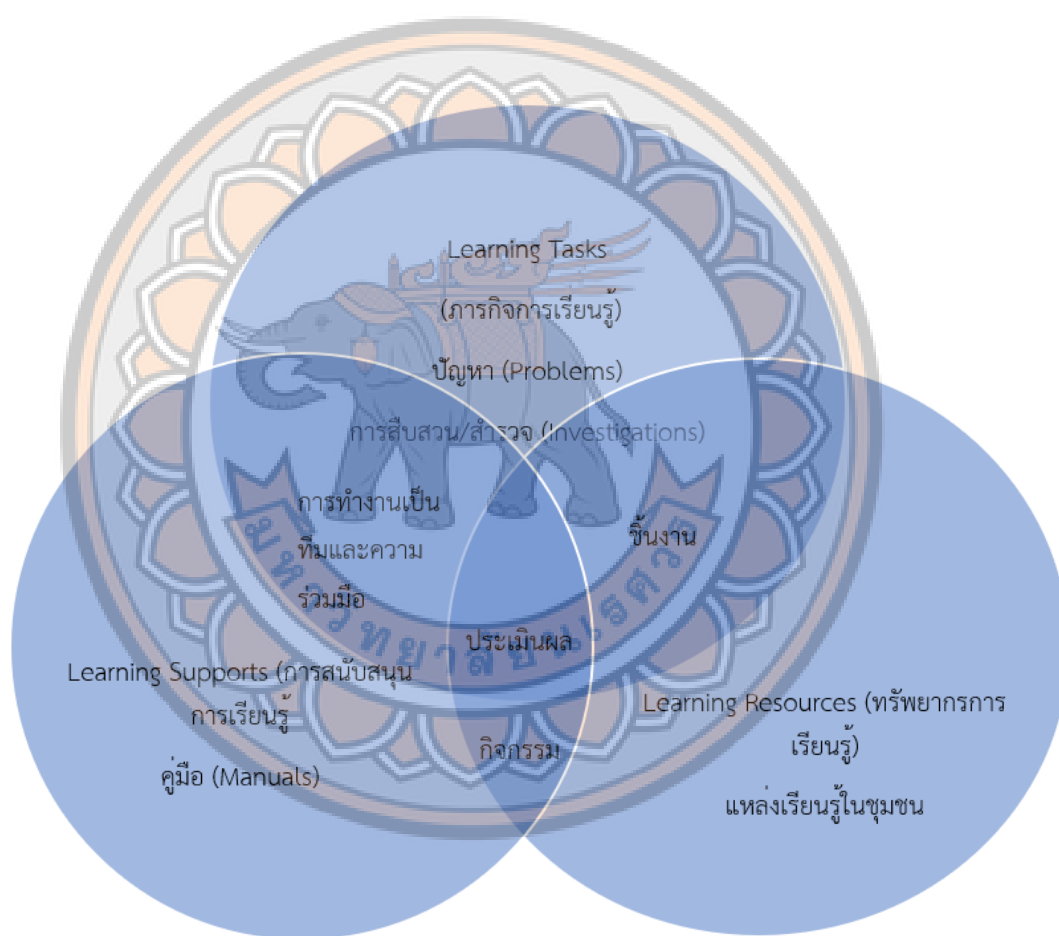
การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานยังอยู่ภายใต้ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) โดย เดวิด เอ. โคลบ (David A. Kolb) นักทฤษฎีการศึกษา ได้ทำการพัฒนาและนำเสนอออกมาเป็น ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ หรือ Experiential Learning Theory (ELT) กำหนดไว้ 4 ขั้นตอน คือ

1. การนำตัวเองเข้าไปอยู่ในประสบการณ์ หรือ สถานการณ์ใหม่ หรือ การตีความประสบการณ์ที่เกิดขึ้นใหม่ (Concrete Experience) การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ (Concrete Experience : CE) Kolb เชื่อว่าการเรียนรู้ที่แท้จริงจะเริ่มขึ้นเมื่อผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้สัมผัส “ธรรมชาติที่แท้จริงขององค์ความรู้นั้น” เช่น การเรียนการสอนในห้องเรียน การศึกษาแหล่งเรียนรู้ในชุมชน การอ่านหนังสือการทดลองการพูดคุย และการประชุม เป็นต้น

2. การสะท้อนการเรียนรู้/ทบทวนการเรียนรู้ (Reflective Observation: RO) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะมีการสะท้อนคิด (Reflection) กระบวนการเรียนรู้จะต้องมีการจัดสรรเวลาให้ขั้นตอนนี้อย่างเหมาะสม เนื่องจากเป็นธรรมชาติของผู้เรียนที่จะต้องมีการสะท้อนคิดอยู่ตลอดเวลา เช่น การเขียนสรุปสิ่งที่เรียนรู้ การบันทึกการเรียนรู้การทำการบ้าน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน (Dialogue/Discussion)

3. การสรุปองค์ความรู้ (Abstract Conceptualization: AC) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจัดวางองค์ความรู้ใหม่ผสานกับองค์ความรู้เก่าด้วยตนเอง เช่น การเขียนแผนภาพโน้ตส์ (Mind Mapping) การสรุปการเรียนรู้ออกมาเป็นรูปแบบหรือกรอบความคิด การนำเสนอผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

4. การประยุกต์ใช้ความรู้ (Active Experimentation: AE) ผู้เรียนจะลงมือปฏิบัติอีกครั้งเพื่อพิสูจน์การเรียนรู้ของตนเองว่าเข้าใจได้ถูกต้องหรือไม่ เพื่อรวบรวมสิ่งที่เรียนรู้ที่ถูกต้องหรือสิ่งที่ควรปรับปรุง



ภาพ 1 ความสัมพันธ์ของกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

จากภาพความสัมพันธ์ของกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล โดยมีแนวทางในการจัดการเรียนรู้สำรวจปัญหาโดยใช้ชุมชนเป็นแหล่งเรียนรู้ นำเสนอในรูปแบบชิ้นงาน พร้อมกับการใช้คู่มือชุดกิจกรรมในการพัฒนาการเรียนรู้ เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

3. แนวทางการวัดและประเมิน

แนวทางการวัดและประเมินผลจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน Ash and Clayton (2004, p. 137) ได้แบ่งวัตถุประสงค์การประเมินผลเป็น 3 หมวดหมู่ ได้แก่ ด้านความรู้สมรรถนะ/คุณลักษณะ ที่มุ่งเน้นการคิดเชิงวิพากษ์และความเป็นพลเมือง ในขณะที่ Steinke and Fitch (2007, p. 115) แบ่งการประเมิน โดยใช้ผลการเรียนรู้ 2 หมวดหมู่คือผลลัพธ์ด้านความรู้ความเข้าใจ (เช่น การคิดเชิงวิพากษ์และการพัฒนา ด้านสติปัญญา) และคุณลักษณะทักษะของผู้เรียน (เช่น การมีส่วนร่วม ความเป็นพลเมือง และการพัฒนา ด้านจริยธรรม) ในขณะที่ Bednar and Simpson (2013, p. 19) กำหนดประเด็นในการวัดและประเมินผล 4 เรื่องคือ 1) ข้อมูลผู้เรียนโดยละเอียด 2) มุมมองของผู้เรียนเกี่ยวกับประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน 3) ทักษะของผู้เรียนต่อการมีส่วนร่วมของชุมชน และ 4) การสะท้อนความเห็นส่วนตัวโดย Bedri, Frein and Dowling (2017, p. 13-16) ได้เสนอแนะเครื่องมือและวิธีการที่ใช้ประกอบด้วย

1. การประเมินการเขียน (Written assessment) การเขียนบันทึกสะท้อนคิด (Reflection Journal) เป็นหัวใจสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนตรวจสอบประสบการณ์ของตนในด้านผลการเรียนรู้ตามหลักสูตร ทักษะส่วนบุคคล และการมีส่วนร่วมกับชุมชนในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของชุมชน

2. การนำเสนอด้วยปากเปล่า (Oral assessment) เป็นการประเมินเพื่อสังเกตผู้เรียนในการนำเสนอความรู้เกี่ยวกับประเด็นที่ได้เรียนรู้รวมถึงการประเมินความเข้าใจและทักษะการนำเสนอของผู้เรียน ในระหว่างการนำเสนอ ผู้สอนสามารถให้ข้อเสนอแนะในทันทีเมื่อพบว่าผู้เรียนมีความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน พร้อมทั้งเติมเต็มความรู้ให้กับผู้เรียนด้วย

3. การใช้แบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า (Research scales) สำหรับประเมินทักษะต่าง ๆ เช่น การคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการแก้ปัญหา เป็นต้น

แนวทางการประเมินดังกล่าวข้างต้น เป็นการประเมินตามสภาพจริง โดยครู ชุมชน และนักเรียน ประเมินร่วมกัน ใช้วิธีการและเครื่องมือที่หลากหลายซึ่งจะสะท้อนความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียนได้อย่างครอบคลุม

แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล

ผู้ประกอบการดิจิทัล (Digital Entrepreneurs) หมายถึงผู้พัฒนาการดำเนินธุรกิจ นำเสนอวิธีการใหม่ ๆ ในการประกอบธุรกิจรูปแบบใหม่ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลและมองเห็นโอกาสที่เกิดขึ้นมากมายสำหรับกิจกรรมในการดำเนินธุรกิจที่จะถูกสร้างขึ้นผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล (นภัสพร นิยะวานนท์, 2564)

การเป็นผู้ประกอบการสามารถเกิดขึ้นได้ในองค์กรธุรกิจที่มีความต้องการอย่างแรงกล้าในการค้นหาโอกาสและความท้าทายจากการใช้ความกล้าเสี่ยงอย่างชาญฉลาดและการสนับสนุนให้พนักงานในองค์กรพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม (Morris, Kuratko & Covin, 2008) Teepapal & Teepapal (2009) รายงานว่า “การเป็นผู้ประกอบการ” ยังไม่มีนิยามใดนิยามเดียวที่เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปเพราะว่ามีผู้มองการเป็นผู้ประกอบการแตกต่างกัน บางคนอาจมองเป็นสาขาวิชาหนึ่งทางธุรกิจ ส่วนบางคนมองเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่บุคคล เข้าไปเกี่ยวข้องดำเนินการ ดังนั้น การนิยามจึงมีความหลากหลาย เช่น Drucker (1985) กล่าวว่า การเป็นผู้ประกอบการ หมายถึง การรับรู้และมองการเปลี่ยนแปลง คือ โอกาส ในขณะที่ Morris et al. (2008) ได้รวบรวมคำสำคัญของการเป็นผู้ประกอบการไว้ 7 ประการคือ (1) การสร้างความร่ำรวยให้ผู้ประกอบการ (2) การขยายธุรกิจใหม่ (3) ความสามารถทางนวัตกรรม (4) การสร้างโอกาสในการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น (5) การสร้างอาชีพหรือการจ้างงานใหม่ (6) การสร้างคุณค่าตอบสนองความต้องการของลูกค้า และ (7) การสร้างความเติบโตของยอดขายกำไร และสินทรัพย์ ซึ่งสอดคล้องกับ Timmons (1989) กล่าวว่า การเป็นผู้ประกอบการ คือ ความสามารถในการคิดวิเคราะห์และการเปลี่ยนแปลงสิ่งที่ไม่เป็นรูปร่าง ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ที่มีประโยชน์ รวมทั้งเป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการริเริ่มประกอบกิจการใหม่ ทำให้ธุรกิจมีมูลค่ามากขึ้น นอกจากนี้ Gartner (1990) ได้แบ่งแนวคิดการศึกษาการ เป็นผู้ประกอบการออกเป็น 2 กลุ่ม คือ (1) กลุ่มที่ศึกษาถึงผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการเป็นผู้ประกอบการ เช่น การสร้างมูลค่าให้แก่องค์กร (Value creation) การตั้งหน่วยธุรกิจใหม่ (New business) จำนวนสินค้าหรือบริการใหม่ (New product or service) (2) กลุ่มที่ศึกษาเกี่ยวกับคุณลักษณะของการเป็นผู้ประกอบการ เช่น ความสามารถทางนวัตกรรม อย่างไร ก็ตาม จากผลการศึกษาของ Morris & Lewis (1995) ได้ศึกษาความหมายของการเป็น ผู้ประกอบการโดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) จากผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ การเป็นผู้ประกอบการจำนวน 75 เรื่อง Sawaeen & Ali ได้ทำการศึกษาเรื่องความผู้นำเชิงผู้ประกอบการ และแนวการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพองค์กร SMEs ด้วยความสามารถทางนวัตกรรม การค้นพบเน้นย้ำถึงผลกระทบของความเป็นผู้นำเชิงผู้ประกอบการต่อความสามารถขององค์กรในการรักษาความสามารถในการแข่งขันและนวัตกรรม พบว่าความเป็นผู้นำเชิงผู้ประกอบการมีอิทธิพลต่อการสร้างและการรักษาวัฒนธรรมแห่งนวัตกรรม

ภายในองค์กร โดยที่พฤติกรรมความเป็นผู้นำและกลยุทธ์ที่ส่งเสริมบรรยากาศให้พนักงานรู้สึกได้รับการสนับสนุนให้สร้างแนวคิดใหม่ ๆ ในการทดลอง และรับความเสี่ยง

ความหมายผู้ประกอบการดิจิทัล ผู้ประกอบการดิจิทัลหมายถึง เจ้าของธุรกิจที่มีการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเข้มข้น เพื่อพัฒนาทักษะและศักยภาพในการบริหารจัดการ การวางกลยุทธ์ทางธุรกิจ ตลอดจนการสร้างขีดความสามารถในการแข่งขัน ด้วยการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ทางเทคโนโลยีมาปรับปรุง กระบวนการทางธุรกิจแบบเดิม (กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2557) ผู้ประกอบการระบบดิจิทัล รวมถึงตัวแทนประเภทของกิจการใด ๆ ไม่ว่าจะเป็นเชิงพาณิชย์สังคม รัฐบาล หรือองค์กรที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งหมายรวมถึงผู้ประกอบการระบบ ดิจิทัลที่ทำงานภายในขอบเขตของแพลตฟอร์มที่มีอยู่ กล่าวคือพวกเขากำลังดำเนินกิจกรรมที่ต้องมีส่วนร่วมแบบดิจิทัล เช่น คนขับรถแท็กซี่ Uber (Sussan and Acs, 2017) คำว่า “ผู้ประกอบการดิจิทัล” โดยทั่วไปมักอ้างถึงกระบวนการสร้างใหม่หรือธุรกิจ/ผลิตภัณฑ์ หรือบริการที่เปิดบนอินเทอร์เน็ต คำจำกัดความนี้รวมทั้ง Startups ที่นำเสนอผลิตภัณฑ์หรือบริการ ดิจิทัลใหม่ ๆ เข้าสู่ตลาด นอกจากนี้ยังรวมถึงการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลของธุรกิจ ที่มีอยู่แล้วด้วย (Welsum, 2016) ผู้ประกอบการ (Entrepreneur) หมายถึง ผู้ที่แสวงหาโอกาสทางการค้าที่พร้อมจะรับความเสี่ยงจากการลงทุน สามารถวิเคราะห์และวางแผนธุรกิจ ใช้องค์ความรู้ในการสร้างสรรค์มูลค่าและความแตกต่าง มุ่งมั่น/ผูกพันต่อเป้าหมาย มีความสามารถปรับตัวและแก้ไขปัญหาได้รวดเร็ว รวมถึงมีความรับผิดชอบต่อสังคม และมีส่วนร่วมในการพัฒนาสภาพแวดล้อมให้เอื้ออำนวยต่อการทำธุรกิจ (สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร, 2559) จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าผู้ประกอบการดิจิทัลหมายถึง ผู้ประกอบการที่สามารถใช้ สื่อดิจิทัลและเทคโนโลยีมาพัฒนาการบริหารจัดการ การวางกลยุทธ์ทางธุรกิจ ตลอดจนการสร้างขีดความสามารถในการแข่งขัน ด้วยการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ทางเทคโนโลยีมาปรับปรุงกระบวนการทางธุรกิจแบบเดิม

คุณสมบัติเบื้องต้นของผู้ประกอบการดิจิทัล (ณฤทธิ, 2560) คุณสมบัติเบื้องต้นที่ผู้ประกอบการดิจิทัลต้องมี ประกอบด้วย

1. ความปรารถนาอย่างแรงกล้า ในที่นี้ หมายถึงมีความปรารถนาอย่างแรงกล้า (Passion) ในการจะเป็นผู้ประกอบการ มีความฝันอยากเป็นเจ้าของธุรกิจ อยากสร้างธุรกิจของตัวเองรู้ว่าตัวเองกำลังทำอะไร อยากจะสร้างอะไรเพื่อแก้ปัญหาให้ผู้คน และมีความสุขในการทำสิ่งนั้น ไม่ใช่อยากทำเพราะแฟชั่น หรืออยากทำเพราะคิดว่ารวยเร็ว แต่อยากทำเพราะเป็นความฝัน เป็นความต้องการจริง ๆ การมีความปรารถนาอย่างแรงกล้า จะทำให้เรามีพลังในการทำงานมีความสุข ที่ตื่นเช้ามาทำงาน และจะทำให้มุ่งมั่นขวนขวายหาความรู้พัฒนาตัวเองตลอดเวลา รวมถึงจะเป็นแรงผลักดันให้ก้าวต่อไปได้ ในวันที่มีปัญหาอุปสรรค ก็จะไม่ย่อท้อต่อความยากลำบาก

2. มีความคิดสร้างสรรค์ การสร้างธุรกิจ Startup มักเป็นรูปแบบธุรกิจใหม่ ๆ หรือเป็นสินค้า บริการที่ไม่เคยมีมาก่อน จำเป็นต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ หรือการคิดนอกกรอบ ซึ่งคนที่มีความคิด สร้างสรรค์มักเป็นคนช่างคิด ช่างสังเกต ช่างสงสัย สิ่งนี้จะช่วยให้เกิดไอเดียใหม่ ๆ โมเดลทางธุรกิจใหม่ ๆ รวมถึงกลยุทธ์ต่าง ๆ ที่จะช่วยให้การสร้าง และขยายการเติบโตธุรกิจ ทำได้ง่ายขึ้น

3. ความเป็นนักกลยุทธ์ ทักษะนี้เป็นทักษะสำคัญของผู้ประกอบการ Startup ที่ชอบคิด วิเคราะห์ เพื่อหาแนวทางที่ดีที่สุด จะต้องเห็นภาพใหญ่ ประเมินสภาพแวดล้อม และเป้าหมาย ที่จะเดินทางไปถึง ซึ่งความเป็นนักกลยุทธ์จะต้องรู้จักวางแผนวิเคราะห์ ประเมินผล และเรียนรู้ ปรับปรุงอยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของสินค้า บริการ หรือโมเดลทางธุรกิจ เพื่อให้ธุรกิจ อยู่รอดและไปถึงเป้าหมายได้สำเร็จ

4. ความเป็นผู้นำและกล้าตัดสินใจ การเป็นผู้ก่อตั้งบริษัท คือผู้นำพาธุรกิจให้เดินต่อไปได้ ซึ่งต้องพบกับปัญหามากมายรวมถึงสิ่งสำคัญที่จะต้องรับผิดชอบใจ ความเป็นผู้นำจำเป็นมาก สำหรับ เจ้าของ โดยเฉพาะผู้ก่อตั้งที่อายุน้อย อาจมีลูกน้องที่มีอายุมากกว่า ซึ่งความเป็นผู้นำ และกล้าตัดสินใจ จะช่วยสร้างความมั่นใจและความน่าเชื่อถือต่อผู้ได้บังคับบัญชาได้ ทำให้ธุรกิจ สามารถเดินต่อไปได้

5. มีความกล้าเสี่ยง แน่นอนว่าการทำธุรกิจมีความเสี่ยง แต่การทำธุรกิจ Startup มีความเสี่ยงยิ่งกว่าเพราะเป็นการสร้างสิ่งใหม่ ๆ ซึ่งอาจจะต้องใช้เวลาในการพิสูจน์และในช่วงแรก ยังไม่สามารถตอบได้ว่าธุรกิจที่ทำจะไปได้หรือไม่ จึงต้องทุ่มเทกับธุรกิจอย่างเต็มที่ รวมถึง อาจจำเป็นต้องทำงานเต็มเวลาเพื่อสร้างการเติบโตอย่างรวดเร็ว และจะเป็นช่วงที่ไม่มีรายได้ จึงมีความเสี่ยงสูง แต่ผู้ประกอบการ Startup ก็สามารถยอมรับความเสี่ยงนี้ได้เพื่อแลกกับความสำเร็จ

แนวคิดเกี่ยวกับธุรกิจชุมชน

ธุรกิจชุมชน หมายถึง “การทำธุรกรรมโดยสมาชิกในชุมชนมีส่วนร่วมทุน ร่วมผลิต และดำเนินธุรกิจและร่วมรับผลประโยชน์จากการทำธุรกิจนั้น เช่น โรงสีชุมชน กลุ่มทอผ้า เป็นต้น

ชุมชนจะต้องยืนหยัดด้วยตนเอง โดยอาศัย ความร่วมมือหรือการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน อันที่จะพัฒนากลุ่มธุรกิจของชุมชนที่จัดตั้งขึ้น ให้มีความเจริญเติบโต ซึ่งเป็นพื้นฐานในการพัฒนา ความเป็นอยู่ของประชาชนที่อยู่ในภาคชนบท ให้มีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นต่อไป ดังนั้นขั้นตอน การดำเนินงานของกลุ่มธุรกิจชุมชนที่จะนำไปสู่การประสบความสำเร็จได้นั้น ควรมีขั้นตอนที่สำคัญ ดังต่อไปนี้

1. ค้นหาความต้องการของตลาด ธุรกิจชุมชนจะต้องทราบถึง ความต้องการสินค้า และบริการของตลาด ความได้เปรียบทางด้านการผลิตหรือการแข่งขันเพราะชุมชนแต่ละพื้นที่

มีความได้เปรียบทางด้านทรัพยากรที่แตกต่างกันนั้น คือชุมชนควรตระหนักว่าจะนำทรัพยากรของชุมชนที่มีอยู่ มาผลิตสินค้าอะไร ซึ่งในทางเศรษฐศาสตร์ ปัญหาดังกล่าวนี้อาจเรียกว่า ปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจที่ว่า ผลิตอะไร (What)

2. เลือกวิธีการผลิตที่เหมาะสม ธุรกิจชุมชนต้องทราบว่าผู้ที่ลงมือผลิตมีใครบ้าง และผู้ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตมีใครบ้าง จึงควรให้ผู้ที่มีความสามารถนี้เป็นผู้ลงมือผลิต ให้คำแนะนำในการผลิต ให้มีการระดมสมองของคนเหล่านี้ และยังสามารถพึ่งพาผู้ที่เกี่ยวข้องกับการผลิต เช่น หน่วยงานราชการ สถาบัน วิชาการต่าง ๆ นอกจากนี้ในการผลิตที่เหมาะสมของธุรกิจจะต้องคำนึงถึงปัจจัยการผลิต ประกอบด้วย ที่ดิน (Land) แรงงาน (Labor) ทุนที่ใช้ในการดำเนินงาน (Capital) และผู้ประกอบการ (Entrepreneur) ซึ่งในทางเศรษฐศาสตร์ ปัญหานี้จะเรียกว่าปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจที่ว่า ผลิตอย่างไร (How) โดยมีกลุ่มเป้าหมาย ธุรกิจชุมชนจะต้องทราบว่าควรขายสินค้าให้กับใคร และลูกค้าจะซื้อสินค้าของเราได้อย่างไร ซึ่งลูกค้าอาจแบ่งเป็น ลูกค้าท้องถิ่น และลูกค้านอกท้องถิ่น ซึ่งขึ้นอยู่กับตัวสินค้าและความต้องการสินค้าจะเป็นตัวกำหนดว่า ลูกค้าเป็นใคร เช่น กรณีผ้าทอเกาะยอ ลูกค้าเป็นคนนอกท้องถิ่น กรณีปืมน้ำมัน ลูกค้าจะเป็นคนในท้องถิ่น สำหรับการเข้าถึงลูกค้านั้น สามารถแบ่งลูกค้าออกเป็นอีก 2 ประเภท ประกอบด้วย ลูกค้าปลีก คือ ลูกค้ารายย่อย ที่ซื้อสินค้าเพื่อนำไปบริโภคเอง และลูกค้าส่ง คือ ลูกค้าที่ซื้อสินค้าในปริมาณมากเพื่อนำไปขายต่อ ซึ่งในทางเศรษฐศาสตร์ ปัญหานี้จะเรียกว่าปัญหาพื้นฐานทางเศรษฐกิจที่ว่า ผลิตเพื่อใคร (For whom)

รูปแบบที่เหมาะสมของธุรกิจชุมชน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มที่ไม่เป็นทางการ (Informal Group)

คือ ไม่มีการจดทะเบียนตามกฎหมายใด ๆ มีความเป็นอิสระในการดำเนินงาน แต่ไม่สามารถทำนิติกรรมในนามของกลุ่มได้ ข้อเสียของการตั้งกลุ่มแบบนี้คือ ไม่สามารถระดมเงินทุนได้ และข้อดี คือ การบริหารงานภายในกลุ่มมีความคล่องตัวเนื่องจากสมาชิกจะบริหารงานภายในกลุ่ม

2. กลุ่มที่เป็นทางการ (Formal Group)

คือ กลุ่มที่มีการจดทะเบียนตามกฎหมายไม่ว่าจะเป็นในรูปของสหกรณ์ หรือบริษัท จำกัด ข้อเสียของการจัดตั้งกลุ่มคือ การบริหารงานมีความซับซ้อนมากขึ้นและมีความล่าช้าสำหรับข้อดี คือ การระดมทุนสามารถทำได้รวดเร็ว

ปัจจัยที่กำหนดความสำเร็จของการจัดตั้งธุรกิจชุมชนนั้น มีดังต่อไปนี้

ความเข้าใจของสมาชิก สมาชิกจะต้องเข้าใจในความแตกต่าง ขอบเขต และข้อจำกัดของกลุ่มที่จัดตั้งขึ้น

ความต้องการและเป้าหมายของธุรกิจชุมชน ซึ่งบางชุมชนอาจทำการผลิตแค่พออยู่พอกิน รูปแบบของกลุ่มอาจเป็นเพียงกลุ่มเพื่อการผลิต เช่น กลุ่มทำนา หรือกลุ่มเลี้ยงสัตว์ บางชุมชนอาจมีเป้าหมายคือกำไร เพื่อนำกำไร มายกระดับชีวิตความเป็นอยู่ของสมาชิกให้ดีขึ้น

เงินทุน เพราะเงินทุนเป็นปัจจัยหนึ่งที่กำหนดความสำเร็จของธุรกิจชุมชน ดังนั้น การดำเนินธุรกิจชุมชนจึงควรเริ่มจากกิจกรรมเล็กไปใหญ่ ค่อย ๆ สะสมเงินทุนจากชุมชนเพื่อสร้างความแข็งแกร่งให้เกิดขึ้นกับธุรกิจ การรวมทุนที่ละเล็กละน้อยอาจช้าเกินไป ชุมชนอาจสามารถระดมทุนในรูปของ สหกรณ์หรือบริษัทก็ได้

ทรัพยากรบุคคล ซึ่งบุคคลประหลาดนี้จะต้องมีความรู้ความสามารถ ทั้งด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นและวิทยาการใหม่ ๆ ทั้งนี้จะต้องเป็นคนที่รักงานของชุมชน ชอบงานท้าทาย มีความเสียสละ ไม่หวังผลตอบแทนมากเกินไป

การมีส่วนร่วมของชุมชน เป็นสิ่งสำคัญที่สุดในการจัดตั้งธุรกิจชุมชน ถ้าสมาชิกไม่ร่วมมือ ธุรกิจชุมชนก็เกิดขึ้นไม่ได้ โดยที่สมาชิกควรมี 4 ร่วม คือ ร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ ร่วมทำ และร่วมรับผิดชอบ

ธุรกิจชุมชนเป็นแนวทางหนึ่งในการยกระดับรายได้ ชีวิตความเป็นอยู่ และคุณภาพชีวิตของชาวบ้านหรือเกษตรกรในชนบทที่เป็นคนส่วนใหญ่ของประเทศ แต่เป็นกลุ่มคนที่ยากจนที่สุดของประเทศ หากกลุ่มชาวบ้านหรือกลุ่มเกษตรกรเหล่านี้มีรายได้สูงขึ้นจะส่งผลกระทบต่อภาวะเศรษฐกิจโดยรวมของประเทศ โดยในการประกอบธุรกิจชุมชนควรมุ่งเน้นสร้างความเข้มแข็งของชุมชน ส่งเสริมให้เกิดเศรษฐกิจชุมชนแบบพึ่งตนเอง ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น และวัตถุดิบในชุมชน โดยคนในชุมชน เพื่อคนในชุมชน กิจกรรมการพัฒนาชุมชนที่มีหลากหลายแนวทาง แต่ภายหลังภาวะวิกฤติเศรษฐกิจของประเทศไทย กิจกรรมนี้จะกลายเป็นความหวังในการฟื้นฟูเศรษฐกิจชุมชนของทางราชการ จนถึงกับมีประกาศเป็นหนึ่งนโยบายยุทธศาสตร์เศรษฐกิจชุมชนพึ่งตนเองของกระทรวงมหาดไทย เมื่อวันที่ 17 มิถุนายน 2541 และไม่เพียงแต่ทางราชการเท่านั้น นักวิชาการและองค์กรพัฒนาเอกชนก็ได้คาดหวังให้ธุรกิจชุมชนเป็นตัวนำในการทำให้ชุมชนเข้มแข็งขึ้น ด้วยการดึงดูดรายได้จากภาคเมืองคืนสู่ชนบทบ้างและช่วยป้องกันต่อรองมิให้เกิดการแลกเปลี่ยนที่ไม่เป็นธรรมมากเกินไป ความหวังนี้จะเป็นไปได้เพียงใด คงต้องทบทวนสภาพการณ์ที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน โดยเริ่มจากความเป็นมา เป้าหมายและการดำเนินงานของกลุ่มธุรกิจชุมชนที่มีอยู่

พันธุ์อาจ (2560) ได้กล่าวไว้ในเอกสารบทความเรื่อง Startup Thailand “ธุรกิจ Startup คืออะไร และเริ่มต้นอย่างไร” ไว้ว่า กระบวนการเรียนรู้ผู้ประกอบการประกอบด้วย 1. ขั้นสร้าง

แรงบันดาลใจ ในขั้นตอนนี้จะประกอบด้วย 1.1 สร้างแรงบันดาลใจ จัดกิจกรรมเพื่อสร้างการรับรู้ ตระหนักและสร้างแรงบันดาลใจแก่คนรุ่นใหม่ให้เข้ามามีส่วนร่วม และผลักดันอุตสาหกรรม เทคโนโลยี 1.2 เสริมสร้างความรู้ จัดกิจกรรมเสริมองค์ความรู้อย่างเป็นระบบ เพื่อพัฒนาศักยภาพ ของผู้ประกอบการ และจิตวิญญาณความเป็นผู้ประกอบการ และเข้าสู่กระบวนการบ่มเพาะ เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการดำเนินธุรกิจ Startup ให้ประสบความสำเร็จ 2. ขั้นตอนค้นโมเดล ธุรกิจใหม่บนฐานเทคโนโลยีสร้างแนวคิดธุรกิจใหม่ โดยจัดกิจกรรมและกลไกสนับสนุน เพื่อให้ Startup สามารถเปลี่ยนความคิดสร้างสรรค์กลายเป็นธุรกิจรูปแบบใหม่ และช่วยให้สามารถ วางแผนการดำเนินธุรกิจได้อย่างเหมาะสมพร้อมที่จะโตไปข้างหน้า 3. ขั้นถ่ายทอดเทคโนโลยี/พัฒนา ผลิตภัณฑ์และบริการ ในขั้นตอนนี้จะประกอบด้วย 3.1 ถ่ายทอดเทคโนโลยี Startup สามารถค้นหา และได้รับการถ่ายทอดเทคโนโลยีที่เหมาะสมจากแหล่งต่าง ๆ เช่น มหาวิทยาลัย ศูนย์วิจัยแห่งชาติ ผ่านกระบวนการจัดการทรัพย์สินทางปัญญา 3.2 ก่อตั้งธุรกิจ Startup จัดกิจกรรมและกลไก สนับสนุนสำหรับผู้ที่จะเริ่มก่อตั้งธุรกิจ สามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์ หรือบริการ เพื่อนำเสนอเข้าสู่ ตลาด และทดสอบความต้องการของตลาดเบื้องต้น 4. ขั้นเร่งการเติบโตจากนวัตกรรม เร่งการเติบโต แสดงศักยภาพ ขยายตลาดและเพิ่มรายได้ด้วยกลยุทธ์การตลาดผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การประชุม นิทรรศการนานาชาติ เชื่อมโยงเครือข่ายธุรกิจ อีกทั้งสร้างโอกาสในการเติบโตทางธุรกิจกับบริษัท ร่วมลงทุนแองเจิล คราวด์ฟันด์ดิง และเข้าตลาดหลักทรัพย์เอ็มเอไอ 5. ขั้นขยายตลาด และ 6. ขั้นสู่ความมั่นคง

ข้อมูลพื้นฐานของตำบลจัวราย อำเภอตะพานหิน จังหวัดพิจิตร

ชุมชนจัวราย อำเภอตะพานหิน จังหวัดพิจิตร เดิมพื้นที่บ้านจัวรายเป็นป่าไม้นานาชนิด เมื่อมีคนอพยพจากต่างจังหวัดหลาย ๆ จังหวัด ได้แก่ จังหวัดลพบุรี จังหวัดสระบุรี จังหวัดนครนายก มาอยู่ร่วมกันมากขึ้นและได้ตั้งถิ่นฐานอยู่เป็นหลักแหล่งเป็นที่อาศัยและทำมาหากิน จึงได้ปรึกษารื้อ กันเพื่อตั้งชื่อหมู่บ้านเป็นสัญลักษณ์ของสังคม ในขณะนั้นมีต้นจิวขึ้นหนาแน่นเรียงรายอยู่สองฝั่ง ริมแม่น้ำมากกว่าพันธุ์ชนิดอื่น จึงได้ตกลงตั้งชื่อหมู่บ้านว่า "บ้านจัวราย" ตั้งแต่บัดนั้นเป็นต้นมา

พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นที่ราบลุ่ม เหมาะสมกับการทำนาเกษตรกรรม ชาวบ้านในตำบลจัวราย และตำบลไพรโรงโชน มีสภาพความเป็นอยู่แบบเรียบง่าย มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ซึ่งกันและกัน โดยชาวบ้านส่วนใหญ่ นับถือศาสนาพุทธ และมีวัดเป็นศูนย์รวมจิตใจ และเป็นศูนย์รวมของ การทำกิจกรรมทางศาสนา ในวันสำคัญต่าง ๆ และเนื่องด้วยสภาพภูมิประเทศที่อยู่ใกล้แม่น้ำ ซึ่งเอื้อต่อการทำการเกษตร ทำให้ประชาชนที่นี้ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพ เกษตรกรรมในการ ดำเนินชีวิต ชาวบ้านได้นำเอาปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงของในหลวงรัชกาลที่ 9 มาประยุกต์ใช้ ในชีวิตประจำวัน และเป็นชุมชนต้นแบบเศรษฐกิจพอเพียงในปัจจุบัน

พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นที่ราบลุ่มเหมาะกับการทำนา เกษตรกรรม มีเนื้อที่ประมาณ 28.118 ตารางกิโลเมตร หรือ 17,574 ไร่ มีหมู่บ้าน 8 หมู่บ้าน สภาพภูมิประเทศ ตำบลจี้วราย พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นที่ราบลุ่ม เหมาะสมกับการทำนาเกษตรกรรม มีเขตพื้นที่ ทิศเหนือ ติดกับ อบต.หัวดง อำเภอเมือง จังหวัดพิจิตร ทิศใต้ ติดกับ อบต.ไพร่โรงโชน อำเภอตะพานหิน จังหวัดพิจิตร ทิศตะวันออก ติดกับ อบต.หนองพยอม อำเภอตะพานหิน จังหวัดพิจิตร ทิศตะวันตก ติดกับ อบต.ห้วยเกตุ อำเภอตะพานหิน จังหวัดพิจิตรจำนวนประชากรทั้งหมด 7,565 คน

เขตการปกครอง

หมู่ที่	ชื่อหมู่บ้าน	จำนวนประชากร			จำนวน ครัวเรือน
		ชาย	หญิง	รวม	
1	บ้านต้นชุมแสง	445	474	919	287
2	บ้านจี้วราย	365	387	743	285
3	บ้านหาดแดงโม	367	415	782	247
4	บ้านหาดแดงโม	368	389	757	247
5	บ้านน้ำโจนใต้	380	338	718	241
6	บ้านปากคลองเกตุ	203	210	413	135
7	บ้านจี้วราย	283	248	531	153
8	บ้านหนองโปก	648	664	1312	422

สาธารณูปโภค จำนวนครัวเรือนที่มีไฟฟ้าใช้ในเขตอบต. 2,120 ครัวเรือน คิดเป็นร้อยละ 98.00 จำนวนบ้านที่มีโทรศัพท์ 770 หลังคาเรือน

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

1. ความสำคัญของการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

สังคมโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตลอดเวลา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ว่ามนุษย์ดำรงชีวิตอย่างไร ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคล และการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด นอกจากนี้ ยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจถึงการพัฒนาเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย กาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่าง ๆ ทำให้เกิดความเข้าใจในตนเอง และผู้อื่น มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่าง และมีคุณธรรม สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตเป็นพลเมืองดีของประเทศไทย และสังคมโลก

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ว่าด้วยการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กัน และมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้สามารถปรับตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม โดยได้กำหนดสาระต่าง ๆ ไว้ ดังนี้

ศาสนา ศีลธรรมและจริยธรรม

แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม หลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ การนำหลักธรรมคำสอนไปปฏิบัติในการพัฒนาตนเอง และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข เป็นผู้กระทำความดี มีค่านิยมที่ดีงาม พัฒนาตนเองอยู่เสมอ รวมทั้งบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคมและส่วนรวม

หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต

ระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน การปกครองระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ลักษณะและความสำคัญ การเป็นพลเมืองดี ความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อ ปณิธานค่านิยมด้านประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข สิทธิ หน้าที่ เสรีภาพการดำเนินชีวิตอย่างสันติสุขในสังคมไทย และสังคมโลก

เศรษฐศาสตร์

การผลิต การแจกจ่าย และการบริโภคสินค้าและบริการ การบริหารจัดการทรัพยากร ที่มีอยู่อย่างจำกัดอย่างมีประสิทธิภาพ การดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ และการนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ประวัติศาสตร์

เวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ วิธีการทางประวัติศาสตร์ พัฒนาการของมนุษยชาติ จากอดีตถึงปัจจุบัน ความสัมพันธ์และเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ผลกระทบที่เกิดจากเหตุการณ์สำคัญในอดีต บุคคลสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในอดีต ความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย แหล่งอารยธรรมที่สำคัญของโลก

ภูมิศาสตร์

ลักษณะของโลกทางกายภาพ ลักษณะทางกายภาพ แหล่งทรัพยากร และภูมิอากาศของประเทศไทย และภูมิภาคต่าง ๆ ของโลก การใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ ความสัมพันธ์กันของสิ่งต่าง ๆ ในระบบธรรมชาติ ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ และสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น การนำเสนอข้อมูลภูมิสารสนเทศ การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

สาระที่ ๓ เศรษฐศาสตร์

มาตรฐาน ส 3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ

มาตรฐาน ส 3.2 เข้าใจระบบ และสถาบันทางเศรษฐกิจต่าง ๆ ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ และความจำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจในสังคมโลก

ป. 6	1. อธิบายบทบาทของผู้ผลิตที่มีความรับผิดชอบ	◆ บทบาทของผู้ผลิตที่มีคุณภาพ เช่น คำนึงถึงสิ่งแวดล้อม มีจรรยาบรรณ ความรับผิดชอบต่อสังคม วางแผน ก่อนเริ่มลงมือทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อลดความผิดพลาดและการสูญเสีย ฯลฯ ◆ ทักษะในการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ◆ ประโยชน์ของการผลิตสินค้าที่มีคุณภาพ
	2. อธิบายบทบาทของผู้บริโภคที่รู้เท่าทัน	◆ คุณสมบัติของผู้บริโภคที่ดี ◆ พฤติกรรมของผู้บริโภคที่บกพร่อง ◆ คุณค่าและประโยชน์ของผู้บริโภคที่รู้เท่าทันที่มีต่อตนเอง ครอบครัวและสังคม
	3. บอกวิธีและประโยชน์ของการใช้ทรัพยากรอย่างยั่งยืน	◆ ความหมาย และความจำเป็นของทรัพยากร ◆ หลักการและวิธีใช้ทรัพยากรให้เกิดประโยชน์สูงสุด (ลดการสูญเสียทุกประเภท) ◆ วิธีการสร้างจิตสำนึกให้คนในชาติรู้คุณค่าของทรัพยากรที่มีอยู่จำกัด ◆ วางแผนการใช้ทรัพยากร โดยประยุกต์เทคนิคและวิธีการใหม่ ๆ ให้เกิดประโยชน์แก่สังคมและประเทศชาติ และทันกับสภาพทางเศรษฐกิจและสังคม

ป. 6 1. อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างผู้ผลิต ผู้บริโภค ธนาคาร และรัฐบาล	◆ ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ผลิต ผู้บริโภค ธนาคาร และรัฐบาล ที่มีต่อระบบเศรษฐกิจอย่างสังเขป เช่น การแลกเปลี่ยนสินค้าและบริการ รายได้และรายจ่าย การออมกับธนาคาร การลงทุน ◆ แผนผังแสดงความสัมพันธ์ของหน่วยเศรษฐกิจ ◆ ภาษีและหน่วยงานที่จัดเก็บภาษี ◆ สิทธิของผู้บริโภค และสิทธิของผู้ใช้แรงงานในประเทศไทย ◆ การหารายได้ รายจ่าย การออมการลงทุน ซึ่งแสดง ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ผลิต ผู้บริโภค และรัฐบาล
2. ยกตัวอย่างการรวมกลุ่มทางเศรษฐกิจภายในท้องถิ่น	◆ การรวมกลุ่มเชิงเศรษฐกิจเพื่อประสานประโยชน์ในท้องถิ่น เช่น กลุ่มออมทรัพย์ กลุ่มแม่บ้าน กองทุนหมู่บ้าน

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

- ได้เรียนรู้เรื่องของจังหวัด ภาค และประเทศของตนเอง ทั้งเชิงประวัติศาสตร์ ลักษณะทางกายภาพ สังคม ประเพณี และวัฒนธรรม รวมทั้งการเมืองการปกครอง สภาพเศรษฐกิจ โดยเน้นความเป็นประเทศไทย

- ได้รับการพัฒนาความรู้และความเข้าใจในเรื่องศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม ปฏิบัติตนตามหลักคำสอนของศาสนาที่ตนนับถือ รวมทั้งมีส่วนร่วมศาสนพิธี และพิธีกรรมทางศาสนามากยิ่งขึ้น

- ได้ศึกษาและปฏิบัติตนตามสถานภาพ บทบาท สิทธิหน้าที่ในฐานะพลเมืองดีของท้องถิ่น จังหวัด ภาค และประเทศ รวมทั้งได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมตามขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรมของท้องถิ่นตนเองมากยิ่งขึ้น

- ได้ศึกษาเปรียบเทียบเรื่องราวของจังหวัดและภาคต่าง ๆ ของประเทศไทยกับประเทศเพื่อนบ้านได้รับการพัฒนาแนวคิดทางสังคมศาสตร์ เกี่ยวกับศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม หน้าที่พลเมือง เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และภูมิศาสตร์เพื่อขยายประสบการณ์ไปสู่การทำความเข้าใจ ในภูมิภาค ชีวโลกตะวันออกและตะวันตกเกี่ยวกับศาสนา คุณธรรม จริยธรรม

ค่านิยมความเชื่อ ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม การดำเนินชีวิต การจัดระเบียบทางสังคม และการเปลี่ยนแปลงทางสังคมจากอดีตสู่ปัจจุบัน

2. พัฒนารูปแบบการกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริม ความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ศึกษาบทบาทผู้ผลิตที่มีความรับผิดชอบ บทบาทของผู้บริโภค วิธีและประโยชน์ของการใช้ทรัพยากรอย่างยั่งยืน ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ผลิต ผู้บริโภค ธนาการ และรัฐบาล การรวมกลุ่มทางเศรษฐกิจภายในท้องถิ่น ศึกษาการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลแบ่งออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านบริบทโรงเรียน แหล่งเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล

ด้านที่ 2 ด้านหลักสูตรสถานศึกษา เนื้อหาหลักสูตรสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม วิชา เศรษฐศาสตร์ เรื่อง บทบาทผู้ผลิต ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ของกระทรวงศึกษาธิการ (ตัวชี้วัด ส.3.1 ป.6/1 อธิบายบทบาทของผู้ผลิตที่มีความรับผิดชอบ)

ด้านที่ 3 ด้านการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคู่มือการจัดการเรียนรู้ และเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับการพัฒนาเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ด้านที่ 4 ด้านการวัดผลและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ ด้านการวัดผล มีเครื่องมือและวิธีการวัดผลที่เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้แบบวัดความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประกอบด้วย

1. ความรู้และทักษะด้านธุรกิจ
2. ความรู้และทักษะด้านดิจิทัล

แนวทางการพัฒนาจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ ดังต่อไปนี้

1. คู่มือการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประกอบด้วยต่อไปนี้

1.1 ศึกษาการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม วิชา เศรษฐศาสตร์ เรื่อง บทบาทผู้ผลิต ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ของกระทรวงศึกษาธิการ (ตัวชี้วัด ส.3.1 ป.6/1 อธิบายบทบาทของผู้ผลิตที่มีความรับผิดชอบ)

1.2 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อหารูปแบบในการจัดทำคู่มือ

1.3 กำหนดเนื้อหาที่ใช้สอน โดยการสร้างหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีความสอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ของกระทรวงศึกษาธิการ (ตัวชี้วัด ส.3.1 ป.6/1 อธิบายบทบาทของผู้ผลิตที่มีความรับผิดชอบ)

1.4 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อใช้จัดการเรียนรู้ในรายวิชา สังคมศึกษา สาระ เศรษฐศาสตร์ เรื่อง บทบาทของผู้ผลิตที่มีความรับผิดชอบ จำนวน 3 แผนการเรียนรู้ ระยะเวลาในการสอน 6 ชั่วโมง ซึ่งแต่ละแผนมีส่วนประกอบดังนี้

1.4.1 มาตรฐานการเรียนรู้

1.4.2 จุดประสงค์การเรียนรู้

1.4.3 สาระสำคัญ

1.4.4 สมรรถนะประจำหน่วยการเรียนรู้

1.4.5 กระบวนการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน โดยบูรณาการกับการจัดการเรียนรู้ชุมชนเป็นฐาน Community Based Learning ดังนี้

(1) สภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน

(2) แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน

(3) กิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจั่วราย

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

1. Preparation ขั้นเตรียมการ

ขั้นที่ 1 ศึกษาลักษณะทั่วไปของชุมชนจั่วราย

ขั้นที่ 2 ศึกษาสภาพปัญหาธุรกิจชุมชนจั่วราย

ให้ผู้เรียนแต่ละคนทำแบบวัดวัดการส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียน ก่อนการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากนั้นเริ่มจากแผนการเรียนรู้ที่ 1 ที่ให้ผู้เรียนได้ศึกษาลักษณะทั่วไป สภาพปัญหาธุรกิจชุมชนจั่วราย โดยที่ผู้เรียนมีการอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิด กันภายในกลุ่มในเรื่องของลักษณะชุมชนของตนเองว่าเป็นอย่างไร

การที่ให้ผู้เรียนได้ออกมาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน เพื่อจะได้ทราบรายละเอียดของชุมชนของเพื่อน แต่ละคนว่าเป็นอย่างไร

2. Action ขั้นดำเนินการ

ขั้นที่ 3 ศึกษาผลิตภัณฑ์ในชุมชนจิวราย

ขั้นที่ 4 วางแผนและหาแนวทางการแก้ปัญหา

ขั้นที่ 5 การออกแบบเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ในชุมชนจิวราย

เมื่อทราบถึงลักษณะทั่วไปของชุมชน และสภาพปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชนแล้ว ดำเนินการในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ให้ผู้เรียนศึกษาธุรกิจชุมชนได้เรียนรู้นอกสถานที่ศึกษา ผลิตภัณฑ์ในชุมชนที่มีอยู่ เพื่อที่จะได้ทราบธุรกิจชุมชนเป็นอย่างไร มีผลิตภัณฑ์อะไรบ้าง มองประเด็น ปัญหาของธุรกิจในชุมชน วางแผนในการหาแนวทางการแก้ปัญหาการออกแบบเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ ในชุมชนจิวราย ทุกกลุ่มนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ทำให้เห็นภาพรวมของธุรกิจชุมชนและสามารถ ทำให้มีแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์และแพลตฟอร์มการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลมากยิ่งขึ้น โดยการออกแบบจะต้องทำให้มีความทันสมัย เป็นที่นิยมในปัจจุบัน และผู้บริโภคสามารถเข้าถึง ตัวของสินค้าได้ง่ายยิ่งขึ้น ทำให้เห็นมุมมองของปัญหาในการผลิต การบริโภค และการใช้ทรัพยากร ของคนในชุมชน

3. Reflection ขั้นสะท้อน

ขั้นที่ 6 แลกเปลี่ยนความรู้และสรุปองค์ความรู้

เมื่อทราบถึงข้อมูลได้นำข้อมูล ได้ดำเนินการในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ให้ผู้เรียน วิเคราะห์ข้อมูลร่วมกัน สรุปความคิดรวบยอด เกิดแนวความคิดที่สร้างสรรค์ เมื่อผู้เรียนได้วางแผน การออกแบบผลิตภัณฑ์และแพลตฟอร์มการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลแล้ว ก็ออกมานำเสนอ หน้าชั้นเรียนร่วมกับเพื่อน ๆ แล้วจากนั้นก็สะท้อนความคิดเห็นร่วมกัน โดยแต่ละกลุ่มย่อย ออกแบบ ผลิตภัณฑ์สินค้าและแพลตฟอร์มการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลออกมาแตกต่างกันไปไม่ซ้ำกัน โดยครูผู้ที่มีหน้าที่คอยชี้แนะผู้เรียน และให้ผู้เรียนได้ร่วมกัน แสดงความคิดเห็น เมื่อผู้เรียนแต่ละกลุ่ม ออกมานำเสนอผลงานเรียบร้อยแล้ว เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นกับกลุ่มอื่น ในด้านแนวคิดที่แตกต่างในการออกแบบผลิตภัณฑ์และแพลตฟอร์มการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลนั้น

4. Demonstration and celebration ขั้นเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ

ขั้นที่ 7 การเผยแพร่ผลิตภัณฑ์ธุรกิจชุมชนจิวรายโดยใช้ดิจิทัล

ในการวัดผลการเรียนรู้ขั้นตอนนี้จะเป็นขั้นตอนในการใช้สื่อเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ การเผยแพร่ผลิตภัณฑ์ธุรกิจชุมชนจิวรายโดย จากนั้นให้แต่ละกลุ่มได้ออกมานำเสนอแพลตฟอร์ม การเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของกลุ่มตนเองในรูปแบบผู้ขายจริงทางสื่อออนไลน์

1.5 การส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ประกอบไปด้วย

1.5.1 ความรู้และทักษะด้านธุรกิจ

(1) ด้านการบริหารจัดการ (Management) ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ ในชุมชน การวางแผนธุรกิจ วิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส อุปสรรค (SWOT Analysis) จะเน้นการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในท้องถิ่นให้เกิดประโยชน์สูงสุด เพื่อสร้างรายได้ กระจายโอกาส และพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในพื้นที่ การทำงานเป็นทีมและการสื่อสารภายในกลุ่ม อย่างมีประสิทธิภาพ ในการบริหารจัดการอย่างครอบคลุมทั้งการวางแผน การควบคุม และการจัดการทรัพยากร

(2) การตลาด (Marketing) กระบวนการนำเสนอสินค้าและบริการ ของชุมชนให้ตรงกับความต้องการของลูกค้า ทั้งในระดับท้องถิ่น ประเทศ และแม้กระทั่งต่างประเทศ โดยยังคงรักษาอัตลักษณ์และความเป็นเอกลักษณ์ของชุมชนไว้ แนวทางการทำการตลาดในธุรกิจ ชุมชนวิเคราะห์ตลาดและกลุ่มเป้าหมาย การสร้างแบรนด์ชุมชน การโปรโมตและประชาสัมพันธ์ ช่องทางการจัดจำหน่าย

1.5.2 ความรู้และทักษะด้านดิจิทัล

(1) ด้านความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) นวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้ประกอบการที่ต้องการประสบความสำเร็จ ผู้ประกอบการจำเป็นต้องมีนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ในการคิดค้นผลิตภัณฑ์หรือบริการ ใหม่ ๆ ปรับปรุงกระบวนการทำงาน และปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของตลาดและเทคโนโลยี ผู้ประกอบการสามารถพัฒนานวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ได้ด้วยการเปิดใจกว้าง หมั่นฝึกฝน และพัฒนาทักษะ และเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ

(2) ด้านการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ส่งเสริมทางด้านความคิด มีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริง สนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความร่วมมือ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน มีการสร้างองค์ความรู้ผ่านการใช้กิจกรรมที่ครูจัดเตรียมไว้ให้อย่างหลากหลาย การจัดการเรียนรู้ ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยการนำเอาวิธีการสอน เทคนิคการสอนที่หลากหลาย มาใช้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะ และเชื่อมโยงองค์ความรู้นำไปปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหาหรือประกอบอาชีพในอนาคต และถือเป็นการจัดการเรียนรู้ประเภทหนึ่งที่ส่งเสริมให้ ผู้เรียนมีคุณลักษณะสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลง ในยุคปัจจุบัน

(3) ด้านทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยี (Digital literacy) ทักษะในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน อาทิ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แทปเล็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ในการสื่อสาร

การปฏิบัติงาน และการทำงานร่วมกัน หรือใช้เพื่อพัฒนากระบวนการทำงาน หรือระบบงาน ในองค์กรให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ ทักษะด้านดิจิทัลพื้นฐานที่จะเป็นตัวช่วยสำคัญ ในการปฏิบัติงาน การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน เพื่อการก้าวไปสู่การเป็นประเทศไทย 4.0 อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือช่วยให้บุคลากร สามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองเพื่อให้ได้รับโอกาสการทำงาน ที่ดีและเติบโตก้าวหน้าในอาชีพ (Learn and Growth)

(4) ด้านทักษะทางสังคม (social skills) เป็นรูปแบบของพฤติกรรม ที่แต่ละบุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างอย่างเหมาะสม การพัฒนาทักษะทางสังคมมีความสำคัญ อย่างมากต่อพัฒนาการและการเติบโตของเด็ก ซึ่งเด็ก ๆ จะได้เรียนรู้การสร้างความสัมพันธ์เชิงบวก เรียนรู้การอยู่ร่วมกันในสังคมรวมไปถึงสามารถปรับตัวเองให้เข้ากับสังคมรอบข้างได้ เด็กที่มีทักษะ ทางสังคมที่ดีจะมีการรับรู้คุณค่าในตัวเองที่สูง ประสบความสำเร็จในด้านการเรียน รวมไปถึงเด็ก ที่มีทักษะทางสังคมสูงจะสามารถจัดการและเอาตัวเองให้รอดจากการถูกล้อ และแรงกดดัน ทางสังคมรอบข้างอื่น ๆ รวมไปถึงมองชีวิตในแง่บวก จัดการกับความเครียดได้ดี และจัดการ กับอารมณ์ของตนเองและแสดงออกได้อย่างเหมาะสมในด้านต่าง ๆ ดังนี้ ด้านการแก้ปัญหา ด้านการวางแผน ด้านการทำงานร่วมกัน ด้านการเห็นอกเห็นใจ ด้านการรับฟังผู้อื่น และการควบคุม ตัวเอง

1.6 สื่อการเรียนรู้ ได้แก่ วิทยากรผู้ให้ความรู้ความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล นักปราชญ์ชาวบ้านให้ความรู้ผลิตภัณฑ์ชุมชนจิวราย สื่อวิดีโอ เทคโนโลยีและสื่อออนไลน์

1.7 ภาระงาน ผลงานการออกแบบการขายชิ้นงานนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ชุมชน

1.8 แบบวัดความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1.9 เมื่อได้คู่มือการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิ ทำการตรวจสอบการสร้างคู่มือ ให้มีความถูกต้อง เหมาะสมกับ วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.10 นำคู่มือการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขจากให้ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิ ไปใช้กับนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดต้นชุมแสง จังหวัดพิจิตร กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2567 จำนวน 12 คน เพื่อหาประสิทธิภาพเป็นรายชื่อซึ่งใช้การวิเคราะห์

2. แบบวัดการส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีวิธีการสร้างและพัฒนาเครื่องมือ ดังนี้

2.1 ศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สร้างขึ้นเพื่อกำหนด จุดมุ่งหมายของแบบวัด ขั้นตอนการวัด เครื่องมือที่ใช้ในการวัด และผู้ที่จะวัด

2.2 ศึกษาแนวการสร้างแบบวัดการส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนในการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2.3 แบบวัดการส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนในการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประกอบด้วย

1. ความรู้และทักษะด้านธุรกิจ
2. ความรู้และทักษะด้านดิจิทัล

2.4 นำแบบวัดการส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนหลังใช้รูปแบบจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบเนื้อหาและภาษาที่ใช้

2.5 นำแบบวัดการส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนหลังใช้รูปแบบจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการปรับปรุงมาจัดพิมพ์ฉบับสมบูรณ์ เพื่อใช้เก็บรวบรวม ข้อมูลร่วมกับแบบวัดการเรียนรู้ของผู้เรียนในการจัดการเรียนการสอน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ศุภชัย เหมือนโพธิ์ (2562) ศึกษากลุ่มธุรกิจชุมชนในประเทศไทยนั้นมียานวนมากที่ต้องการการพัฒนาและจะพบว่าส่วนใหญ่ชาวบ้าน ผู้ประกอบการฯ พ่อค้าแม่ค้า ที่มาจกคนในชุมชนต่างมีความชำนาญในด้านองค์ความรู้ในการผลิตเป็นอย่างดีแต่ยังขาดการพัฒนาความรู้ทางด้านการตลาดโดยเฉพาะการตลาดสมัยใหม่ การหาตลาดในการวางจำหน่ายผลิตภัณฑ์ให้เป็นเอกลักษณ์และสอดคล้องกับความต้องการของตลาดที่มีรูปแบบการดำเนินชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไป พบว่าการพัฒนาผลิตภัณฑ์ตามแนวคิดการตลาดสมัยใหม่ 3.0 แสดงให้เห็นถึงความร่วมมือของทุกฝ่ายตั้งแต่ผู้ประกอบการ ผู้ขายและลูกค้าทำให้เกิดผลิตภัณฑ์ที่สามารถตอบสนองความต้องการผู้บริโภคได้สามารถเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์มากขึ้น วัตถุประสงค์ของการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ 1) ศึกษาและสังเคราะห์องค์ความรู้ ปัญหา ความต้องการในการพัฒนาธุรกิจชุมชนโดยใช้ฐานความคิดทางการตลาดสมัยใหม่ 3.0 2) สร้างแบบจำลองการพัฒนาธุรกิจชุมชนโดยใช้ฐานความคิดทางการตลาดสมัยใหม่ 3.0 และ 3) เสนอแนะแนวทางการพัฒนาธุรกิจชุมชนบทเรียนที่ได้รับและปรับปรุงแบบจำลองการพัฒนาธุรกิจชุมชน โดยใช้ฐานความคิดทางการตลาดสมัยใหม่ 3.0 ลักษณะของวิธีการวิจัยแบบผสมผสานระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้แบบสอบถาม

และการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการสนทนากลุ่ม ผลการวิจัยพบว่า 1) ลำไยและทุเรียนเป็นผลไม้เศรษฐกิจที่สำคัญของประเทศไทย สำหรับการบริโภคและการส่งออก บางครั้งมีผลผลิตมากจนเกิดอุปทานล้นตลาด จึงต้องการให้แปรรูปผลิตภัณฑ์ทางการเกษตรเพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคทั้งในและต่างประเทศ แต่ผู้ประกอบการยังขาดองค์ความรู้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มได้ 2) ผู้วิจัยกำหนดแบบจำลองการพัฒนาธุรกิจชุมชน โดยใช้ฐานความคิดทางการตลาดสมัยใหม่ 3.0 โดยใช้แบบจำลอง PCND และอบรมให้ความรู้ด้านการตลาดสมัยใหม่ 3.0 เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ นำไปสู่กลุ่มเกษตรกรพัฒนาผลิตภัณฑ์ เช่น ทุเรียน และลำไย เพื่อแปรรูปเป็น ลำไยสอดไส้ทุเรียนฟริชตราย โดยผ่านกระบวนการฟริชตราย ทำให้มีรสชาติอร่อย พร้อมคงคุณค่าทางโภชนาการ ทดลองตลาดจำนวน 400 คน ผลการวิจัยพบว่าผู้บริโภคมีแนวโน้มซื้อสินค้าในระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ย 3.68 3) จากบทเรียนที่ได้รับ และการปรับปรุงรูปแบบการพัฒนาธุรกิจชุมชนโดยใช้ฐานความคิดทางการตลาดสมัยใหม่ 3.0 พบว่า การพัฒนาธุรกิจชุมชนโดยใช้ฐานความคิดทางการตลาดสมัยใหม่ 3.0 ต้องเกิดจากการมีส่วนร่วมของผู้ประกอบการ ผู้ขาย และลูกค้า จึงสามารถสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้ และเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าได้มากขึ้น

เยาวเรศ ภักดีจิตร (2565) ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 สู่การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ท้องถิ่นบนฐานนครสวรรค์ศึกษา เพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ท้องถิ่นบนฐานนครสวรรค์ ศึกษาด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน และเพื่อเผยแพร่และขยายผลการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ท้องถิ่นบนฐานนครสวรรค์ศึกษา เพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ บุคคลในชุมชน เครือข่ายชุมชน ผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอน และนักเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบประเมินคุณภาพหน่วยการเรียนรู้ 2) แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ 4) บทเรียนท้องถิ่นการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและสังเคราะห์ข้อมูลเรียบเรียงเขียนเป็นความเรียง ผลการวิจัย พบว่า 1. การพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ท้องถิ่นบนฐานนครสวรรค์ศึกษา มีจำนวน 4 หน่วย ได้แก่ 1) ประวัติความเป็นมาของจังหวัดนครสวรรค์ 2) กลุ่มชาติพันธุ์ในจังหวัดนครสวรรค์ 3) ขนบธรรมเนียมประเพณีของจังหวัดนครสวรรค์ และ 4) แหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดนครสวรรค์ มีระดับคุณภาพอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.31$, S.D. = 0.28) 2. ผลการจัดการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ท้องถิ่นบนฐานนครสวรรค์ศึกษา ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ วิเคราะห์ อธิบาย นำเสนอผลงาน มีส่วนร่วมกิจกรรม แสดงความคิดเห็นและจัดทำแผนพับประชาสัมพันธ์ และนักเรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อหน่วย

การเรียนรู้ท้องถิ่น โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.26$, S.D. = 0.52) 3. การเผยแพร่และขยายผลการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ท้องถิ่นบนฐานนครสวรรค์ศึกษา ด้วยการส่งเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ และจัดอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ให้กับครูผู้สอนจังหวัดนครสวรรค์

ศรียรรณ ฉัตรสุริยวงศ์ (2559) ศึกษากระบวนการพัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา กระบวนการพัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา มีชื่อว่า “CLTE” มีองค์ประกอบหลักที่สำคัญในการจัดการเรียนรู้ 4 ด้านที่ต้องคำนึงถึงประกอบด้วย 1. ชุมชน (Community based) 2. การจัดการเรียนรู้ (Learning) 3. เทคโนโลยี (Technology) และ 4. การประเมินผล (Evaluation) กระบวนการพัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้มี 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการเป็นารเรียนรู้บนฐานของชุมชน โดยคำนึงถึงองค์ประกอบ 4 ด้าน CLTE ได้แก่ ชุมชน การจัดการเรียนรู้ เทคโนโลยี และการประเมินผล โดยจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอน PSRA Model ซึ่งผู้เรียนต้องลงมือปฏิบัติจริงและแก้ปัญหาที่พบในชุมชนด้วยการเรียนรู้ที่หลากหลายและได้ชิ้นงานที่สร้างสรรค์

ธัญญาพร ก่องจันทร์ (2566) ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ในการส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่น สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู การส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นของนักศึกษาวิชาชีพครู ควรต้องมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม ดังนั้นการวิจัยครั้งนี้จึงเป็นการวิจัยและพัฒนาที่มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู และ 2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่น โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนชุมชนเป็นฐาน ก่อนเรียนและหลังเรียน กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คนได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง นักศึกษาสาขาวิชาสังคมศึกษา จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน 2) แบบประเมินความเหมาะสมของร่างรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน 3) แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาหลักสูตรตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน 4) แบบวัดความสามารถในการพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่น วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t-test แบบ Dependent Samples ผลการวิจัย 1. ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาหลักสูตรสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู พบว่า โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก 2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่น โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนความสามารถในการพัฒนาหลักสูตร

ห้องถิ่นหลังเรียนของผู้เรียน สูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ผลดังกล่าวสามารถอธิบายได้ว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ได้พัฒนาขึ้นโดยอาศัยหลักการที่สำคัญ คือ การเรียนรู้เป็นการสร้างองค์ความรู้ใหม่จากประสบการณ์เดิม การเรียนรู้เป็นกระบวนการกำกับตนเอง และเป็นกระบวนการทางสังคม การใช้ชุมชนเป็นแหล่งเรียนรู้และสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ตรงนั้นมีความเหมาะสมในการส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นของนักศึกษาวิชาชีพครู

ธนาธิป รัตนพันธ์ (2567) ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning : CBL) บูรณาการกับหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนพวงพรหมครวิทยา ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning : CBL) บูรณาการกับหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนพวงพรหมครวิทยา เป็นงานวิจัยกึ่งทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องเศรษฐกิจชุมชน ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ 2) ศึกษาทักษะการคิดสร้างสรรค์ หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนพวงพรหมครวิทยา ที่ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย ใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่มจำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียนจำนวน 14 คน เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องเศรษฐกิจชุมชน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์ และแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ การเก็บรวบรวมข้อมูล เริ่มจากการทดสอบก่อนการทดลอง ดำเนินการจัดการเรียนรู้ ทดสอบหลังการทดลอง ประเมินความพึงพอใจ และประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ข้อมูล เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ t – test dependent วิเคราะห์ผลการประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์และความพึงพอใจของนักเรียน โดยหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วเปรียบเทียบกับเกณฑ์การแปลความหมาย ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาเรื่องเศรษฐกิจชุมชน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลการประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดี และ 3) ผลการประเมินความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด

ธาดาธิเบศร์ ภูทอง (2562) ศึกษาอิทธิพลขององค์ประกอบของการพาณิชย์แบบใช้เทคโนโลยีดิจิทัลต่อความตั้งใจซื้อสินค้าออนไลน์ของผู้บริโภค (Influences of digital technology commerce constructs on consumer online purchase intentions) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาถึงอิทธิพลขององค์ประกอบของการพาณิชย์แบบใช้เทคโนโลยีดิจิทัลต่อความตั้งใจซื้อสินค้าออนไลน์ของผู้บริโภค พัฒนารอบแนวคิดในการวิจัยด้วยการบูรณาการทฤษฎีเครือข่ายสังคม และทฤษฎีความวางใจต่อการถ่ายโอนข้อมูลผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ ผสมกับตัวแบบความเหมาะสมระหว่างงานและเทคโนโลยี ประกอบด้วยปัจจัยด้านการสนับสนุนด้านข้อมูล ความเชื่อมั่นในชุมชน ความไว้วางใจต่อชุมชน ความไว้วางใจต่อเพื่อนสมาชิก ความง่ายในการค้นหาข้อมูลคุณภาพบริการอิเล็กทรอนิกส์ และความตั้งใจซื้อสินค้าออนไลน์ของผู้บริโภค เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยคือ แบบสอบถามซึ่งพัฒนามาจากการทบทวนวรรณกรรม และการตรวจสอบความเที่ยง โดยการทดสอบค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาครอนบาค แบบสอบถามได้กระจายต่อกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตที่เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในการซื้อสินค้าหรือบริการผ่านทางเว็บไซต์ออนไลน์ โดยใช้วิธีสุ่มตัวอย่างแบบสะดวก ผลการวิจัยจากแบบสอบถามจำนวน 153 ชุด ได้นำมาตรวจสอบความตรงของตัวชี้วัด ก่อนการทำการตรวจสอบสมมติฐานด้วยวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลสถิติแบบเส้นทางกำลังสองน้อยที่สุดบางส่วน (Partial Least Square: PLS) ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SmartPLS เพื่อวิเคราะห์ตัวแปรที่มีอิทธิพลเชิงสาเหตุต่อความตั้งใจซื้อสินค้าออนไลน์ของผู้บริโภค โดยพบว่าปัจจัยด้านคุณภาพบริการอิเล็กทรอนิกส์มีอิทธิพลสูงที่สุด ($TE = 0.390$) ต่อความตั้งใจซื้อสินค้าออนไลน์ของผู้บริโภค รองลงมาคือ ความง่ายในการค้นหาข้อมูล ($TE = 0.222$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ตามลำดับ

นภัสพร นิยะวานนท์ (2564) ได้ศึกษาโมเดลสมการโครงสร้างของการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล นวัตกรรมโลจิสติกส์และการเปลี่ยนแปลงสู่ดิจิทัลที่มีอิทธิพลต่อผลการดำเนินงานโลจิสติกส์ของผู้ประกอบการโลจิสติกส์ในประเทศไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจจากการพัฒนาตัวบ่งชี้การเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล 2) วิเคราะห์โครงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลนวัตกรรมโลจิสติกส์ การเปลี่ยนแปลงสู่ดิจิทัล และผลการดำเนินงานโลจิสติกส์ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ บริษัทธุรกิจโลจิสติกส์ในประเทศไทย จำนวน 1,012 บริษัท สุ่มตัวอย่างกับผู้ประกอบการ/ประธานกรรมการบริหาร/ผู้บริหาร บริษัทละ 1 คน เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถาม ได้กลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น จำนวน 322 ตัวอย่าง แบ่งตัวอย่างส่วนแรก จำนวน 100 ตัวอย่าง ใช้วิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ ส่วนที่สอง จำนวน 222 ตัวอย่าง ใช้วิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันและทดสอบโมเดลสมการโครงสร้าง ผลการศึกษาพบว่า การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล สามารถพัฒนาองค์ประกอบใหม่เป็นตัวชี้วัดที่เหมาะสมของการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล จำนวน 4 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) การก่อตั้งหน่วยธุรกิจดิจิทัล (2) การแข่งขันเชิงรุกด้วยดิจิทัล (3) อิสรภาพการดำรงธุรกิจยุคดิจิทัล และ (4) การวิจัยและพัฒนาด้านดิจิทัล ซึ่งองค์ประกอบดังกล่าวสามารถอธิบายการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลว่าเป็นความสามารถการดำเนินธุรกิจให้ดำรงอยู่ได้ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลง สู่การดำเนินธุรกิจ

รูปแบบใหม่จากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัล ขณะที่ผลการวิเคราะห์โมเดลโครงสร้าง พบว่าการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล นวัตกรรมโลจิสติกส์ และการเปลี่ยนแปลงสู่ดิจิทัล มีอิทธิพลต่อผลการดำเนินงานโลจิสติกส์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้สามารถนำไป (1) พัฒนาแนวทางปฏิบัติสำหรับผู้ประกอบการโลจิสติกส์ในการสร้างสรรค์นวัตกรรม (2) วางแผนกลยุทธ์การเปลี่ยนแปลงสู่ดิจิทัลขององค์กรเพื่อพัฒนากิจการ โลจิสติกส์ที่ตอบสนองความต้องการของลูกค้าที่เปลี่ยนแปลงไปตามความก้าวหน้าของนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล และ (3) เสริมสร้างความสามารถในการแข่งขันด้วยการปรับปรุงผลการดำเนินงานโลจิสติกส์ให้ดีขึ้นในระดับสากล

จุฑาพร รัตนโชคกุล (2561) ศึกษาเส้นทางสู่ความสำเร็จของการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลที่ขายสินค้าออนไลน์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบ แนวทางในการสร้างธุรกิจดิจิทัลที่ขายสินค้าออนไลน์ของผู้ประกอบการ เส้นทางในการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลที่ประสบความสำเร็จ และปัญหา อุปสรรค ข้อจำกัด และแนวทางแก้ไข ในการดำเนินธุรกิจดิจิทัล เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยเลือกผู้ให้ข้อมูลหลักแบบเฉพาะเจาะจง จำนวน 3 คน จากผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัลที่ประสบความสำเร็จ และมีประสบการณ์ไม่ต่ำกว่า 2 ปี ได้รับการยอมรับ เช่น การรับรางวัล หรือออกสื่อสัมภาษณ์ เป็นต้น ผลการวิจัยพบว่า 1. รูปแบบการประกอบธุรกิจดิจิทัลออนไลน์ที่ขายสินค้าออนไลน์ของผู้ประกอบการ มี 2 แบบ คือธุรกิจสินค้าแบบพรีออเดอร์และธุรกิจสินค้าพร้อมส่ง โดยมีกระบวนการหลักในการดำเนินการ 8 ขั้นตอน ดังนี้ 1) สร้างการรับรู้เกี่ยวกับธุรกิจ 2) รับคำสั่งซื้อจากลูกค้า 3) ค้นหา/เช็คสต็อกสินค้า 4) เจรจาทอรอง 5) รับออเดอร์ 6) สั่งซื้อ/จัดเตรียมสินค้าเพื่อจัดส่ง 7) จัดส่งสินค้า 8) ติดตามการส่งสินค้า/ปิดการขาย ซึ่งผู้ประกอบการต้องเริ่มออกแบบโครงสร้างการดำเนินการจำลองแบบธุรกิจเพื่อช่วยในการวางแผนธุรกิจอย่างเป็นระบบ และสามารถมองเห็นธุรกิจได้อย่างชัดเจน 2. ขั้นตอนการประกอบธุรกิจดิจิทัลออนไลน์มี 9 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ค้นหาความชอบ/ความถนัด 2) มองหาโอกาสทางธุรกิจของสินค้า/บริการ 3) ตำแหน่งทางธุรกิจ 4) หาลูกค้าเป้าหมาย 5) สร้างเครือข่าย 6) การสร้างตัวตนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ 7) การเสนอขายลูกค้า 8) ปิดการขาย 9) บริการหลังการขาย โดยผู้ประกอบการธุรกิจควรมีคุณลักษณะของเฉพาะบุคคล ดังนี้ 1) ต้องการความสำเร็จ 2) มีความรับผิดชอบ 3) ยอมรับความเสี่ยง 4) มีความยืดหยุ่น และอดทน 5) มีการตอบสนองรวดเร็ว 6) มีความเชื่อมั่นในตนเอง 7) มีมนุษยสัมพันธ์ดี 8) มีความรู้ทางเทคนิค และประสบการณ์ 3. ปัญหา อุปสรรคในการดำเนินธุรกิจดิจิทัลออนไลน์การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้บริโภคตามสื่อส่งผลให้รูปแบบสินค้า คือ 1) การจัดการการขนส่งสินค้าทำให้ลูกค้าได้รับสินค้าล่าช้า 2) การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้บริโภคตามสื่อส่งผลให้รูปแบบสินค้าไม่ทันสมัย 3) เทคโนโลยีที่มีการพัฒนาทำให้ลูกค้ามองเห็นการขายสินค้าน้อยลง

Ortlieb and Jr (2014) ศึกษา ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ วัตถุประสงค์ของงานวิจัยนี้คือ เพื่อตรวจสอบผลกระทบจากประสบการณ์การเรียนรู้ที่สามารถเกิดจากการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งในและนอกห้องเรียน โมเดลของประสบการณ์การเรียนรู้จะถูกนำเสนอรวมกับทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ผลการวิจัยพบว่า ประสบการณ์การฝึกงานได้รับการยอมรับในระดับ สากลว่าเป็นวิธีการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ พวกเราเรียนรู้จากการกระทำหลายทศวรรษที่ยอมรับกันว่า ทักษะการอ่านต้องได้รับการสอน

Tete, et al. (2014) ได้ศึกษาการวิจัยเรื่อง กลยุทธ์การสอนด้วยการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ สำหรับการเป็นผู้ประกอบการ: การประเมินของบราซิล งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) อธิบายวิธีการสอนเชิงประสบการณ์บนฐานของ Kolb เพื่อนำไปสู่ความรู้ที่มีอยู่ในประเด็น 2) เพื่อรวบรวมและวิเคราะห์ผลที่ได้จากการวิจัยเชิงสำรวจ เพื่อได้ระเบียบวิธีการประเมินผลการเรียนรู้จากประสบการณ์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีผลการวิจัย จากการสำรวจพบว่า โครงการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ร่วมกับผู้อื่น เพื่อสร้างศักยภาพความตั้งใจของผู้เรียนที่จะกลายมาเป็นผู้ประกอบการ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ยืนยันว่าวัตถุประสงค์นี้ เกี่ยวกับการพัฒนาทักษะของผู้ประกอบการ ผลกระทบหลักที่เกิดขึ้นคือ ความสามารถในการระบุโอกาสทางธุรกิจและการทำงานเป็นทีม ทักษะในการ วางแผนงานใหม่ ๆ และการสร้างและการพัฒนาแบรนด์ (Brands) ใหม่ ๆ โครงการเรียนรู้ เชิงประสบการณ์ได้รับการพิจารณาเชิงบวกโดยผู้เรียนที่เข้าร่วมโครงการ เนื่องจากได้เพิ่มความรู้เกี่ยวกับ “วิธีการ” พัฒนาธุรกิจของตนเองและความเข้าใจในความเป็นจริงที่ผู้ประกอบการต้องเผชิญ เป็นประจำ นอกจากนี้ยังพบว่า โครงการเชิงประสบการณ์โดยทั่วไปถือว่าสำคัญสำหรับมืออาชีพ และการพัฒนาผู้ประกอบการ

กรอบแนวคิดการวิจัย

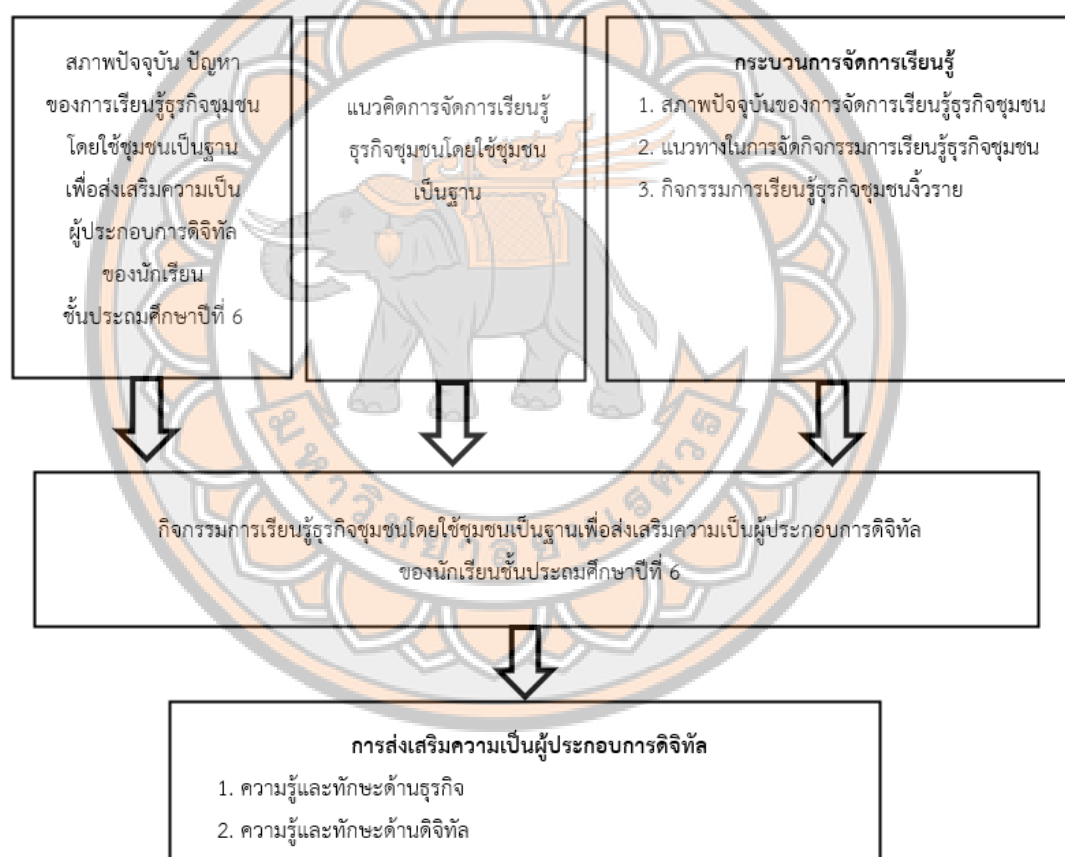
การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีกรอบแนวคิดการวิจัยที่ประกอบด้วยหลักการต่าง ๆ ที่ใช้ในการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้จากตัวแบบธุรกิจชุมชนจั่วราย อำเภอตะพานหิน จังหวัดพิจิตร เป็นเครื่องมือเพื่อสร้างการเรียนรู้ ซึ่งเป็นวิธีการหนึ่งของการจัดการความรู้ ออกมาเป็นบทเรียนหรือความรู้ที่ชัดเจน (Explicit Knowledge)

2. การจัดกิจกรรมกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. สภาพปัจจุบันและปัญหาการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน
2. แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน
3. กิจกรรมการเรียนรู้การเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจั่วราย
4. ส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ประกอบด้วย ดังนี้
 - (1) ความรู้และทักษะด้านธุรกิจ
 - (2) ความรู้และทักษะด้านดิจิทัล

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพ 2 แสดงกรอบแนวคิด

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง กิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัญหาปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล และพัฒนาการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 การวิจัยในครั้งนี้จะใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

ศึกษาสภาพปัญหาปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1. ประเด็นที่จะศึกษา

เพื่อศึกษาสภาพปัญหาปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2. กลุ่มเป้าหมาย

2.1 บุคลากรครูของโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในอำเภอตะพานหิน จำนวน 3 คน

2.2 ผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากชุมชนจั่วราย อำเภอตะพานหิน จังหวัดพิจิตร

2.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล จำนวน 1 คน โดยมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

2.3.1 มีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับความรู้ในการประกอบการธุรกิจดิจิทัลที่ประสบความสำเร็จ และมีประสบการณ์ไม่ต่ำกว่า 3 ปี เป็นต้น

3. ขอบเขตด้านการวิจัย

ศึกษาการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล

ด้านที่ 1 ด้านบริบทโรงเรียน แหล่งการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล

ด้านที่ 2 ด้านหลักสูตรสถานศึกษา จุดมุ่งหมาย และจุดประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสังคม ศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล

ด้านที่ 3 ด้านการจัดการเรียนรู้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล

ด้านที่ 4 ด้านการวัดผลและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ ผลที่ได้จากการในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล

4. เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา และพัฒนาเครื่องมือ ได้แก่

แนวคำถามศึกษาสภาพปัญหาปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลในการสัมภาษณ์บุคลากรครูของโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ผู้เชี่ยวชาญด้านผู้ประกอบการธุรกิจ ดิจิทัล และผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากชุมชนจิวราย อำเภอดงหลวง จังหวัดพิจิตร ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแนวคำถามในการสัมภาษณ์ด้านการส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล
2. ศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
3. กำหนดหัวข้อเรื่องที่จะสัมภาษณ์บุคลากรครูของโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ผู้เชี่ยวชาญด้านการผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล และผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากชุมชนจิวราย อำเภอดงหลวง จังหวัดพิจิตร ให้สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
4. ร่างแนวคำถามในการสัมภาษณ์ สร้างหัวข้อคำถามที่มีประเด็นเกี่ยวกับสภาพปัญหาปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจงให้ครอบคลุม
5. นำแนวคำถามในการสัมภาษณ์ที่สร้างเสร็จ แล้วนำไปใช้สัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ที่เลือกไว้

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยปฏิบัติตามขั้นตอน ดังนี้

เลือกกลุ่มเป้าหมาย โดยการเลือกแบบเจาะจง ดังต่อไปนี้

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดต้นชุมแสง จังหวัดพิจิตร กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2567 จำนวน 12 คน
2. ผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากชุมชนจิวราย อำเภอดงหลวง จังหวัดพิจิตร

3. ผู้เชี่ยวชาญด้านการผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล จำนวน 1 คน

4. บุคลากรครูของโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และ วัฒนธรรมชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในอำเภอตะพานหิน จำนวน 3 คน

การเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน และรายละเอียด ดังนี้

1. ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) เป็นการรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ โดยเลือก ผู้ให้ข้อมูลหลักแบบเฉพาะเจาะจง ซึ่งเกณฑ์การเลือกผู้ให้ข้อมูลหลัก คือ เป็นบุคลากรครูของโรงเรียน ที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล และผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ จากชุมชนจี่วราย อำเภอตะพานหิน จังหวัดพิจิตร โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจงให้ครอบคลุม

2. ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) เป็นการรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการศึกษาจากหนังสือ ตำราวิชาการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสืบค้นข้อมูลผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ต จาก เว็บเพจ (webpage) ของผู้ให้ข้อมูล เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยแนวทางในการเก็บรวบรวมข้อมูลมี 3 ขั้นตอน คือ

2.1 การทบทวนวรรณกรรม และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างกรอบแนวคิด และแนวคำถามที่จะใช้ในการสัมภาษณ์

2.2 การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ใช้คำถามปลายเปิดเพื่อให้ผู้ให้ข้อมูลได้แสดงความคิดเห็น และทำให้ผู้ศึกษาสามารถ ทราบถึงความคิดเห็นหรือความรู้สึกในแง่มุมต่าง ๆ

2.3 การวิเคราะห์ข้อมูล และสังเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์ โดยผู้วิจัยใช้รูปแบบการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) เพื่อสังเคราะห์ข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับการศึกษาวิจัย

3. การสังเกตพฤติกรรม กิริยา ท่าทาง และน้ำเสียงของผู้ให้ข้อมูลหลักพร้อมทั้งอัดเสียง และ จัดบันทึกข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์อย่างครบถ้วน

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

6.1 ทำการตรวจสอบแนวคำถามในการสัมภาษณ์ที่มีข้อความสมบูรณ์มาทำการแยกหมวดหมู่เพื่อวิเคราะห์

6.2 ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสัมภาษณ์ โดยวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลแบบเชิงคุณภาพ

6.3 นำข้อมูลจากแนวคำถามในการสัมภาษณ์ เป็นข้อเสนอแนะอื่น ๆ และความคิดเห็นมาวิเคราะห์ โดยการสังเคราะห์จัดหมวดหมู่ของคำตอบตัดข้อมูลที่มีความซับซ้อนออกมาเรียบเรียงภาษาให้ถูกต้องแต่ความหมายเดิม นำมาสรุปเป็นปัจจัยเฉพาะด้านในเชิงพรรณนา

6.4 นำข้อมูลที่ได้จากแบบสัมภาษณ์ที่แบ่งตามประเด็นที่ตั้งไว้มาวิเคราะห์ สรุปเป็นรายด้าน และนำเสนอในรูปแบบความเรียง

6.5 แนวทางในการจัดการเรียนรู้จัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เหมาะสม

พัฒนาการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1. ประเด็นที่จะศึกษา

พัฒนาการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2. กลุ่มเป้าหมาย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดต้นชุมแสง จังหวัดพิจิตร กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2567 จำนวน 12 คน

3. ขอบเขต

ศึกษาการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล

ด้านที่ 1 ด้านบริบทโรงเรียน แหล่งเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล

ด้านที่ 2 ด้านหลักสูตรสถานศึกษา เนื้อหาหลักสูตรสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม วิชา เศรษฐศาสตร์ เรื่อง บทบาทผู้ผลิต ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ของกระทรวงศึกษาธิการ (ตัวชี้วัด ส.3.1 ป.6/1 อธิบายบทบาทของผู้ผลิตที่มีความรับผิดชอบ)

ด้านที่ 3 ด้านการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคู่มือการจัดการเรียนรู้และเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับการพัฒนาเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ด้านที่ 4 ด้านการวัดผลและประเมินผลการจัดการเรียนรู้

ด้านการวัดผล มีเครื่องมือและวิธีการวัดผลที่เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้แบบวัดความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประกอบด้วย ดังนี้

1. ความรู้และทักษะด้านธุรกิจ

2. ความรู้และทักษะด้านดิจิทัล

4. เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ

แนวทางการพัฒนาจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ ดังต่อไปนี้

1. คู่มือการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประกอบด้วยดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษาการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม วิชา เศรษฐศาสตร์ เรื่อง บทบาทผู้ผลิต ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ของกระทรวงศึกษาธิการ (ตัวชี้วัด ส.3.1 ป.6/1 อธิบายบทบาทของผู้ผลิตที่มีความรับผิดชอบ)

1.2 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อหารูปแบบในการจัดทำคู่มือ

1.3 กำหนดเนื้อหาที่ใช้สอน โดยการสร้างหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีความสอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ของกระทรวงศึกษาธิการ (ตัวชี้วัด ส.3.1 ป.6/1 อธิบายบทบาทของผู้ผลิตที่มีความรับผิดชอบ)

1.4 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อใช้จัดการเรียนรู้ในรายวิชา สังคมศึกษา สาระ เศรษฐศาสตร์ เรื่อง บทบาทของผู้ผลิตที่มีความรับผิดชอบ จำนวน 3 แผนการเรียนรู้ ระยะเวลาในการสอน 6 ชั่วโมง ซึ่งแต่ละแผนมีส่วนประกอบดังนี้

1.4.1 มาตรฐานการเรียนรู้

1.4.2 จุดประสงค์การเรียนรู้

1.4.3 สาระสำคัญ

1.4.4 สมรรถนะประจำหน่วยการเรียนรู้

1.4.5 กระบวนการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน โดยบูรณาการกับการจัดการเรียนรู้ชุมชนเป็นฐาน Community Based Learning กิตติภา อ้นพิมพ์ (2564, น. 20-21) ประกอบไปด้วย

1. Preparation ขั้นเตรียมการ

ขั้นที่ 1 ศึกษาลักษณะทั่วไปของชุมชนจัวราย

ขั้นที่ 2 ศึกษาสภาพปัญหาธุรกิจชุมชนจัวราย

2. Action ขั้นดำเนินการ

ขั้นที่ 3 ศึกษาผลิตภัณฑ์ชุมชนจัวราย

ขั้นที่ 4 วางแผนและหาแนวทางการแก้ปัญหา

ขั้นที่ 5 การออกแบบเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ชุมชนจัวราย

3. Reflection ขั้นสะท้อน

ขั้นที่ 6 แลกเปลี่ยนความรู้และสรุปองค์ความรู้

4. Demonstration and celebration ขั้นเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ

ขั้นที่ 7 การเผยแพร่ผลิตภัณฑ์ธุรกิจชุมชนจัวรายโดยใช้ดิจิทัล

1.5 การส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ประกอบไปด้วย

1) ความรู้และทักษะด้านธุรกิจ

(1) ด้านการบริหารจัดการ (Management) ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจในชุมชน การวางแผนธุรกิจ วิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส อุปสรรค (SWOT Analysis) จะเน้นการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในท้องถิ่นให้เกิดประโยชน์สูงสุด เพื่อสร้างรายได้ กระจายโอกาส และพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในพื้นที่ การทำงานเป็นทีมและการสื่อสารภายในกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ ในการบริหารจัดการอย่างครอบคลุมทั้งการวางแผน การควบคุม และการจัดการทรัพยากร

(2) การตลาด (Marketing) กระบวนการนำเสนอสินค้าและบริการของชุมชนให้ตรงกับความต้องการของลูกค้า ทั้งในระดับท้องถิ่น ประเทศ และแม้กระทั่งต่างประเทศ โดยยังคงรักษาอัตลักษณ์และความเป็นเอกลักษณ์ของชุมชนไว้ แนวทางการทำการตลาดในธุรกิจชุมชนวิเคราะห์ตลาดและกลุ่มเป้าหมาย การสร้างแบรนด์ชุมชน การโปรโมตและประชาสัมพันธ์ช่องทางการจัดจำหน่าย

2) ความรู้และทักษะด้านดิจิทัล

(1) ด้านความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) นวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้ประกอบการที่ต้องการประสบความสำเร็จ ผู้ประกอบการจำเป็นต้องมีนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ในการคิดค้นผลิตภัณฑ์หรือบริการใหม่ ๆ ปรับปรุงกระบวนการทำงาน และปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของตลาดและเทคโนโลยี ผู้ประกอบการสามารถพัฒนานวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ได้ด้วยการเปิดใจกว้าง หมั่นฝึกฝนและพัฒนาทักษะ และเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ

(2) ด้านการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ส่งเสริมทางด้าน ความคิด มีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริง สนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความร่วมมือ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน มีการสร้างองค์ความรู้ผ่านการใช้กิจกรรมที่ครูจัดเตรียมไว้ให้อย่างหลากหลาย การจัดการเรียนรู้ ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยการนำเอาวิธีการสอน เทคนิคการสอนที่หลากหลาย มาใช้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะ และเชื่อมโยงองค์ความรู้นำไปปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหาหรือประกอบอาชีพในอนาคต และถือเป็นการจัดการเรียนรู้ประเภทหนึ่งที่ส่งเสริมให้ ผู้เรียนมีคุณลักษณะสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลง ในยุคปัจจุบัน

(3) ด้านทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยี (Digital literacy) ทักษะในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน อาทิ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แทปเล็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ในการสื่อสาร การปฏิบัติงาน และการทำงานร่วมกัน หรือใช้เพื่อพัฒนากระบวนการทำงาน หรือระบบงานในองค์กร ให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ ทักษะด้านดิจิทัลพื้นฐานที่จะเป็นตัวช่วยสำคัญในการปฏิบัติงาน การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน เพื่อการก้าวไปสู่การเป็นประเทศไทย 4.0 อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือ ช่วยให้ผู้บุคลากร สามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองเพื่อให้ได้รับโอกาสการทำงานที่ดีและเติบโตก้าวหน้า ในอาชีพ (Learn and Growth)

(4) ด้านทักษะทางสังคม (social skills) เป็นรูปแบบของพฤติกรรม ที่แต่ละบุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างอย่างเหมาะสม การพัฒนาทักษะทางสังคมมีความสำคัญ อย่างมากต่อพัฒนาการและการเติบโตของเด็ก ซึ่งเด็ก ๆ จะได้เรียนรู้การสร้างความสัมพันธ์เชิงบวก เรียนรู้การอยู่ร่วมกันในสังคมรวมถึงสามารถปรับตัวเองให้เข้ากับสังคมรอบข้างได้เด็กที่มีทักษะ ทางสังคมที่ดีจะมีการรับรู้คุณค่าในตัวเองที่สูง ประสบความสำเร็จในด้านการเรียน รวมไปถึงเด็ก ที่มีทักษะทางสังคมสูงจะสามารถจัดการและเอาตัวเองให้รอดจากการถูกล้อ และแรงกดดัน ทางสังคมรอบข้างอื่น ๆ รวมไปถึงมองชีวิตในแง่บวก จัดการกับความเครียดได้ดี และจัดการ กับอารมณ์ของตนเองและแสดงออกได้อย่างเหมาะสมในด้านต่าง ๆ ดังนี้ ด้านการแก้ปัญหา ด้านการวางแผน ด้านการทำงานร่วมกัน ด้านการเห็นอกเห็นใจ ด้านการรับฟังผู้อื่น และการควบคุม ตัวเอง

1.6 สื่อการเรียนรู้ ได้แก่ วิทยากรผู้ให้ความรู้ความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล นักปราชญ์ชาวบ้านให้ความรู้ผลิตภัณฑ์ชุมชนจิวราย สื่อวิดีโอ เทคโนโลยีและสื่อออนไลน์

1.7 ภาระงาน ผลงานการออกแบบการขายชิ้นงานนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ชุมชน

1.8 แบบวัดความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1.9 เมื่อได้คู่มือการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิ ทำการตรวจสอบการสร้างคู่มือให้มีความถูกต้อง เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.10 นำคู่มือการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขจากให้ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิ ไปใช้กับนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดตันตุมแสง จังหวัดพิจิตร กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2567 จำนวน 12 คน เพื่อหาประสิทธิภาพเป็นรายชื่อซึ่งใช้การวิเคราะห์

2. แบบวัดการส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีวิธีการสร้างและพัฒนาเครื่องมือ ดังนี้

2.1 ศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สร้างขึ้นเพื่อกำหนดจุดมุ่งหมายของแบบวัด ขั้นตอนการวัด เครื่องมือที่ใช้ในการวัด และผู้ที่จะวัด

2.2 ศึกษาแนวการสร้างแบบวัดการส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2.3 แบบวัดการส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประกอบด้วย

1. ความรู้และทักษะด้านธุรกิจ
2. ความรู้และทักษะด้านดิจิทัล

2.4 นำแบบวัดการส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนหลังใช้รูปแบบจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความ เหมาะสมของรูปแบบเนื้อหา และภาษาที่ใช้

2.5 นำแบบวัดการส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนหลังใช้รูปแบบจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการปรับปรุงมาจัดพิมพ์ฉบับสมบูรณ์ เพื่อใช้เก็บรวบรวมข้อมูลร่วมกับแบบวัดการเรียนรู้ของผู้เรียนในการจัดการเรียนการสอน

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูล โดยปฏิบัติตามขั้นตอน ดังนี้

1. เลือกกลุ่มเป้าหมาย โดยเลือกแบบเจาะจง ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 12 คน ปีการศึกษา 2567

2. ทำการวัดการส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนก่อนการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย โดยมีรายละเอียดดังนี้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประกอบไปด้วย

1. Preparation ขั้นเตรียมการ

ให้ผู้เรียนแต่ละคนทำแบบวัดวัดการส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนก่อนการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากนั้นเริ่มจากแผนการเรียนรู้ที่ 1 ที่ให้ผู้เรียนได้ศึกษาลักษณะทั่วไป สภาพปัญหาธุรกิจชุมชนจั่ววย โดยที่ผู้เรียนมีการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิด กันภายในกลุ่มในเรื่องของลักษณะชุมชนของตนเองว่าเป็นอย่างไร การให้ผู้เรียนได้ออกมา แลกเปลี่ยนความคิดกัน เพื่อจะได้ทราบรายละเอียดของชุมชนของเพื่อนแต่ละคนว่าเป็นอย่างไร

2. Action ขั้นดำเนินการ

เมื่อทราบถึงลักษณะทั่วไปของชุมชน และสภาพปัญหาทางเศรษฐกิจในชุมชนแล้ว ดำเนินการในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ให้ผู้เรียนศึกษาธุรกิจชุมชนได้เรียนรู้นอกสถานที่ศึกษาผลิตภัณฑ์ในชุมชนที่มีอยู่ เพื่อที่จะได้ทราบธุรกิจชุมชนเป็นอย่างไร มีผลิตภัณฑ์อะไรบ้าง มองประเด็นปัญหาของธุรกิจในชุมชน วางแผนในการหาแนวทางการแก้ปัญหาการออกแบบเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ในชุมชนจั่ววย ทุกกลุ่มนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ทำให้เห็นภาพรวมของธุรกิจชุมชนและสามารถทำให้มีแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์และแพลตฟอร์มการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลง่ายยิ่งขึ้น โดยการออกแบบจะต้องทำให้มีความทันสมัย เป็นที่นิยมในปัจจุบัน และผู้บริโภคสามารถเข้าถึงตัวของสินค้าได้ง่ายยิ่งขึ้น ทำให้เห็นมุมมองของปัญหาในการผลิต การบริโภค และการใช้ทรัพยากรของคนในชุมชน

3. Reflection ขั้นสะท้อน

เมื่อทราบถึงข้อมูลได้นำข้อมูล ได้ดำเนินการในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ให้ผู้เรียนวิเคราะห์ข้อมูลร่วมกัน สรุปความคิดรวบยอด เกิดแนวความคิดที่สร้างสรรค์ เมื่อผู้เรียน

ได้วางแผนการออกแบบผลิตภัณฑ์และแพลตฟอร์มการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลแล้ว ก็ออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียนร่วมกับเพื่อน ๆ แล้วจากนั้นก็สะท้อนความคิดเห็นร่วมกัน โดยแต่ละกลุ่มย่อย ออกแบบผลิตภัณฑ์สินค้าและแพลตฟอร์มการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลออกมาแตกต่างกันไปไม่ซ้ำกัน โดยครูผู้มีหน้าที่คอยชี้แนะผู้เรียน และให้ผู้เรียนได้ร่วมกัน แสดงความคิดเห็น เมื่อผู้เรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานเรียบร้อยแล้ว เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นกับกลุ่มอื่น ในด้านแนวคิดที่แตกต่างในการออกแบบผลิตภัณฑ์และแพลตฟอร์มการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลนั้น

4. Demonstration and celebration ขึ้นเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ

ในการวัดผลการเรียนรู้ขั้นตอนนี้จะเป็นขั้นตอนในการใช้สื่อเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ การเผยแพร่ผลิตภัณฑ์ธุรกิจในกลุ่มชนจิวรายโดย จากนั้นให้แต่ละกลุ่มได้ออกมานำเสนอแพลตฟอร์มการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของกลุ่มตนเองในรูปแบบผู้ขายจริงทางสื่อออนไลน์

3. ผู้วิจัยดำเนินการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กับกลุ่มเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้จนครบทุกแผนพร้อมกับสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน

4. เมื่อเสร็จสิ้นการดำเนินการสอนผู้วิจัย นำผลการประเมินจากพฤติกรรมด้านส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากผลงาน และการออกมานำเสนอ

6. วิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์ ดังนี้

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ

1. การวิเคราะห์ข้อมูลสร้างข้อสรุป ในการวิจัยคุณภาพด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis)

2. การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เป็นลักษณะการวิเคราะห์เชิงพรรณนา จากการศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การตรวจสอบความน่าเชื่อถือได้ของข้อมูล

การตรวจสอบข้อมูล ผู้วิจัยได้ตรวจสอบข้อมูลก่อนนำไปวิเคราะห์ โดยใช้การตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation) การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งเก่า เพื่อรวบรวมข้อมูลเรื่องเดียวกันโดยใช้การสังเกตควบคู่กับการซักถาม พร้อมกันก็ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งเอกสาร หรือทำการซักถามผู้ให้ข้อมูลสำคัญ เพื่อความแน่นอนว่าเหมาะสมหรือไม่ และตรวจสอบว่าข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้ทั้งถูกต้อง มีความน่าเชื่อถือของข้อมูล (สุภางค์ จันทวานิช, 2557) และใช้การตรวจสอบแบบสามเส้าด้านวิธีรวบรวม ข้อมูล (Methodological Triangulation) ในการพิสูจน์ข้อมูล

ซึ่งเก็บรวบรวมข้อมูลหลายวิธีทั้งจาก การศึกษาเอกสารการ สัมภาษณ์ การสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล โดยใช้วิธีการ สัมภาษณ์ควบคู่ไปกับการซักถาม เมื่อข้อมูลมีความถูกต้องแล้วหลังจากนั้นก็จำแนกข้อมูลออกเป็น ประเภท หรือแบ่งไปตามหมวดหมู่ ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในงานวิจัยการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัย วิเคราะห์ข้อมูล

ตาราง 1 สรุปขั้นตอนการวิจัย

วัตถุประสงค์	กลุ่มผู้ให้ข้อมูล	เครื่องมือที่ใช้	ผลที่ได้รับ
1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	1. บุคลากรครูของโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในอำเภอตะพานหิน จำนวน 3 คน	เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล - ร่างแนวคำถามในการสัมภาษณ์ด้านการ ส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล - ร่างแนวคำถามในการสัมภาษณ์	- ได้ทราบสภาพปัญหาของการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล - ได้ทราบถึงสภาพปัญหาธุรกิจชุมชนจั่วรายเพื่อนำไปพัฒนา
	2. ผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากชุมชนจั่วรายอำเภอตะพานหิน จังหวัดพิจิตร	สร้างหัวข้อคำถามที่มีประเด็นเกี่ยวกับสภาพปัญหาปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน	
	3. ผู้เชี่ยวชาญด้านการผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล จำนวน 1 คน	โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	
2. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน	นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดต้นชุมแสง จังหวัดพิจิตร กำลังศึกษา	เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล - คู่มือที่การจัด	- ได้คู่มือในการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริม

วัตถุประสงค์	กลุ่มผู้ให้ข้อมูล	เครื่องมือที่ใช้	ผลที่ได้รับ
เพื่อส่งเสริมความเป็น ผู้ประกอบการดิจิทัล ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	อยู่ในปีการศึกษา 2567 จำนวน 12 คน	การเรียนรู้ธุรกิจชุมชน โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความเป็น ผู้ประกอบการดิจิทัล ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 - แบบวัดการส่งเสริม ความเป็น ผู้ประกอบการดิจิทัล ของผู้เรียนในการ จัดการเรียนรู้ธุรกิจ ชุมชนโดยใช้ชุมชน เป็นฐานเพื่อส่งเสริม ความเป็น ผู้ประกอบการดิจิทัล ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	ความเป็น ผู้ประกอบการดิจิทัล ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 - ได้รูปแบบ การจัดการจัด การเรียนรู้ธุรกิจชุมชน โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความเป็น ผู้ประกอบการดิจิทัล ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

บทที่ 4

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษา เรื่อง กิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา สภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจั่วรายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และเพื่อพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจั่วราย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการที่หลากหลาย ซึ่งประกอบด้วย ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก ข้อมูลการสนทนาแบบกลุ่ม ข้อมูลจากการสังเกตแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม และข้อมูลจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำมาวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้การวิเคราะห์สรุปอุปนัย (Analytic Induction) โดยการวิเคราะห์สรุปข้อมูลจากบันทึกภาคสนาม ที่เป็นส่วนบันทึกละเอียดหรือบันทึกพรรณนา (Analytical Description) สำหรับผลการวิจัยกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้วิจัยได้แบ่งผลการวิจัยออกเป็น 2 ประเด็นหลัก ประกอบด้วย สภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจั่วรายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจั่วราย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังนี้

1. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจั่วรายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ด้าน

ด้านที่ 1 ด้านหลักสูตรสถานศึกษา

ด้านที่ 2 ด้านการจัดการเรียนรู้

ด้านที่ 3 ด้านการวัดผลและประเมินผลการจัดการเรียนรู้

ด้านที่ 4 ด้านบริบท

2. ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีกระบวนการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน

2.1 คู่มือการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1. สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน

2. แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน

3. กิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจั่วราย
- 2.2 ผลการวัดและประเมินความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล
 1. ความรู้และทักษะด้านธุรกิจ
 2. ความรู้และทักษะด้านดิจิทัล

ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจั่วราย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจั่วราย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากชุมชนจั่วราย และผู้เชี่ยวชาญด้านการประกอบธุรกิจดิจิทัล ในแต่ละด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 สภาพชุมชนในอดีตและปัจจุบัน ด้านธุรกิจชุมชน พบว่าชุมชนจั่วรายในอดีตเป็นชุมชนเกษตรกรรม ชาวบ้านชอบสร้างสรรค์คิดสูตรปุ๋ย สูตรข้าว ที่คุ้มค่าและประหยัด จึงทำให้มีผลิตภัณฑ์มาจนถึงปัจจุบัน แต่ในปัจจุบันผลิตภัณฑ์ของชุมชนจั่วรายที่มียอดขายลดลงและกลุ่มลูกค้ามีเพียงในชุมชนเท่านั้น พบข้อสรุปที่สอดคล้องกัน ดังนี้

...ชุมชนจั่วรายเป็นชุมชนเกษตรกรรม สมัยก่อนไม่ได้มีรายได้เกี่ยวกับชุมชน ทำให้ชุมชนมีเศรษฐกิจที่ไม่ดี ประสบปัญหาต่อการดำรงชีวิตของคนในชุมชน เพราะชุมชนไม่มีรายได้ ประชาชนประชาชนก็มีความรู้ไม่มากพอที่จะพัฒนาเศรษฐกิจและรวมกลุ่มทางการเกษตรได้ จึงต้องมีการศึกษาปัญหาหาสาเหตุและรวมกลุ่มกันระดมความคิดหาแนวทางการแก้ปัญหาที่ถูกต้องและยั่งยืน

(ผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์ชุมชนจั่วราย, ผู้ให้สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2568)



ภาพ 3 ผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์ชุมชนจั่วราย

...ธุรกิจการมีจุดเริ่มต้นได้จากการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การที่จะเกิดธุรกิจได้นั้น ต้องอาศัยองค์ประกอบในหลาย ๆ ด้าน คำนึงถึงผู้บริโภคทั้งคุณภาพและราคา

(ผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล, ตะพานหิน, 28 กุมภาพันธ์ 2568)



ภาพ 4 ผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล

ด้านที่ 2 ลักษณะเศรษฐกิจของชุมชนจี้วรายและองค์ประกอบของผู้ประกอบการดิจิทัล พบว่าเศรษฐกิจในชุมชนซบเซาลงอย่างมาก ประชาชนในชุมชนมีรายได้หลักจากการทำเกษตร ขาดรายได้เสริมจากอาชีพการผลิตในการประกอบธุรกิจในชุมชน พบข้อสรุปที่สอดคล้องกัน ดังนี้

...ชุมชนจี้วรายเป็นชุมชนที่เศรษฐกิจพอเพียงทฤษฎีใหม่คนในชุมชนหรือคนที่ทำเกษตร มีชีวิตที่ยั่งยืนเพราะเริ่มจาก ผู้นำชุมชนเข้มแข็ง จึงทำให้ชุมชนเข้มแข็งตามมีแหล่งเรียนรู้และเกิดการรวมกลุ่มที่พัฒนากันไปอย่างต่อเนื่อง

(ผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากชุมชนจี้วราย, ผู้ให้สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2568)



ภาพ 5 ผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากชุมชนจั่วราย

...การเป็นผู้ประกอบการนั้นก็คำนึงถึงกลุ่มลูกค้า ว่าลูกค้าต้องการอะไรและผลิตภัณฑ์ที่เราทำขึ้นมาก็คือต้องมีความซื่อสัตย์ และใช้ประโยชน์ได้จริงอย่างคุ้มค่า และต้องคำนึงถึงบริบทในชุมชน สภาพแวดล้อม ช่องทางการขาย และที่สำคัญผู้ผลิตต้องพัฒนาตนเองอยู่เสมอทั้งในเรื่องการขาย ทางสื่อ และผลิตภัณฑ์ของสินค้า ทันสมัยกับยุคปัจจุบัน

(ผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัลสะพานหิน, ผู้ให้สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2568)



ภาพ 6 ผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล

ด้านที่ 3 ผลผลิตชุมชนตอบสนองความต้องการของกลุ่มลูกค้า พบว่าผลผลิตในชุมชนผลิตขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของคนในชุมชนและกลุ่มลูกค้าทางด้านการเกษตร เพราะผลผลิตในชุมชนจะเป็นปุ๋ยอินทรีย์ ข้าวไรซ์เบอร์รี่ ข้าวสาร กากน้ำตาล และอื่น ๆ มีจุดเด่นของผลผลิตคือไม่ใช้สารเคมี และมีราคาถูกคุ้มค่าต่อการใช้งาน พบข้อสรุปที่สอดคล้องกัน ดังนี้

...ผลผลิตในชุมชนของเราแตกต่างจากผลผลิตในปัจจุบัน เพราะเราคำนึงถึงราคาที่ประหยัด ประโยชน์ที่ได้จากผลผลิต และลูกค้านำไปต่อยอดได้ เพราะผลผลิตในชุมชนเป็นสิ่งที่คนในชุมชนช่วยกันคิดขึ้นมาเพื่อแก้ปัญหา เช่น ปุ๋ยที่มีสารเคมีและมีราคาแพงในท้องตลาด คนในชุมชนจะมาใช้ปุ๋ยอินทรีย์ที่เป็นผลผลิตในชุมชนแทน

(ผู้ประกอบการจำหน่ายผลผลิตจากชุมชนจิวราย, ผู้ให้สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2568)



ภาพ 7 ภาพผลผลิตของชุมชนจิวราย



ภาพ 8 ผลจากผลิตภัณฑ์ของชุมชนจี้วราย

...ในการเป็นผู้ประกอบการต้องคำนึงว่าผลิตแล้วขายให้ใคร ต่อยอดไปจนถึงการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลโดยการนำพาผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่มาขายผ่านสื่อออนไลน์ เช่น Facebook (ผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัลสะพานหิน, ผู้ให้สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2568)



ภาพ 9 ผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล

ด้านที่ 4 ช่องทางการจำหน่ายสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชนจัวราย พบว่าผลิตภัณฑ์ชุมชนจัวราย วางขายในวิสาหกิจชุมชนเท่านั้น ไม่ได้มีการโฆษณาช่องทางออนไลน์อื่นๆ มีเพียงแต่ชาวเกษตรกรรม กลุ่มลูกค้าเก่า นำไปบอกต่อกับคนที่ประกอบอาชีพเหมือนกัน พบข้อสรุปที่สอดคล้องกัน ดังนี้

...ในชุมชนไม่ได้มีธุรกิจที่โด่งดังเหมือนห้างร้านใหญ่ ๆ มีเพียงกลุ่มวิสาหกิจชุมชน โดยการบอกกันปากต่อปาก แต่ก็ยังมีการผลิตเพียงแต่จำนวนลดลงอย่างมาก รายได้ การจ้างงานของกลุ่มสมาชิกก็ลดลงตาม

(ผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากชุมชนจัวราย, ผู้ให้สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2568)



ภาพ 10 สถานที่จำหน่ายผลิตภัณฑ์จากชุมชนจัวราย

...ช่องทางการขาย คือการขายออนไลน์โดยใช้แพลตฟอร์มที่คนกำลังนิยมมากที่สุด Facebook TikTok โดยมีการมีการโฆษณาทำคลิปวิดีโอแบบสั้น ที่ดึงดูดลูกค้า และสร้างตัวตนให้กับผลิตภัณฑ์ความน่าเชื่อถือได้

(ผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัลสะพานหิน, ผู้ให้สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2568)

ด้านที่ 5 พัฒนาช่องทางการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ชุมชนจิวราย และการพัฒนาตนเอง ให้เป็นผู้ประกอบการดิจิทัล พบว่า กลุ่มผู้สูงอายุเกิดการเรียนรู้ทางด้านเทคโนโลยีค่อนข้างช้า สื่อสารยาก ทำให้กลุ่มผู้สูงอายุของชุมชน ไม่สามารถพัฒนาพัฒนาทางการขายสินค้า ผลิตภัณฑ์ ชุมชนทางสื่อออนไลน์ ได้เหมือนกับเด็กรุ่นใหม่ และในปัจจุบันก็มีผลิตภัณฑ์ที่หลากหลายทั้งประโยชน์ บรรจุภัณฑ์ นวัตกรรม และการโฆษณาของผลิตภัณฑ์ ซึ่งแตกต่างกับการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ของชุมชน จิวรายที่มีกลุ่มคนกลุ่มหนึ่งสร้างขึ้นมาและประทับประคองให้ผลิตภัณฑ์ชุมชนยังคงอยู่ อย่างไรก็ตาม นักเรียนสามารถใช้กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อช่วยพัฒนาแนวทางการขายผ่านสื่อออนไลน์ในอนาคต พบข้อสรุปที่สอดคล้องกัน ดังนี้

...ในปัจจุบันมีสื่อเทคโนโลยีสื่อออนไลน์เข้ามาอย่างรวดเร็วซึ่งเป็นผลดีอย่างมาก ที่ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์จากกิจกรรมที่คุณครูคิดขึ้นมาให้เด็กรุ่นใหม่รู้จัก การคิดสังเคราะห์วิเคราะห์อย่างมีเหตุผลและเด็กนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรมไปต่อยอดในชีวิตประจำวันได้ (ผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากชุมชนจิวราย, ผู้ให้สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2568)

...ในปัจจุบันการแข่งขันสูงในการเป็นผู้ผลิตบางผลิตภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ก็เป็นสินค้าตามกระแส มาไวไปไว แต่ผลิตภัณฑ์ของชุมชนซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละชุมชนมีความคงทนและยั่งยืน ผู้ประกอบการต้องมีการพัฒนาตนเองอยู่เสมอทั้งในเรื่องการใช้สื่อโซเชียล ผลิตภัณฑ์ รวมไปถึง บรรจุภัณฑ์ที่ง่ายและสะดวกต่อกลุ่มลูกค้า การจะพัฒนาธุรกิจให้ เติบโต ต้องมีความคิด สร้างสรรค์ แปลกใหม่ กล้าคิด กล้าลอง กล้าเสี่ยง และผลิตภัณฑ์นั้นต้องสามารถแก้ปัญหาได้จริง สร้างรายได้ สร้างประโยชน์ให้กับตนเองและสังคม

(ผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัลสะพานหิน, ผู้ให้สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2568)

จากข้อมูลข้างต้นสรุปได้ว่า

ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจิวราย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่าปัญหาหลักของกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจิวราย คือ ข้อจำกัดด้านเศรษฐกิจ การตลาด และเทคโนโลยี ซึ่งส่งผลกระทบต่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์และช่องทางการจำหน่าย อย่างไรก็ตาม การเสริมสร้างทักษะด้านเทคโนโลยีให้กับชุมชนและนักเรียนอาจช่วยให้ สามารถปรับตัวและพัฒนากิจกรรมทางธุรกิจได้ในอนาคต ชุมชนจิวรายมีศักยภาพในการพัฒนาธุรกิจ ท้องถิ่น แต่ยังประสบปัญหาในด้านเศรษฐกิจ การตลาด และการใช้เทคโนโลยี ปัจจัยสำคัญที่สามารถ ช่วยพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนคือการเสริมสร้างทักษะทางเทคโนโลยีให้กับนักเรียน และชุมชน เพื่อให้สามารถปรับตัวและขยายตลาดได้อย่างมีประสิทธิภาพในอนาคต

การจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจิวราย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจิวราย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์บุคลากรครูกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในแต่ละด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านหลักสูตร

ควรพัฒนาหลักสูตรให้เหมาะสมกับผู้เรียนในยุคปัจจุบัน เน้นทักษะการนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยการเรียนรู้เชิงรุกผู้เรียนจักวิเคราะห์ปัญหา การแก้ปัญหาในเชิงสร้างสรรค์ พัฒนาให้สอดคล้องกับมาตรฐานความต้องการของสังคม เพิ่มเนื้อหาหรือเพิ่มรายวิชาที่สอดคล้องกับเทคโนโลยีส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีทั้งทางด้านการศึกษาตลอดจนการประกอบอาชีพ นอกจากนี้จะพัฒนาหลักสูตรแล้วยังต้องพัฒนาวิธีการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียน

ด้านที่ 2 ด้านการจัดการเรียนรู้

เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered) การจัดการเรียนรู้แบบ เน้นการปฏิบัติ การอยู่ร่วมกันอย่างเป็น แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันอย่างมีเหตุผล โดยใช้เทคโนโลยี และนวัตกรรมเป็นเครื่องมือสนับสนุน กระบวนการเรียนรู้เน้นการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ทั้งในด้านการคิดเชิงวิเคราะห์ (Critical Thinking) การแก้ปัญหา (Problem-Solving) ทักษะดิจิทัล (Digital Literacy) และการทำงานร่วมกัน (Collaboration) โดยมีการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ทั้งการเรียนในห้องเรียนและนอกห้องเรียนบูรณาการกับชุมชนของตนเอง เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง

ด้านที่ 3 ด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้

ด้านการวัดและประเมินผล เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาและสะท้อนความก้าวหน้าของผู้เรียนในด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ควรการวัดและประเมินผลที่หลากหลายตามความสามารถของผู้เรียนเพราะผู้เรียนแต่ละคนมีความสามารถ ความรู้ และทักษะที่แตกต่างกัน ควรเป็นการประเมินประเมินผลตาม สมรรถนะเน้นการวัดทักษะ และการนำความรู้ไปใช้จริง รับฟังความคิดเห็นจาก ผู้เรียน เพื่อนร่วมชั้น และผู้สอน สามารถนำผลที่ได้ไปพัฒนาด้านการสอนให้ดีขึ้น

ด้านที่ 4 ด้านสภาพแวดล้อม และบรรยากาศการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเนื้อหาในแต่ละบทควรมีสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมและเอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ โดยมีการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียน และนอกห้องเรียนเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดการเห็นภาพจริง การใช้ทักษะในด้านต่าง ๆ ของแต่ละคน ซึ่งบริบทในแต่ละ

โรงเรียนจะมีความแตกต่างกัน ครูผู้สอนควรสร้างสถานการณ์ จำลองเหตุการณ์ หรือพานักเรียนไปศึกษาแหล่งเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมองโลกได้กว้างขึ้น

...ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน ครูต้องคำนึงถึงบริบทเป็นสำคัญว่าเหมาะสมกับการเรียนรู้ไหมโดยอิงหลักสูตรและนำมาปรับในการจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญใช้การวัดและการประเมินผลก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งในโรงเรียนมีกิจกรรมเยอะไม่สามารถจัดกิจกรรมได้อย่างเต็มที่ และในกิจกรรมบางอย่างต้องใช้ระยะเวลาสองถึง 3 ชั่วโมงเนื่องจากเป็นนักเรียนชั้นประถม ฉะนั้นการจัดกิจกรรมกิจกรรมนั้นไม่สามารถจัดได้ครบทุกกิจกรรมถ้าครูมีเวลาการสอนเต็มที่ครูก็พร้อมที่จะปรับวิธีการสอนโดยการเน้นกิจกรรมที่มากขึ้นเพื่อกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้มากขึ้น โดยเน้นไปที่การศึกษาตามแหล่งเรียนรู้ในชุมชนของตนเอง

(ครูผู้สอน 1, โรงเรียนวัดป่าแดง, ผู้ให้สัมภาษณ์, 25 กุมภาพันธ์ 2568)



ภาพ 11 ครูผู้สอน 1 โรงเรียนวัดป่าแดง

...แนวทางในการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับกิจกรรมทางโรงเรียนของครูยังสอนแบบเต็มรูปแบบในด้านของเศรษฐศาสตร์ส่วนใหญ่จะสอนในเรื่องของเงินแต่ครูคิดว่าแนวการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงเรียนรู้ในเรื่องต่าง ๆ เด็กน่าจะเกิดกระบวนการคิด วิเคราะห์อย่างมีเหตุผลมองเห็นปัญหาและสามารถแก้ปัญหาได้อย่างแท้จริงและชุมชนเป็นแหล่งเรียนรู้พื้นฐานเด็กสามารถเกิดจากการเรียนรู้ในชุมชนได้เพราะเด็กส่วนใหญ่เป็นเด็กในชุมชนของตนเองที่เข้ามาเรียน

(ครูผู้สอน 2, โรงเรียนวัดเขารวก, ผู้ให้สัมภาษณ์, 25 กุมภาพันธ์ 2568)



ภาพ 12 ครูผู้สอน 2 โรงเรียนวัดเขารวก

...ด้วยความที่เป็นครูยุคใหม่ จึงเน้นกิจกรรมมากกว่าการเขียนหนังสือ ในการจัดกิจกรรมตามหลักสูตรของสถานศึกษาบางอย่างก็ไม่เหมาะสมกับผู้เรียนในชนบท ครูจึงต้องใช้หลักสูตรท้องถิ่น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเน้นการปฏิบัติ เพื่อกระตุ้นผู้เรียนให้เห็นความสำคัญของชุมชนตนเอง มองเห็นถึงการแก้ปัญหา โดยใช้การวัดและประเมินที่หลากหลาย แต่ก็มีปัญหาในเรื่องของระยะเวลาและกิจกรรมอื่นๆที่นอกเหนือจากเวลาสอน ทำให้เกิดผลกระทบต่อครูผู้สอนและผู้เรียนอย่างมาก

(ครูผู้สอน 3, โรงเรียนชุมชนวังหลุมวิทยาคาร, ผู้ให้สัมภาษณ์, 25 กุมภาพันธ์ 2568)

...พวกหนูชอบกิจกรรมนี้ เกิดการเรียนรู้ที่แท้จริง มีความสุขกับการเรียนวิชาสังคม เปิดโอกาสให้ทุกคนกล้าแสดงออก พอได้ลงแหล่งเรียนรู้จริงมองเห็นถึงปัญหา เราก็เห็นแนวทางการแก้ปัญหาที่ถูกต้อง มีไอดีอยู่ตลอดเวลา อยากจะเล่าให้เพื่อน ๆ ฟังเกิดความรู้สึก การตั้งคำถามและหาคำตอบได้จากกลุ่มเพื่อนและตนเองพวกหนูคิดว่าการเรียนในครั้งนี้นี้ การทำกิจกรรมนี้คุ้มค่าได้มองเห็นถึงการบริหารธุรกิจโดยการนำปัญหาในชุมชนมาแก้ปัญหา และพวกหนูก็สามารถขายของในช่องทางออนไลน์ได้เพราะพวกหนูเริ่มมีประสบการณ์จากกิจกรรมในครั้งนี้

(กลุ่มผู้เรียน 1, โรงเรียนวัดตันตุมแสง, ผู้ให้สัมภาษณ์, 27 กุมภาพันธ์ 2568)



ภาพ 13 กลุ่มผู้เรียน 1 โรงเรียนวัดตันตุมแสง

...กลุ่มพวกผมเพิ่งรู้ว่า สื่อออนไลน์ก็สามารถนำมาแก้ปัญหาในชุมชนได้ถ้าเราใช้ถูกวิธี และพวกผมก็รู้สึกมีประโยชน์ที่ได้ช่วยเหลือชุมชนที่ผมอยู่ตั้งแต่เกิด ให้คนรู้จัก ผลิตภัณฑ์ของชุมชน จี๊วรายมากขึ้น พอกลุ่มพวกผมทำได้ก็รู้สึกมีความสุขที่การเรียนในครั้งนี้น่าประสบความสำเร็จเป็นชิ้นงาน และได้เรียนรู้ ร่วมกับเพื่อนอย่างสนุก เกิดความตื่นเต้นตลอดเวลาในการคิดแนวทางการแก้ปัญหา กลัวว่าจะทำไม่สำเร็จ แต่กลุ่มพวกเราก็ทำสำเร็จเพราะรับฟังกันและช่วยกันคิด พวกผมรู้สึกในห้องเรา ไม่มีคนเก่งกว่าใคร ทุกคนสำคัญหมด เพราะได้แบ่งหน้าที่การทำงาน ได้เรียนรู้ไปพร้อม ๆ ทำให้กล้าตอบคำถามและอยากเรียนทุกชั่วโมง รู้สึกไม่เบื่อและเวลาหมดเร็วมากครับ

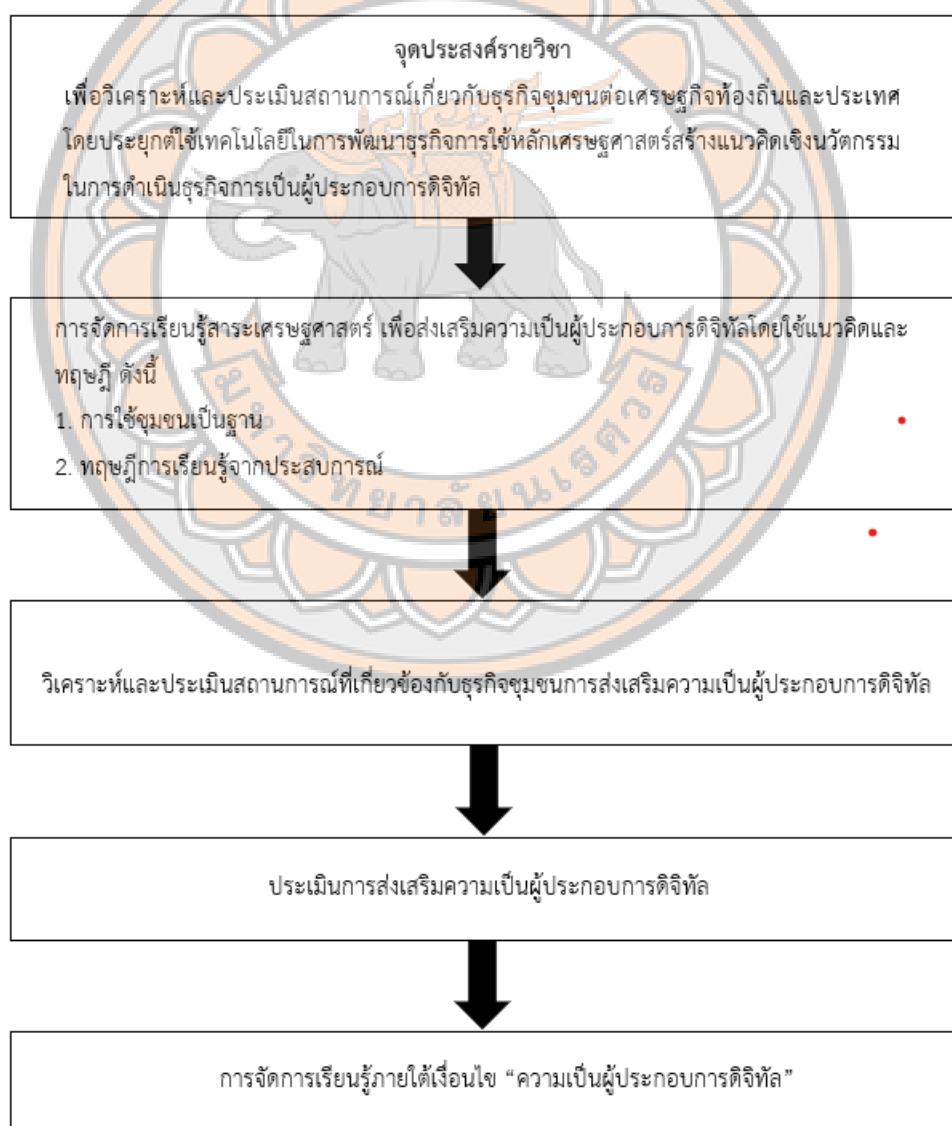
(กลุ่มผู้เรียน 2, โรงเรียนวัดตันตุมแสง, ผู้ให้สัมภาษณ์, 27 กุมภาพันธ์ 2568)



ภาพ 14 กลุ่มผู้เรียน 2 โรงเรียนวัดตันตุมแสง

ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีกระบวนการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จึงนำผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลมากำหนดแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ซึ่งจะเป็ กระบวนการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน ประกอบด้วยสภาพปัจจุบันของการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน แนวทางในการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน กิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจ้ะราย ส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ดังนี้



จากกระบวนการจัดการเรียนรู้ข้างต้น นำไปสู่การสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล การสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community Based Learning) ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในองค์ความรู้ที่กำหนดจากชุมชนภายใต้การมีส่วนร่วมของชุมชนทั้งด้านกระบวนการเรียนการสอนและการประเมินผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เป็นที่รู้จักในประเทศสหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย ทวีปแอฟริกา และเอเชีย ในชื่อว่าการเรียนรู้โดยการบริการสังคม (Service Learning : SL) เป็นรูปแบบของการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่ออกแบบมา เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมการคิดเชิงวิพากษ์ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในศตวรรษ 21 มีคุณธรรมจริยธรรม เจตคติที่พึงประสงค์ ตระหนักในความรับผิดชอบในฐานะเป็น ส่วนหนึ่งของชุมชน รวมทั้งเพื่อตอบสนอง ความต้องการที่แท้จริงของชุมชน ชุมชนและผู้เรียนจะได้รับประโยชน์ร่วมกัน ผู้วิจัยจึงได้ผนวกแนวคิดดังกล่าวเข้าไปในกระบวนการจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม รายวิชาเศรษฐศาสตร์ โดยนำประเด็นสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชุมชนมาเพื่อเป็นสื่อกลางในการสร้างองค์ความรู้ให้กับผู้เรียน ซึ่งผู้วิจัยได้พัฒนาคู่มือกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เรื่องโซเซียลมีเดียกับนักขายมือทอง เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล 3 กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 เรื่อง ผู้กล้า ล่าปัญหา

1. Preparation ขั้นเตรียมการ

ขั้นที่ 1 ศึกษาลักษณะทั่วไปของชุมชนจัวราย

ขั้นที่ 2 ศึกษาสภาพปัญหาธุรกิจชุมชนจัวราย

1. ให้ผู้เรียนจับกลุ่มจากเบอร์ลูกโป่งปองที่ครูกำหนดให้ (เบอร์ 1, 2 ตามที่ครูกำหนด)

2. ให้ผู้เรียนเข้ากลุ่มของตนเอง

3. กิจกรรม “ผู้กล้า ล่าปัญหา” ผู้วิจัยได้ดำเนินกิจกรรมตามลำดับ ดังนี้

3.1 ให้ผู้เรียนระดมความคิดสำรวจปัญหาธุรกิจชุมชนจัวราย โดยใช้แหล่งเรียนรู้

ชุมชนจัวราย

3.2 บันทึกข้อมูลลงในใบงาน

3.3 ให้ผู้เรียนมาแลกเปลี่ยนความรู้ เรื่อง ปัญหาธุรกิจชุมชนจัวราย ภายในกลุ่มของตนเอง

3.4 ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มเลือกประเด็นปัญหาที่ต้องการเรียนรู้

3.5 ให้แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอ ประเด็นปัญหา ของกลุ่มตนเองพร้อมอธิบายสาเหตุของปัญหา

3.6 อธิบายให้ผู้เรียนได้เห็นถึงประโยชน์ คุณค่า และความสำคัญของชุมชนจิวราย โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชน ให้ผู้เรียนมองเห็นถึงปัญหา สาเหตุ และหาแนวทางการแก้ไข ในเชิงสร้างสรรค์

ผลกิจกรรมการเรียนรู้

พบว่า กิจกรรมทำให้ผู้เรียน เกิดทักษะกระบวนการคิดจากการเรียนรู้นอกห้องเรียน และลงมือปฏิบัติจริง ผู้เรียนตระหนักถึงคุณค่า และความสำคัญของชุมชนจิวราย การพัฒนาของชุมชน ในด้านธุรกิจให้ทันต่อเหตุการณ์ในปัจจุบัน ดังนี้

1. การพัฒนาทักษะด้านการคิด วิเคราะห์

ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สภาพปัญหาในด้านธุรกิจชุมชน โดยใช้ ชุมชนจิวราย เป็นแหล่งการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการพัฒนาทักษะกระบวนการคิด การแก้ปัญหาในเชิงสร้างสรรค์ ผู้เรียนรู้จักการลำดับความคิดของตนเอง

2. ทักษะทางสังคมและการทำงานร่วมกัน

ผู้เรียนรู้จักการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม รับฟังความคิดเห็นของเพื่อน ๆ วิเคราะห์ อย่างมีเหตุผล ในการใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนจิวรายทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะทางสังคม เป็นการรับความรู้ จากนักปราชญ์ชาวบ้านในชุมชน ทำให้เกิดความท้าทายต่อผู้เรียนกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยใช้ประสบการณ์จริง

3. ทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม

ผู้เรียนนำปัญหาด้านธุรกิจชุมชนจิวราย หาสาเหตุ และหาแนวทางการแก้ปัญหา ในเชิงสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดนวัตกรรมทางเทคโนโลยี การใช้สื่ออย่างเหมาะสมและเป็นการแก้ปัญหา ที่เหมาะสมกับช่วงวัย

4. ทักษะด้านจิตสำนึกสาธารณะและความเป็นพลเมือง

ผู้เรียนได้ลงพื้นที่โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชน ในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ เกิดปัญหา และอุปสรรคผู้เรียนรู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รับฟังความคิดเห็น และการหาเหตุผล อย่างประนีประนอม

5. การเรียนรู้เชิงรุก

ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นอยู่ตลอดเวลา ในการค้นคว้าหาข้อมูลในแหล่งเรียนรู้ และได้ระดมความคิดกันภายในกลุ่ม



ภาพ 15 กิจกรรมผู้กล้า ล่าปัญหา



ภาพ 16 กิจกรรมผู้กล้า ล่าปัญหา



ภาพ 17 กิจกรรมผู้กล้า ล่าปัญหา

กิจกรรมที่ 2 เรื่อง มีปัญหาที่ต้องแก้

2. Action ขั้นตอนการ

ขั้นที่ 3 ศึกษาผลิตภัณฑ์ในชุมชนจั่วราย

ขั้นที่ 4 วางแผนและหาแนวทางการแก้ปัญหา

ขั้นที่ 5 การออกแบบเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ในชุมชนจั่วราย

1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน
2. ให้นักเรียนทุกคนในกลุ่มนำเสนอปัญหาธุรกิจชุมชนจั่วราย
3. ให้ในกลุ่มเลือกปัญหาธุรกิจชุมชนที่ทุกคนในกลุ่มสนใจมากที่สุดมา 1 ปัญหา
4. ให้ทุกคนในกลุ่มช่วยกันออกแบบการแก้ปัญหาธุรกิจชุมชนของตนเอง
5. หัวข้อในการออกแบบการแก้ปัญหาโดยใช้สื่อโซเชียล มีดังนี้
 - การนำผลิตภัณฑ์ในชุมชนจั่วรายมาโปรโมท
 - กระบวนการโปรโมทผลิตภัณฑ์
 - ประโยชน์ของการโปรโมททางโซเชียลมีเดีย

ผลกิจกรรมการเรียนรู้

พบว่าผู้เรียนรู้จักการวางแผน การทำงานอย่างเป็นขั้นตอน มีการจัดระบบความคิดของตนเองและระดมความคิดเห็นในกลุ่มอย่างมีเหตุผลโดยมีวิธีการแก้ปัญหาในเชิงสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดนวัตกรรมของกลุ่มผู้เรียนเหมาะสมกับช่วงวัยโดยการแก้ปัญหาใช้สื่อเทคโนโลยีซึ่งเป็นการดึงดูดกลุ่มลูกค้าและเป็นการเผยแพร่ผลิตภัณฑ์ชุมชนจั่วรายให้เป็นที่รู้จักมากขึ้นเพราะเป็นสื่อออนไลน์ที่ผู้เรียนทำได้และทุกคนเข้าถึงได้ง่ายมากกว่าการยื่นขายหน้าร้านของตน

1. ทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม

ผู้เรียนค้นคว้าหาแนวทางการแก้ไขปัญหาในเชิงสร้างสรรค์ โดยการคิดสร้างการโปรโมทสินค้าใช้การแสดงเรื่องสั้น เพื่อให้กลุ่มลูกค้าและคนทั่วไปเห็นผลิตภัณฑ์ของชุมชนจิวราย ผู้เรียนระดมความคิดกันในกลุ่มสร้างละครสั้นเกี่ยวกับปัญหาธุรกิจที่กลุ่มตัวเองเลือก เพื่อนำเสนอออกสู่ท้องตลาด และผู้เรียนรู้จักสร้างตัวละครสร้างเนื้อเรื่องที่ดึงดูดความ ตามความต้องการของกลุ่มลูกค้า ผู้เรียนออกแบบการแก้ปัญหาโดยเน้นนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน

2. ด้านทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยี

ผู้เรียนเกิดทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีโดยนำมาบูรณาการในการแก้ปัญหา ด้านธุรกิจชุมชนจิวราย หาวิธีการและนำวิธีการที่ผู้เรียนได้สร้างสรรค์ขึ้นมานั้นใช้สื่อเทคโนโลยี ในการดึงดูดความสนใจจากกลุ่มลูกค้าและบุคคลทั่วไปให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น

3. ทักษะทางสังคมและการทำงานร่วมกัน

การทำงานร่วมกันในกลุ่มผู้เรียนรู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีจิตสาธารณะช่วยเหลือเพื่อนเพื่อนทั้งที่อยู่กลุ่มเดียวกัน อยู่คนละกลุ่มรวมไปถึงในการเรียนตามแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ผู้เรียนยังเปิดโอกาสให้ผู้คนได้แสดงความคิดเห็นและผู้เรียนน้อมรับความรู้จากคนในชุมชนการรู้จักซักถามเพื่อค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม

4. ทักษะการเป็นผู้ประกอบการและการบริหารจัดการ

ผู้เรียนรู้จักการคิด วางแผน บริหารเวลา ตั้งแต่ การหาสาเหตุ หาแนวทางการแก้ปัญหา หาประโยชน์ ผลดีและผลเสีย รวมไปถึงการเผยแพร่ชิ้นงานของตนเอง การตอบสนองความต้องการของกลุ่มลูกค้า ใช้สื่อเทคโนโลยีในด้านการผลิตรวมถึงการสื่อสารโดยใช้สื่อโซเชียลทางด้านดิจิทัล และผู้เรียนยังเกิดความคิดในด้านการเป็นผู้ผลิตเองแต่ต้องเป็นผู้ผลิตที่มีคุณภาพ มีความคิดรอบคอบ และเป็นผลิตภัณฑ์ที่ยั่งยืน



ภาพ 18 มีปัญหาที่ต้องแก้



ภาพ 19 มีปัญหาที่ต้องแก้



ภาพ 20 มีปัญหาก็ต้องแก้



ภาพ 21 มีปัญหาก็ต้องแก้

กิจกรรมที่ 3 ผู้กล้า แก้ได้ทุกปัญหา

3. Reflection ชั้นสะท้อน

ขั้นที่ 6 แลกเปลี่ยนความรู้และสรุปองค์ความรู้

4. การเผยแพร่ Demonstration and celebration ชั้นเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ

ขั้นที่ 7 การเผยแพร่ผลิตภัณฑ์ธุรกิจในกลุ่มชนจิวรายโดยใช้ดิจิทัล

1. สุ่มนักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอการแก้ปัญหาโดยใช้สื่อโซเชียลมีเดียในกลุ่มชนจิวราย
2. นักเรียนตอบข้อซักถามจากเพื่อน และครูเกี่ยวกับการแก้ปัญหาโดยใช้สื่อโซเชียลมีเดียในกลุ่มชนจิวราย
3. นักเรียนส่งชิ้นงานการแก้ปัญหาธุรกิจชุมชนโดยใช้สื่อโซเชียลมีเดียทางช่องทางออนไลน์

ผลการจัดการเรียนรู้

พบว่ากิจกรรมนี้ผู้เรียนเกิดทักษะในด้านการสื่อสาร การคิดวิเคราะห์ การรับฟังผู้อื่นอย่างมีเหตุผล และเกิดแนวทางการแก้ปัญหาเป็นที่น่าสนใจรวมไปถึงการเผยแพร่ผลิตภัณฑ์ในกลุ่มชนจิวราย

1. ด้านความคิดเชิงสร้างสรรค์

ผู้เรียนแต่ละคนกล้าแสดงออกตามบทละครของตนเองจากละครสั้นที่กลุ่มตนเองได้สร้างขึ้น และนำเสนอผ่านสื่อโซเชียล โดยใช้แพลตฟอร์ม TikTok ผู้เรียนแต่งตัวตามตัวละครได้เหมือนจริง การแสดงบทบาทสมมติ กิริยาท่าทางและคำพูดจนเป็นที่ดึงดูดความสนใจทางสื่อออนไลน์

2. ด้านการเรียนรู้เชิงรุก

ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ จากการเรียนรู้ประสบการณ์จริง มีการค้นคว้าหาข้อมูลโดยใช้แหล่งเรียนรู้ในกลุ่มชนจิวราย สัมภาษณ์นักปราชญ์ ชาวบ้าน และหาข้อมูลเพิ่มเติมจากคุณครูหนังสือเรียน กิจกรรมนี้ทำให้ผู้เรียนเกิดการกระตุ้นทั้งในด้านความคิดและการตื่นตัวในการจัดการเรียนการสอน กับผู้เรียนทุกคนที่มีความสามารถแตกต่างกันออกไป

3. ด้านทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยี

ผู้เรียนได้ใช้สื่อออนไลน์ แพลตฟอร์ม TikTok ในการเผยแพร่ผลิตภัณฑ์ชุมชนจิวรายเป็นบทละครสั้นของนักเรียนแต่ละกลุ่ม ทำให้ผู้คนในกลุ่มออนไลน์รู้จักสินค้าผลิตภัณฑ์ในกลุ่มชนจิวรายมากขึ้น เนื่องจากบทละครการแสดงเป็นที่น่าดึงดูดความสนใจของกลุ่มลูกค้า และบุคคลทั่วไปยังเป็นสื่อที่ถูกทุกคนเข้าถึงได้ง่ายและเป็นยุคสมัยของเทคโนโลยีในปัจจุบัน

4. ทักษะการเป็นผู้ประกอบการและการบริหารจัดการ

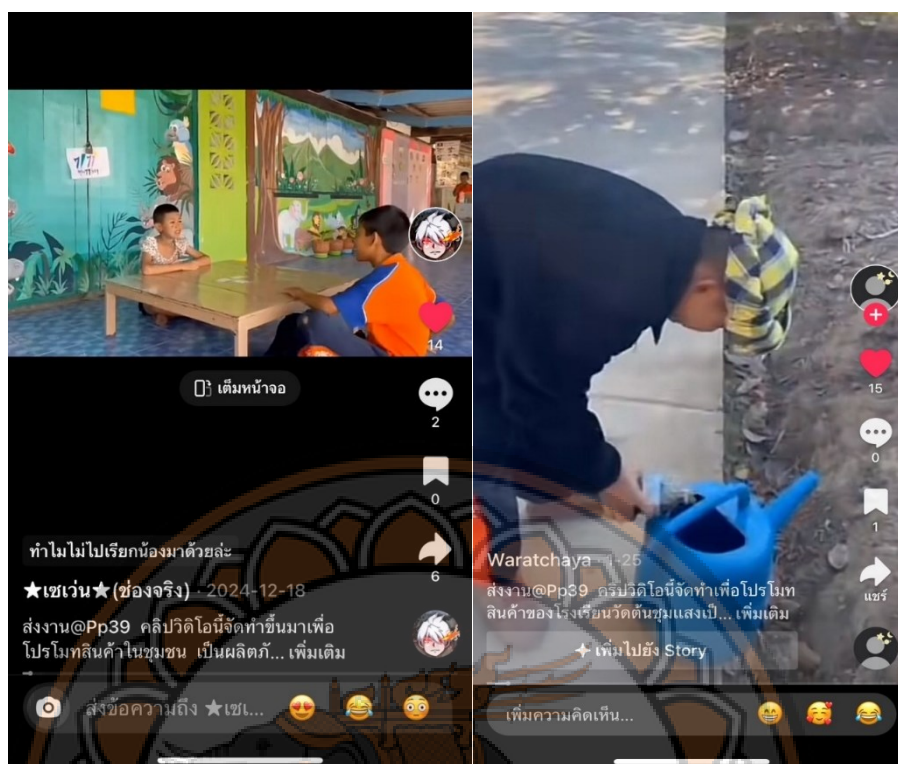
ผู้เรียนเกิดได้รับพัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการ โดยการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง สร้างเครือข่ายกับผู้ประกอบการคนอื่น ๆ เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ปรับกลยุทธ์ตามแนวโน้มของตลาดและเทคโนโลยี วิเคราะห์และคาดการณ์ความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น วางแผนป้องกันและแนวทางแก้ไข

5. ทักษะธุรกิจการตลาด

วางแผนกลยุทธ์การตลาดและการสร้างแบรนด์ ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม คิดค้นไอเดียและแนวทางแก้ไขปัญหาที่สร้างสรรค์ปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของตลาดและเทคโนโลยี ใช้เครื่องมือการตลาดดิจิทัลให้เกิดประโยชน์และความสามารถในการตัดสินใจอย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพ 22 กิจกรรมผู้กล้า แก้ได้ทุกปัญหา



ภาพ 23 ผลของกิจกรรมผู้กล้า แก้ได้ทุกปัญหา

ตาราง 2 สรุปการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน

กิจกรรม	จุดประสงค์ของกิจกรรม	วิธีการดำเนินกิจกรรม	ผลที่ได้รับ
1. ผู้กล้า ล่าปัญหา	เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้จากประสบการณ์จริง สำรวจปัญหาธุรกิจ ในชุมชนจั่วราย	ผู้เรียนลงพื้นที่จริง สำรวจ สัมภาษณ์ แลกเปลี่ยน และสรุป ประเด็นปัญหา เพื่อนำไปวิเคราะห์ และหาทางแก้ไข	ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ แบบมีส่วนร่วม เกิดทักษะ หลากหลาย มีความคิด เชิงวิเคราะห์ และแก้ปัญหาได้ ตามบริบทที่แท้จริง
2. มีปัญหา ก็ต้องแก้	เพื่อส่งเสริมการวางแผน การแก้ปัญหาอย่างเป็น ระบบ ผ่านผังมโนทัศน์	ผู้เรียนจัดทำผัง มโนทัศน์ วางแผนกลุ่ม ร่วมกัน ระบุเป้าหมาย	ผู้เรียนตระหนักถึง ปัญหาชุมชน เข้าใจ ผลกระทบต่อสังคม

กิจกรรม	จุดประสงค์ของกิจกรรม	วิธีการดำเนินกิจกรรม	ผลที่ได้รับ
		วิธีการและแนว ทางแก้ไขปัญหาต่าง ๆ	เคารพความคิดเห็น ผู้อื่น และใช้วิธี แก้ปัญหา อย่างสร้างสรรค์
3. ผู้กล้า แก้ได้ ทุกปัญหา	เพื่อพัฒนาทักษะ การแก้ปัญหาโดยใช้ สื่อดิจิทัล และแสดงผล การเรียนรู้จากกิจกรรม ก่อนหน้า	ผู้เรียนสรุปผล จากกิจกรรมก่อนหน้า ผ่านสื่อโซเชียล เรียนรู้การวางแผน ใช้เทคโนโลยี และจัดระบบความคิด	ผู้เรียนมีทักษะ การใช้เทคโนโลยี สื่อสารอย่าง สร้างสรรค์ มีความคิดริเริ่ม รู้จักการวางแผน และเรียนรู้ ผ่านประสบการณ์ จริง

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความเป็น
ผู้ประกอบการดิจิทัล

1. ความรู้และทักษะด้านธุรกิจ

1. ด้านการบริหารจัดการ (Management) กระบวนการวางแผน การตัดสินใจ
การจัดระเบียบ การนำไปปฏิบัติและการควบคุมเพื่อใช้ทรัพยากรต่าง ๆ เช่น คน เงิน วัสดุอุปกรณ์
ข้อมูล ถูกใช้ไปอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลเพื่อบรรลุเป้าหมายของกิจกรรมที่ตั้งไว้ มีการชี้
กระตุ้นและสื่อสารกับบุคลากรหรือกับคนกลุ่มอื่น นำผลที่ได้ตรวจสอบและประเมินผลการดำเนินงาน
ให้เป็นไปตามแผนหรือเป้าหมายที่ตั้งไว้

ผลการวิจัย การสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานทั้ง 3 กิจกรรม
ทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ตั้งแต่การวางแผนการดำเนินงาน การแบ่งหน้าที่กันในกลุ่ม
การจัดสรรเวลาและทรัพยากรในเรื่องของข้อมูล วัสดุอุปกรณ์ และนำผลที่ได้มาระดมความคิดกัน
ในกลุ่มเพื่อหาแนวทางการแก้ปัญหาต่อไป ซึ่งผู้เรียนรู้จักการบริหารจัดการและทุกคนมีหน้าที่บริหาร
เหมือนกันแต่จะแตกต่างกันไปตามความถนัดและความสนใจของผู้เรียนตามที่ได้รับมอบหมายในแต่ละ
กิจกรรม

2. การตลาด (Marketing) การวางแผนการตลาด มีการกำหนดเป้าหมายทางการตลาด วิเคราะห์ตลาดและกลุ่มลูกค้า ศึกษาความต้องการของผู้บริโภคและวิเคราะห์คู่แข่งแนวโน้มของเศรษฐกิจ นำข้อมูลที่ได้ศึกษามาปรับปรุงผลิตภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ให้ตรงความต้องการของลูกค้า เกิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีคุณภาพเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน มีช่องทางการจัดจำหน่าย โดยใช้ช่องทางการสื่อสารทางด้านสื่อดิจิทัล และนำข้อมูลมาปรับปรุงการตลาดเพิ่มยอดขายในอนาคต ได้อย่างยั่งยืน

ผลการวิจัย กิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ทำให้ผู้เรียนเกิดการมองเห็นปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาในเชิงสร้างสรรค์ เกิดกลยุทธ์การตลาดออนไลน์ โดยผู้เรียนวิเคราะห์ และหาสาเหตุของปัญหา จากนั้นศึกษาความต้องการและพฤติกรรมของผู้บริโภคให้ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค และมีการกำหนดเป้าหมายทางการตลาดทั้งในส่วนของผู้ผลิตและผู้บริโภคที่ทันสมัย และยอดขายที่ดีขึ้นมีการพัฒนาสินค้าให้แตกต่างจากคู่แข่งเกิดความเป็นเอกลักษณ์ของชุมชนและเพิ่มช่องทางการขายโดยใช้สื่อดิจิทัล ทั้ง Facebook TikTok

2. ความรู้และทักษะด้านดิจิทัล

1. ด้านความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) นวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้ประกอบการที่ต้องการประสบความสำเร็จ ผู้ประกอบการจำเป็นต้องมีนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ในการคิดค้นผลิตภัณฑ์หรือบริการใหม่ ๆ ปรับปรุงกระบวนการทำงาน และปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของตลาดและเทคโนโลยี ผู้ประกอบการสามารถพัฒนานวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ได้ด้วยการเปิดใจกว้าง หมั่นฝึกฝนและพัฒนาทักษะ และเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ

ผลการวิจัยการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 12 คน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ active learning เป็นการกระตุ้นผู้เรียนในการดำเนินกิจกรรมให้เกิดการมองเห็นถึงปัญหาหรือจุดบกพร่อง และหาแนวทางการแก้ไขอย่างสร้างสรรค์ให้เกิดนวัตกรรมและเหมาะสมกับช่วงวัยโดยมีการบูรณาการเทคโนโลยีเข้ามาใช้ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้เห็นคุณค่าในชุมชนของตนเอง และการเรียนรู้ในรายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม รวมไปถึงการใช้สื่อเทคโนโลยีอย่างมีประโยชน์ เป็นการฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ความสามัคคีความเสียสละการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ดังที่ได้จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้เรียน

2. ด้านการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ส่งเสริมทางด้าน ความคิด มีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริง สนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียน เกิดความร่วมมือการสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน มีการสร้างองค์ความรู้ผ่านการใช้กิจกรรมที่ครูจัดเตรียม ไว้ให้หลากหลาย การจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยการนำเอา วิธีการสอน เทคนิคการสอนที่หลากหลายมาใช้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะและเชื่อมโยงองค์ความรู้นำไปปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหา หรือประกอบอาชีพในอนาคต และถือเป็นการจัดการเรียนรู้ประเภทหนึ่งที่ส่งเสริมให้ ผู้เรียน มีคุณลักษณะสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน

ผลการวิจัยผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น การทำกิจกรรมเริ่มตั้งแต่ กิจกรรมที่ 1 ผู้กล้า ล่าปัญหา นักเรียนเริ่มจากสำรวจปัญหาธุรกิจในกลุ่มชุมชนและมาปรึกษา พูดคุย ระดมความคิดกันในกลุ่มเพื่อน การทำกิจกรรมที่ 2 เริ่มมีความคิดในการหาแนวทางการแก้ปัญหา โดยใช้สื่อโซเชียลเข้ามาแก้ปัญหาซึ่งผู้เรียนแต่ละคนเริ่มมีความคิดที่แตกต่างกัน คิดวิเคราะห์ ตามความเหมาะสม การลงมือทำกิจกรรมที่ 3 คือผู้กล้าแก้ได้ทุกปัญหานักเรียนมีแนวทางการแก้ปัญหาจึงออกมานำเสนอการแก้ปัญหาโดยใช้สื่อโซเชียลมีเดียในชุมชนจี้วรายและส่งชิ้นงาน การแก้ปัญหาธุรกิจชุมชนโดยใช้สื่อโซเชียลทางช่องทางออนไลน์คือ TikTok ดังที่ได้จากการสัมภาษณ์ กลุ่มผู้เรียน

3. ด้านทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยี (Digital literacy)

ทักษะด้านดิจิทัลพื้นฐานที่จะเป็นตัวช่วยสำคัญในการปฏิบัติงาน การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน เพื่อการก้าวไปสู่การเป็นประเทศไทย 4.0 อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือช่วยให้ บุคลากร สามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองเพื่อให้ได้รับโอกาสการทำงานที่ดีและเติบโตก้าวหน้า ในอาชีพ (Learn and Growth)

ผลการวิจัยผู้วิจัยพบว่า ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้และกล้าที่จะแสดงความคิดเห็น มุมมองใหม่ ๆ ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะ ความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีเทคโนโลยีเป็นตัวช่วย ในการแก้ปัญหา เห็นถึงประโยชน์ของเทคโนโลยีเทคโนโลยีที่มากกว่าการใช้เทคโนโลยีเปิดดูสื่อ ที่ผู้เรียนเป็นเพียงผู้รับสารอย่างเดียว แต่ผู้เรียนได้นำเทคโนโลยีมาช่วยแก้ปัญหาในชุมชนจี้วราย ทำให้ผู้เรียนเห็นถึงประโยชน์ของเทคโนโลยีโดยตนเองเป็นผู้ส่งสารและมีผู้รับสารจำนวนมาก ที่ได้ประโยชน์จากนวัตกรรมของกลุ่มนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผ่านสื่อออนไลน์ ดังที่ได้ จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้เรียน

4. ด้านทักษะทางสังคม (social skills) เป็นรูปแบบของพฤติกรรมที่แต่ละบุคคล

มีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างอย่างเหมาะสม การพัฒนาทักษะทางสังคมมีความสำคัญอย่างมาก ต่อพัฒนาการและการเติบโตของเด็ก ซึ่งเด็ก ๆ จะได้เรียนรู้การสร้างความสัมพันธ์เชิงบวก

เรียนรู้การอยู่ร่วมกันในสังคม รวมไปถึงสามารถปรับตัวเองให้เข้ากับสังคมรอบข้างได้ เด็กที่มีทักษะทางสังคมที่ดีจะมีการรับรู้คุณค่าในตัวเองที่สูง ประสบความสำเร็จในด้านการเรียน รวมไปถึงเด็กที่มีทักษะทางสังคมสูงจะสามารถจัดการและเอาตัวเองให้รอดจากการถูกบูลลี่ และแรงกดดันทางสังคมรอบข้างอื่น ๆ รวมไปถึงมองชีวิตในแง่บวก จัดการกับความเครียดได้ดี และจัดการกับอารมณ์ของตนเองและแสดงออกได้อย่างเหมาะสมในด้านต่าง ๆ ดังนี้ ด้านการแก้ปัญหา ด้านการวางแผน ด้านการทำงานร่วมกัน ด้านการเห็นอกเห็นใจ ด้านการรับฟังผู้อื่น และการควบคุมตัวเอง

ผลการวิจัยจากการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน ซึ่งแต่ละคนมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างคนละแบบ ผู้เรียนบางคนกล้าถาม กล้าถามมุมมองใหม่ ๆ หรือปรึกษาคนใกล้ตัว ขณะเดียวกันผู้เรียนบางคนยังไม่กล้าถามคนในชุมชนมากเท่าที่ควร แต่สามารถเรียนรู้และยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น กล้าที่จะแสดงความคิดเห็นของตัวเองให้ผู้อื่นรู้ ผู้เรียนเกิดทักษะทางสังคมทั้งทางด้านการวางแผนการทำงานร่วมกันกับคนในวัยเดียวกันและคนที่เป็นผู้ใหญ่กว่าการควบคุมตนเอง ควบคุมสมาธิในการรับความรู้จากผู้อื่นได้มากขึ้น

ดังนั้นการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน จึงเป็นส่วนสำคัญที่ส่งผลให้เกิดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล เรื่องโซเซียลมีเดียกับนักขายมือทอง เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางเพื่อให้เกิดองค์ความรู้คู่กับการพัฒนาทักษะอย่างยั่งยืน สามารถเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต จะนำไปสู่การตระหนักเห็นคุณค่ารักท้องถิ่นบริบทของชุมชนจัวรายอำเภอตะพานหิน จังหวัดพิจิตร ภายใต้การเรียนรู้จากชุดกิจกรรม โซเซียลมีเดียกับนักขายมือทองที่จะสร้างองค์ความรู้ ทักษะและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อตนเองและผู้อื่นอย่างแท้จริง

ตาราง 3 สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล

ผลการวัด และประเมินความเป็น ผู้ประกอบการดิจิทัล	ด้านทักษะ/ความรู้	ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน
1. ความรู้และทักษะ ด้านธุรกิจ	1. การบริหารจัดการ (Management)	- วางแผน แบ่งงาน จัดการทรัพยากร - ผู้เรียนทุกคนมีบทบาท ในการบริหารกลุ่ม - เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ในการแก้ปัญหา
	2. การตลาด (Marketing)	- วิเคราะห์ตลาด พฤติกรรมผู้บริโภค

ผลการวัด และประเมินความเป็น ผู้ประกอบการดิจิทัล	ด้านทักษะ/ความรู้	ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน
		- สร้างกลยุทธ์การตลาดดิจิทัล เช่น Facebook, TikTok - พัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีเอกลักษณ์
		ชุมชน
2. ความรู้และทักษะ ด้านดิจิทัล	1. ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking)	- มองเห็นปัญหาและคิดทางแก้ - แบนนวัตกรรม - ใช้เทคโนโลยีให้เหมาะกับช่วงวัย - เกิด active learning เชื่อมโยงกับเศรษฐศาสตร์และสังคม
	2. การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)	- เรียนรู้แบบลงมือทำจริง - ระดมความคิด วางแผน นำเสนอผ่านโซเชียล - ส่งชิ้นงานทาง TikTok ช่วยฝึกทักษะการคิดและแก้ปัญหา
	3. ความเข้าใจ และใช้เทคโนโลยี (Digital Literacy)	- ใช้เทคโนโลยีเพื่อแก้ปัญหาจริง - จากผู้รับสารกลายเป็นผู้ส่งสาร - เห็นประโยชน์ของการใช้เทคโนโลยีในเชิงสร้างสรรค์
	4. ทักษะทางสังคม (Social Skills)	- พัฒนาความกล้าในการสื่อสาร - ทำงานร่วมกับเพื่อนและผู้ใหญ่ได้ดีขึ้น - ฝึกควบคุมตนเอง มีความเห็นอกเห็นใจ และฟังความคิดเห็นผู้อื่น

บทที่ 5

บทสรุป

การวิจัย เรื่อง กิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (Community based Business Learning Activities to Promote Digital Entrepreneurship for Grade 6 Students) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจี้วราย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และเพื่อพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจี้วราย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประโยชน์ของงานวิจัย (1) นักเรียนได้รับความรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจริงในบริบทท้องถิ่น สภาพแวดล้อมของสังคม ชุมชน และได้เพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม (2) โรงเรียนมีรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลนำไปสู่การพัฒนาด้านเทคโนโลยีและเผยแพร่ต่อไป (3) ครูผู้สอนในรายวิชาสังคมศึกษา ได้แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล นำไปประยุกต์ใช้ได้ทุกรายวิชา

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยคุณภาพ (Qualitative Research) มีขอบเขตงานวิจัยในด้านเนื้อหา (1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจี้วราย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ด้าน ด้านที่ 1 ด้านหลักสูตรสถานศึกษา ด้านที่ 2 ด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านที่ 3 ด้านการวัดผลและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ ด้านที่ 4 ด้านบริบท (2) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีกระบวนการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน 1. สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน 2. แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน 3. กิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจี้วราย (3) ด้านการวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน 1.ความรู้และทักษะด้านธุรกิจ ประกอบด้วย ด้านการบริหารจัดการและด้านการตลาด 2. ความรู้และทักษะด้านดิจิทัล ประกอบด้วย ด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้านการเรียนรู้เชิงรุก ด้านทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยี และด้านทักษะทางสังคม ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดตันตุมแสง จังหวัดพิจิตร กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2567 จำนวน 12 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องด้วยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

จะต้องมีการจัดการเรียนการสอนในวิชาสังคมศึกษาตามหลักสูตรสถานศึกษา ขอบเขตด้านระยะเวลา ใช้ระยะเวลาในการวิจัย ตั้งแต่ พฤษภาคม 2567- มิถุนายน 2568 ขอบเขตด้านสถานที่โรงเรียน วัดต้นชุมแสง ตำบลจี่วราย อำเภอตะพานหิน จังหวัดพิจิตร

สำหรับเครื่องมือที่ใช้ชุดกิจกรรมโซเซียลมีเดียกับนักขายมือทอง รวบรวมกิจกรรมการเรียนรู้ 3 กิจกรรม 1) ผู้กล้า ล่าปัญหา 2) มีปัญหาที่ต้องแก้ 3) ผู้กล้า แก้ได้ทุกปัญหา ในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยวิธีการ วิเคราะห์สรุปลุ่บ้นัย (Analytic Induction) จากบันทึกภาคสนามที่เป็น ส่วนบันทึกละเอียดหรือบันทึก พรรณนา (Analytical Description) ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลด้วยวิธีการตรวจสอบแบบ สามเส้าจากการเก็บรวบรวมข้อมูล (Methodological Triangulation) จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ แหล่งเรียนรู้ในชุมชนจี่วราย เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้ การสังเกตควบคู่กับการซักถามพร้อมกันก็ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจาก แหล่งเอกสาร สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูล เมื่อข้อมูลถูกต้องแล้ว จากนั้นจึงจำแนกข้อมูลออกเป็นประเภทหรือแบ่งไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้ คือ เพื่อศึกษา สภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจี่วราย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นำมาเป็นฐานการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานนำสู่การพัฒนาจิกรรรม การจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจี่วราย เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล โดยผู้วิจัย แบ่งผลการวิจัยออกเป็น 2 ประเด็น ดังนี้

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจี่วราย ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

จากการศึกษาข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์ พบว่าสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ ธุรกิจชุมชนจี่วราย ซึ่งชุมชนประสบปัญหาการขายผลิตภัณฑ์ลดลง เนื่องจากในปัจจุบันมีการขยาย ตลาดโดยใช้สื่อออนไลน์และมีผลิตภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ มีผู้ประกอบการ มีธุรกิจที่หลากหลายมากขึ้น ซึ่งการค้าขายในปัจจุบันต้องแข่งกับตัวเองและคนอื่นโดยอาศัยความรู้ ทักษะทางเทคโนโลยีอย่างสูง จึงทำให้ธุรกิจในชุมชนซบเซาลงเพราะส่วนใหญ่เป็นคนสูงวัยที่มีความสามารถทางด้านเทคโนโลยี น้อยกว่าเด็กรุ่นใหม่ ผลิตภัณฑ์ในชุมชนที่ขายได้ส่วนใหญ่เป็นลูกค้าเก่า และคนในชุมชน ทำให้ ไม่มีการขยายตลาดเพื่อโปรโมทผลิตภัณฑ์ของชุมชน

1.1 สภาพชุมชนในอดีตและปัจจุบัน ด้านธุรกิจชุมชน พบว่า ยอดขายผลิตภัณฑ์ ชุมชนจี่วรายลดลงอย่างเห็นได้ชัด เนื่องจากการขยายตลาดในวงกว้าง จึงบูรณาการให้แหล่งเรียนรู้ ในชุมชนโดยนำปัญหาด้านธุรกิจมาออกแบบในการจัดการเรียนรู้

1.2 ลักษณะเศรษฐกิจของชุมชนจิวรายและองค์ประกอบของผู้ประกอบการดิจิทัล พบว่า คนในชุมชน ขาดทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล จึงทำให้ชุมชนประสบปัญหาด้านธุรกิจ ยอดขายผลิตภัณฑ์ลดลง คนว่างงานมากขึ้นจากเคยเป็นผู้ผลิต นำมาสอดคล้องในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้มีความรู้ทางด้านผู้ประกอบการดิจิทัล โดยนำผลิตภัณฑ์ชุมชนมา เผยแพร่ให้คนเป็นที่รู้จักและขยายกลุ่มลูกค้า คนทั่วไปมากขึ้น

1.3 ผลิตภัณฑ์ชุมชนตอบสนองความต้องการของกลุ่มลูกค้า พบว่า ผลิตภัณฑ์ชุมชนตอบสนองลูกค้าในกลุ่มเกษตรกร และกลุ่มลูกค้ามีเพียงในชุมชน จึงนำมาสอดคล้องในการเผยแพร่ผลิตภัณฑ์ให้คนรู้จักมากขึ้น เห็นคุณค่าและประโยชน์ของผลิตภัณฑ์

1.4 ช่องทางการจำหน่ายสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชนจิวราย พบว่า ช่องทางการขาย เป็นการวางขายในวิสาหกิจชุมชน ได้นำมาบูรณาการในการจัดการเรียนรู้ขยายช่องทางตลาดออนไลน์ เพิ่มกลุ่มลูกค้าไปยังจังหวัดอื่น ๆ บุคคลทั่วไปเป็นที่รู้จัก

1.5 พัฒนาช่องทางการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ชุมชนจิวราย และการพัฒนาตนเองให้เป็นผู้ประกอบการดิจิทัล พบว่า ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนพัฒนาตนเองในด้านการใช้สื่อนวัตกรรมอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้ประกอบการและคนในชุมชนเห็นด้วยกับการจัดการเรียนรู้แบบนี้ จึงมีการพัฒนาตนเองไปพร้อม ๆ กัน

2. เพื่อพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจิวราย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นำผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลมากำหนดแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ซึ่งจะเป็น กระบวนการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน โดยมีผลการจัดการเรียนรู้สามารถสรุปได้ 3 กิจกรรม ดังนี้

1. กิจกรรมที่ 1 ผู้กล้า ล่าปัญหา

เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียน เรียนรู้จากประสบการณ์จริงลงพื้นที่แหล่งชุมชนจิวราย หาข้อมูล ประเด็นปัญหาด้านธุรกิจชุมชน และนำประเด็นปัญหามาวิเคราะห์ หาแนวทางการแก้ไข มีการแลกเปลี่ยนพูดคุยและสรุปประเด็นเพื่อนำมาแก้ไข

ซึ่งจากการจัดกิจกรรมพบว่า ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ เกิดทักษะในหลาย ๆ ด้าน ทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ไม่ว่าจะมีทักษะมากน้อยเพียงใด สามารถร่วมกิจกรรมได้ทุกกิจกรรม และเกิดองค์ความรู้ที่หลากหลายแตกต่างกัน ช่วยให้ผู้เรียนกระตุ้นความคิดและใช้เหตุผล ในการแก้ปัญหาแต่ละประเด็นได้ นำไปสู่กิจกรรมการเรียนรู้อย่างแท้จริง

2. กิจกรรมที่ 2 มีปัญหา ก็ต้องแก้

เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ วางแผนในการแก้ปัญหาอย่างมีระบบผ่าน “ผังมโนทัศน์” ที่เป็นการทดสอบว่าผู้เรียนมีการวางแผนงานในการแก้ปัญหาอย่างไร และผู้เรียนได้เริ่มทำกิจกรรม ตามที่กลุ่มของตนเองวางแผนไว้มีเป้าหมาย มีแนวทางความสำเร็จอย่างมี

ประสิทธิภาพ ซึ่งจากการจัดกิจกรรมพบว่า กิจกรรมนี้ส่งเสริมผู้เรียนในการตระหนักถึงปัญหาในชุมชน อาจส่งผลกระทบต่อสังคมได้ ถ้าไม่ได้รับการแก้ไข และการแก้ไขปัญหาจำเป็นต้องคำนึงถึงองค์ประกอบหลายด้าน ใช้แนวทางการแก้ไขในเชิงสร้างสรรค์ การอยู่ร่วมกันในสังคม รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การเคารพความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

3. กิจกรรมที่ 3 ผู้กล้า แก้ได้ทุกปัญหา

เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมทั้ง 2 กิจกรรม ซึ่งทั้ง 2 กิจกรรมผู้เรียนได้เห็นถึงความสามารถในการแก้ปัญหาธุรกิจชุมชนโดยผ่านสื่อโซเชียล ได้รับความรู้จากการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะทางด้านสังคม ความคิดสร้างสรรค์ การนำเทคโนโลยีมาใช้ให้เหมาะสมกับช่วงวัย และผู้เรียนยังได้การเรียนรู้ในการจัดระบบความคิด รู้จักการวางแผนอย่างรอบคอบ กิจกรรมนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนลงพื้นที่ชุมชนสำรวจและค้นหาประเด็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจชุมชน โดยผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงผ่านการพูดคุย สัมภาษณ์ และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน ส่งเสริมการเรียนรู้ที่หลากหลายครอบคลุมการเรียนรู้ของผู้เรียน มีทักษะในการจัดระบบความคิด เสริมสร้างความมั่นใจในการนำเสนอและลงมือปฏิบัติจริง การใช้เทคโนโลยีและสื่อโซเชียลอย่างสร้างสรรค์ มีความตระหนักรู้ต่อสังคม

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล

1. ความรู้และทักษะด้านธุรกิจ

1. ด้านการบริหารจัดการ ผู้เรียนวางแผนในการทำกิจกรรม ได้เรียนรู้การบริหารจัดการแบ่งกลุ่ม แบ่งหน้าที่ และหาข้อมูลโดยการกำหนดระยะเวลาและแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ นำปัญหามาวิเคราะห์ และแก้ปัญหาอย่างรอบคอบ

2. ด้านการตลาด ผู้เรียนได้เรียนรู้ในเรื่องของกลยุทธ์การตลาด รู้จักพัฒนาตนเองใช้สื่อเทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพเหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน โดยการเพิ่มช่องทางการขายใช้สื่อดิจิทัล TikTok ในการขายผลิตภัณฑ์และเป็นที่รู้จักของกลุ่มลูกค้า มองเห็นแนวโน้มและความต้องการของเศรษฐกิจในอนาคตได้

2. ความรู้และทักษะด้านดิจิทัล

2.1 ด้านความคิดสร้างสรรค์ เป็นจุดเริ่มต้นของนวัตกรรมหลาย ๆ อย่าง ที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ความคิดสร้างสรรค์เป็นปัจจัยสำคัญสำหรับผู้ประกอบการที่ต้องการประสบความสำเร็จ ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะนี้ผ่านการคิดค้นผลิตภัณฑ์หรือบริการใหม่ ๆ ปรับปรุงกระบวนการทำงาน และปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของตลาดและเทคโนโลยี กิจกรรมที่จัดขึ้นช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีแนวคิดสร้างสรรค์ผ่านการระบุปัญหาธุรกิจชุมชน ค้นหาวิธีแก้ไข และบูรณาการเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาธุรกิจให้เหมาะสมกับยุคดิจิทัล การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active

Learning โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนค้นหาปัญหาและคิดแนวทางแก้ไขอย่างสร้างสรรค์ มีการบูรณาการเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาธุรกิจชุมชน ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม ความสามัคคี และความเสียสละ ผู้เรียนสามารถมองเห็นคุณค่าของชุมชนตนเอง และเรียนรู้เนื้อหาที่เกี่ยวข้องในวิชาสังคมศึกษา และเศรษฐศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 ด้านการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง สร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน และเชื่อมโยงองค์ความรู้ไปสู่การปฏิบัติ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการแก้ปัญหาทางธุรกิจและการประกอบอาชีพในอนาคต ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ตั้งแต่การสำรวจปัญหาธุรกิจในชุมชน ระดมความคิดร่วมกัน และพัฒนาแนวทางแก้ไขโดยใช้โซเชียลมีเดียช่วยประชาสัมพันธ์ธุรกิจชุมชน เช่น การนำเสนอผ่าน TikTok ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการพัฒนาทักษะการวิเคราะห์และการแก้ปัญหาในบริบทจริง

2.3 ด้านทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยี (Digital literacy)

ทักษะด้านดิจิทัลเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการทำงานในยุคปัจจุบัน กิจกรรมที่จัดขึ้นช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ

ผู้เรียนเกิดทักษะในการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือช่วยแก้ปัญหา แทนที่จะเป็นเพียงผู้รับสารจากสื่อออนไลน์เพียงอย่างเดียว ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาธุรกิจชุมชน เช่น การสร้างสื่อโฆษณาออนไลน์ และการวิเคราะห์ข้อมูลทางธุรกิจผ่านโซเชียลมีเดีย ทำให้พวกเขามีบทบาทในการสร้างสรรค์เนื้อหาและนำเสนอแนวทางที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม

2.4 ด้านทักษะทางสังคม (social skills)

การพัฒนาทักษะทางสังคมมีความสำคัญต่อการเติบโตของเด็ก โดยช่วยให้พวกเขาสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดี ปรับตัวเข้ากับสังคม และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน พบว่าผู้เรียนบางคนสามารถแสดงความคิดเห็นและปรึกษาคณะรอบข้างได้อย่างมั่นใจ ขณะที่บางคนยังต้องพัฒนาเพิ่มเติม อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนทั้งหมดมีพัฒนาการด้านการทำงานร่วมกัน การวางแผน และการควบคุมตนเองในการทำงานกลุ่มร่วมกับเพื่อนและบุคคลในชุมชน

ซึ่งจากการจัดกิจกรรมพบว่า กิจกรรมนี้ประสบผลสำเร็จในการส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลได้รับความรู้และทักษะด้านธุรกิจ ความรู้และทักษะด้านดิจิทัลตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง การเรียนรู้แบบเชิงรุกเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้ใช้ความคิดความสามารถตามความถนัดของแต่ละคนรวมไปถึงการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมกลุ่ม การให้ความร่วมมือกับคนในชุมชน เข้าใจกับสิ่งที่มีอยู่ในชุมชน ทั้งความรู้ ภูมิปัญญา และทรัพยากร เพื่อให้สามารถดำรงอยู่ และประยุกต์ใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในชุมชนอย่างสมดุล คุ่มค่า ใช้ชุมชนจรราย

เป็นแหล่งเรียนรู้ และทำกิจกรรมร่วมกับชุมชนการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม ทั้ง 3 กิจกรรม ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้การเรียนรู้ รู้จักวางแผน ทั้งในเรื่องของการทำงานและการตลาด คิดวิเคราะห์ ในเชิงสร้างสรรค์ตอบสนองความต้องการของกลุ่มลูกค้าและผู้เรียนมีการพัฒนาพัฒนาตนเองอยู่เสมอ เพื่อไปสู่เป้าหมายนั้น นอกจากผู้เรียนจะแก้ปัญหาแล้วยังสามารถประสบความสำเร็จในด้านการตลาด โดยผู้เรียน เพิ่มช่องทางการจำหน่ายผลิตภัณฑ์โดยใช้สื่อดิจิทัล TikTok เพื่อขยายกลุ่มลูกค้าออกจาก ผู้เรียนได้ความรู้ความรู้อะไรและทักษะด้านธุรกิจแล้วผู้เรียนยังมีความรู้และทักษะทางด้านดิจิทัล โดยการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์และใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพให้เกิดการพัฒนา ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากกิจกรรมนี้ได้เป็นอย่างดี และประสบความสำเร็จต่อการเรียนรู้มีประโยชน์ต่อผู้เรียน ชุมชน เป็นอย่างมาก ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้เหล่านี้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันและต่อยอดสู่การประกอบอาชีพหรือที่เรียกว่าการเรียนรู้อย่างยั่งยืน

อภิปรายผล

1. การศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจั่วราย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

จากการศึกษาข้อมูลด้วยแบบสอบถาม ผู้วิจัยพบว่าสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน

1.1 สภาพชุมชนในอดีตและปัจจุบัน ด้านธุรกิจชุมชน

ผู้วิจัย พบว่าพบว่า ยอดขายผลิตภัณฑ์ชุมชนจั่วรายลดลงอย่างเห็นได้ชัด เนื่องจากการขาดการขยายตลาดในวงกว้าง จึงบูรณาการให้แหล่งเรียนรู้ในชุมชน โดยนำปัญหาด้านธุรกิจ มาออกแบบในการจัดการเรียนรู้ สอดคล้องกับ สุภาพร ปริญาเศรษฐกุล (2560) ที่กล่าวไว้ว่า ความต้องการของลูกค้าที่มีผลต่อการกำหนดส่วนประสมการตลาดโดยรวม อยู่ในระดับปานกลาง โดยลูกค้าให้ความสำคัญปัจจัยด้านการส่งเสริมการตลาดมากที่สุดซึ่งสมการพยากรณ์องค์ประกอบของปัจจัยส่วนประสมการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อ

1.2 ลักษณะเศรษฐกิจของชุมชนจั่วรายและองค์ประกอบของผู้ประกอบการดิจิทัล

คนในชุมชน ขาดทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล จึงทำให้ชุมชนประสบปัญหาด้านธุรกิจยอดขายผลิตภัณฑ์ลดลง คนว่างงานมากขึ้นจากเคยเป็นผู้ผลิต นำมาสอดคล้องในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้มีความรู้ทางด้านผู้ประกอบการดิจิทัล โดยนำผลิตภัณฑ์ชุมชนมา เผยแพร่ให้คนเป็นที่รู้จักและขยายกลุ่มลูกค้า คนทั่วไปมากขึ้น สอดคล้องกับ ชาวนาณัฐ สัจจขยพันธ์ (2564) ปัจจัยการบริหารวิสาหกิจชุมชนกลุ่มแปรรูปและผลิตภัณฑ์อาหารในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1) การปรับใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ มี 18 ปัจจัยการบริหารวิสาหกิจชุมชน 2) การให้ความสำคัญกับลูกค้า มี 4 ปัจจัยการบริหารวิสาหกิจชุมชน 3) กระบวนการพัฒนา

และปรับปรุงวิธีการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง มี 8 ปัจจัยการบริหารวิสาหกิจชุมชน 4) ความเท่าเทียมกันของสมาชิก มี 4 ปัจจัยการบริหารวิสาหกิจชุมชน 5) มาตรฐานการให้บริการ มี 7 ปัจจัยการบริหารวิสาหกิจชุมชน

1.3 ผลិតภัณฑ์ชุมชนตอบสนองความต้องการของกลุ่มลูกค้า

ผลิตภัณฑ์ชุมชนตอบสนองลูกค้าในกลุ่มเกษตรกร และกลุ่มลูกค้ามีเพียงในชุมชน จึงนำมาสอดแทรกในการเผยแพร่ผลิตภัณฑ์ให้คนรู้จักมากขึ้น เห็นคุณค่าและประโยชน์ของผลิตภัณฑ์ สอดคล้องกับ ทาริกา สระทองคำ (2565) ได้เน้นการพัฒนาชุมชนมีการรวมกลุ่มเชื่อมโยงเป็นเครือข่ายเพื่อทำกิจกรรมทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม เพื่อแก้ปัญหาและสนองตอบความต้องการของชุมชน และมีการจัดตั้งเป็นกลุ่มวิสาหกิจชุมชน เป็นกิจการของชุมชนเกี่ยวกับการผลิตสินค้า การให้บริการ รวมถึงกระบวนการคิดการจัดการผลผลิตและทรัพยากร โดยนำวัตถุดิบ ทรัพยากร ทุกประเภท ภูมิปัญญาของชุมชนมาร่วมสร้างสรรค์ผลผลิต ซึ่งรูปแบบ และแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของกลุ่มวิสาหกิจชุมชน ต้องเกิดจากการมีส่วนร่วมของสมาชิก ส่งเสริมให้สมาชิกได้มีส่วนร่วมในการจัดทำแผนพัฒนาศักยภาพ การดำเนินงานของกลุ่ม การพัฒนาผลิตภัณฑ์ รวมถึงการแสดงความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ เพื่อให้การดำเนินงานมีประสิทธิภาพมากที่สุด ส่งเสริมให้สมาชิกได้รับการอบรมเพื่อเพิ่มทักษะในการผลิตก่อให้เกิดความชำนาญในการผลิต มีการกำหนดมาตรฐานการผลิตผลิตภัณฑ์ รวมถึงการควบคุมการซื้อปัจจัยที่ใช้ในการผลิตและวัตถุดิบในการผลิตที่ได้มาตรฐาน และในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ควรให้ความสำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีความโดดเด่นและมีความแตกต่างจากผลิตภัณฑ์จากกลุ่มอื่น มีอัตลักษณ์เฉพาะกลุ่มแตกต่างจากกลุ่มอื่น อีกทั้งปัจจุบันลูกค้ายังไม่รู้จักกลุ่มหรือสินค้าของกลุ่ม จึงจำเป็นต้องมีการประชาสัมพันธ์ให้ข้อมูลแก่ลูกค้าให้รับรู้ถึงผลิตภัณฑ์ของกลุ่มวิสาหกิจชุมชน

1.4 ช่องทางการจำหน่ายสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชนจิวราย

ช่องทางการขายเป็นการวางขายในวิสาหกิจชุมชน ได้นำมาบูรณาการในการจัดการเรียนรู้ขยายช่องทางตลาดออนไลน์ เพิ่มกลุ่มลูกค้าไปยังจังหวัดอื่น ๆ บุคคลทั่วไปเป็นที่รู้จัก สอดคล้องกับ ธัญญรัตน์ ลั่นฤๅษี (2559) การสร้างแนวทางการพัฒนากลยุทธ์ทางการตลาดของชุมชน เพื่อให้เติบโตอย่างยั่งยืนควรมีการสร้างแนวทางการพัฒนากลยุทธ์ทางการตลาดนอกจากต้องเพิ่มความรู้ความสามารถด้านการคิดค้นทุนสินค้าการขยายช่องทางการจัดจำหน่ายการส่งเสริมการตลาด แล้วนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องยังต้องให้ความรู้ความเข้าใจในด้านจัดการภายในกลุ่มที่เป็นระบบส่งเสริมให้กลุ่มเข้ารับการฝึกอบรมบุคลากรต้องมีการรวมกลุ่มที่เข้มแข็งเพื่อสร้างโรงเรือนที่เป็นมาตรฐานเพื่อดำเนินการขอเครื่องหมายการค้ามาตรฐาน ออย. และเพื่อสร้างคุณภาพและสร้างความน่าเชื่อถือให้แก่ลูกค้า

1.5 พัฒนาช่องทางการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ชุมชนจิวราย และการพัฒนาตนเองให้เป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนพัฒนาตนเองในด้านการใช้สื่อเทคโนโลยีอย่างมีประโยชน์ ผู้ประกอบการและคนในชุมชนเห็นด้วยกับการจัดการเรียนรู้ แบบนี้ จึงเป็นการพัฒนาตนเองไปพร้อม ๆ กัน สอดคล้องกับ เพชรา บุตสีทา (2564) องค์ประกอบที่มีความสำคัญคือ ด้านส่วนประกอบที่เป็นเนื้อหา มีผลต่อการซื้อระดับมากที่สุด ด้านการทำให้ตรงความต้องการเฉพาะความต้องการลูกค้า ด้านการติดต่อค้าขาย ด้านความเป็นชุมชน ด้านรูปลักษณ์ ด้านการติดต่อสื่อสาร ด้านการเชื่อมโยงมีผลต่อการซื้อ และสอดคล้องกับ จิตาภา ทัดหอม (2558, น. 77-78) ทำวิจัยเรื่อง การตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ความไว้วางใจและคุณภาพของระบบสารสนเทศที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านช่องทางการถ่ายทอดสดเฟซบุ๊กไลฟ์ (FacebookLive) ของผู้บริโภคออนไลน์ พบว่า ปัจจัยการตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ด้านความบันเทิง ปัจจัยความไว้วางใจ ปัจจัยคุณภาพของระบบสารสนเทศ ด้านคุณภาพระบบและการบริการ

2. การจัดการเรียนรู้ เรื่องกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1. กิจกรรมที่ 1 ผู้กล้า ล่าปัญหา

ซึ่งการจัดกิจกรรมพบว่า ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ เกิดทักษะในหลาย ๆ ด้าน ทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ไม่ว่าจะมีทักษะมากน้อยเพียงใด สามารถร่วมกิจกรรมได้ทุกกิจกรรม และเกิดองค์ความรู้ที่หลากหลายแตกต่างกัน ช่วยให้ผู้เรียนกระตุ้นความคิดและใช้เหตุผลในการแก้ปัญหาแต่ละประเด็นได้ นำไปสู่กิจกรรมการเรียนรู้อย่างแท้จริง ผู้เรียนได้รู้จักบริบททั่วไป ข้อมูลเชิงลึกของชุมชนจิวรายราย อำเภอตะพานหิน จังหวัดจังหวัดพิจิตร ภายได้ “ กิจกรรมโซเซียลมีเดียกับนักขายมือทอง” ผู้เรียนได้เรียนรู้ลักษณะทางกายภาพ เศรษฐกิจ ทางสังคม มีส่วนต่อการเปลี่ยนแปลงชุมชนว่าจะพัฒนาไปในทางด้านใด ซึ่งชุมชนเป็นชุมชนที่เก่าแก่และเป็นชุมชนเกษตร คนในชุมชนเป็นคนรุ่นสูงวัย ซึ่งไม่สามารถใช้สื่อเทคโนโลยีได้รวดเร็วและชำนาญเท่ากับเด็กรุ่นใหม่ จึงทำให้ผู้เรียนรู้สึกมองเห็นปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหาให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากกิจกรรมนี้ได้อย่างดี สอดคล้องกับทฤษฎี Constructivism ที่มุ่งเน้นการแก้ปัญหาบนฐานความเชื่อที่ว่านักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองนักเรียนจะเป็นผู้กำหนดหรือมีส่วนร่วมในการกำหนดสิ่งที่จะเรียนและวิธีการเรียนของตนเองสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ในบริบทอื่นได้อย่างเหมาะสมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค STAD (Student Teams Achievement Division) มุ่งเน้นการทำงานร่วมกันช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการเรียนรู้วิธีการสอนแบบนี้ช่วยให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นภูมิใจในตนเองตระหนักถึงความรับผิดชอบ และช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

2. กิจกรรมที่ 2 มีปัญหา ก็ต้องแก้

ซึ่งการจัดกิจกรรมนี้พบว่า กิจกรรมนี้ส่งเสริมผู้เรียนในการตระหนักถึงปัญหาในชุมชน อาจส่งผลกระทบต่อสังคมได้ ถ้าไม่ได้รับการแก้ไข และการแก้ไขปัญหานั้นต้องคำนึงถึงองค์ประกอบหลายด้าน ใช้แนวทางการแก้ไขในเชิงสร้างสรรค์ การอยู่ร่วมกันในสังคม รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การเคารพความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ซึ่งสอดคล้อง ระวีวรรณ พรหมวรรณ, ชูติมา มุสิกานนท์ (2565) กับวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา โรงเรียนขนาดเล็ก โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการพัฒนาองค์ประกอบรูปแบบการบริหารจัดการเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา โรงเรียนขนาดเล็ก โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านการบริหารทั่วไป ด้านการพัฒนาครูผู้สอน ด้านการพัฒนาการเรียนการสอน และด้านการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับชุมชน ด้านการพัฒนาการเรียนการสอนควรมีตัวชี้วัดที่สอนให้เด็กมีสุนทรียภาพในศิลป์ ดนตรี และกีฬา สอนให้เด็กมีทักษะในการท างานและรักการทำงาน สอนให้เด็กเข้าใจและแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง สอนให้เด็กมีความรู้และทักษะของโลกในศตวรรษที่ 21 และสอนให้เด็กรู้จักพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

3. กิจกรรมที่ 3 ผู้กล้า แก้ได้ทุกปัญหา

ซึ่งการจัดกิจกรรมนี้พบว่า กิจกรรมนี้ประสบความสำเร็จในการส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง การเรียนรู้แบบเชิงรุกเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้ใช้ความคิดความสามารถตามความถนัดของแต่ละคนรวมไปถึงการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมกลุ่ม การให้ความร่วมมือกับคนในชุมชน เข้าใจกับสิ่งที่มีอยู่ในชุมชน ทั้งความรู้ ภูมิปัญญา และทรัพยากร เพื่อให้สามารถดำรงอยู่ และประยุกต์ใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในชุมชนอย่างสมดุล คุ่มค่า ใช้ชุมชนจั่วรายเป็นแหล่งเรียนรู้ และทำกิจกรรมร่วมกับชุมชน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากกิจกรรมนี้ได้อย่างดี และประสบผลสำเร็จต่อการเรียนรู้มีประโยชน์ต่อผู้เรียน ชุมชนเป็นอย่างมาก ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้เหล่านี้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันและต่อยอดสู่การประกอบอาชีพหรือที่ เรียกว่า การเรียนรู้อย่างยั่งยืน ซึ่งสอดคล้องกับ ดวงรัก รัตนพันธุ์, ชัชวาลย์ รัตนพันธุ์ (2560) ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาล Thailand 4.0 คือ การนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมมาพัฒนาให้ตรงจุด เพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจประเทศไทยให้มีศักยภาพและไปสู่เป้าหมายทางการตลาด การเชื่อมโยงศาสตร์ความรู้ เทคโนโลยีและวัฒนธรรมที่อยู่ใกล้ตัว ซึ่งถูกเก็บไว้ในมหาวิทยาลัยและสถาบันวิจัยต่าง ๆ โดยสามารถนำศาสตร์ความรู้ เทคโนโลยีและวัฒนธรรมเหล่านี้ออกมาจากบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถจากหน่วยงานสถาบันการศึกษา ร่วมกับภาคเอกชน และใช้พลังของประชารัฐ โดยมีภาครัฐเป็นตัวสนับสนุน โดยเริ่มพัฒนาจากตนเองแล้วเริ่มต่อยอดเครือข่ายต่างประเทศ เสมือนกับบันได 3 ขั้นตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง คือ การพึ่งพาตนเอง พึ่งพากันเอง และรวมกันเป็นกลุ่มอย่างมีพลัง

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล

1. ความรู้และทักษะด้านธุรกิจ

1.1 ด้านการบริหารจัดการ ได้เรียนรู้การบริหารจัดการแบ่งกลุ่ม แบ่งหน้าที่ และหาข้อมูลโดยการกำหนดระยะเวลาและแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ นำปัญหามาวิเคราะห์ และแก้ปัญหาอย่างรอบคอบ สอดคล้องกับ สัญญา เคนาภูมิ, เสาวลักษณ์ โกศลกิตติอัมพร, ภักดี โพธิ์สีง (2559) ได้กล่าวว่า 1. การบริหารจัดการธุรกิจชุมชนกรณีกลุ่มเลี้ยงปลากระชังและกลุ่มสหกรณ์ เพาะเลี้ยงพันธุ์ปลา พบว่า (1) ประเด็นเรื่องการบริหารจัดการด้านการผลิต ได้แก่ คุณภาพน้ำ สำหรับการเลี้ยงปลาในกระชัง วัสดุ/อุปกรณ์ ระยะเวลาในการเลี้ยง ปริมาณการเลี้ยงของกลุ่ม การคิดต้นทุนการผลิต (2) การจัดการการตลาด ได้แก่ การทำความเข้าใจต่อความต้องการของลูกค้า การจัดระบบตลาด การจัดรูปแบบการจำหน่าย การส่งเสริมการตลาด การกำหนดราคา การส่งเสริมการขาย (3) การเงินบัญชี ได้แก่ การระดมทุน การบริหารความเสี่ยง การจัดการระบบการเงินบัญชี

2. รูปแบบการบริหารจัดการการบริหารจัดการธุรกิจชุมชนกลุ่มเลี้ยงปลากระชังและกลุ่มสหกรณ์ เพาะเลี้ยงพันธุ์ปลา ได้แก่ รูปแบบการบริหารจัดการกลุ่ม รูปแบบกระบวนการบริหารจัดการการผลิต รูปแบบการบริหารจัดการด้านการตลาด รูปแบบการบริหารจัดการด้านเงินและบัญชี

1.2 ด้านการตลาด ได้เรียนรู้ในเรื่องของกลยุทธ์การตลาด รู้จักพัฒนาตนเอง ใช้สื่อเทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพเหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน โดยเพิ่มช่องทางการขาย ใช้สื่อดิจิทัล TikTok ในการขายผลิตภัณฑ์และเป็นที่รู้จักของกลุ่มลูกค้า มองเห็นแนวโน้มและความต้องการของเศรษฐกิจในอนาคตได้ สอดคล้องกับ วรินทร์ีย์ เยาว์ธานี, สุชาติ ลีตระกูล, ทศพล อารินิจ, อัญชลี เท่งตระกูล (2558) ได้กล่าวว่า การพัฒนารูปแบบการสื่อสารการตลาด เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพให้ธุรกิจชุมชนประกอบด้วย 1) การขายโดยบุคคล 2) การโฆษณา 3) การประชาสัมพันธ์และ 4) การจัดกิจกรรมทางการตลาด ผลการทดลองด้านการสื่อสารการตลาด พบว่า ระดับประสิทธิภาพการสื่อสารการตลาดของธุรกิจชุมชนในภาพรวมอยู่ในระดับที่มาก สร้างความประทับใจให้กับลูกค้า

2. ความรู้และทักษะด้านดิจิทัล

2.1 ด้านความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking)

นวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์เป็นปัจจัยสำคัญสำหรับผู้ประกอบการที่ต้องการประสบความสำเร็จ ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะนี้ผ่านการคิดค้นผลิตภัณฑ์หรือบริการใหม่ ๆ ปรับปรุงกระบวนการทำงาน และปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของตลาดและเทคโนโลยี กิจกรรมที่จัดขึ้นช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีแนวคิดสร้างสรรค์ผ่านการระบุปัญหาธุรกิจชุมชน ค้นหาวิธีแก้ไข และบูรณาการเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาธุรกิจให้เหมาะสมกับยุคดิจิทัล การจัดกิจกรรม

การเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนค้นหาปัญหา และคิดแนวทางแก้ไขอย่างสร้างสรรค์ มีการบูรณาการเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาธุรกิจชุมชน ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม ความสามัคคี และความเสียสละ ผู้เรียนสามารถมองเห็นคุณค่าของชุมชนตนเอง และเรียนรู้เนื้อหาที่เกี่ยวข้องในวิชาสังคมศึกษาและเศรษฐศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ ขวัญชีวา ไตรพิริยะ (2563) ได้กล่าวว่า การพัฒนาองค์ความรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์เพื่อชุมชน (Creativity for Community) เพื่อสร้างแนวทางการพัฒนาสื่อโฆษณาและประชาสัมพันธ์ธุรกิจชุมชน ผลจากการนำองค์ความรู้ไปใช้สร้างสรรค์และผลิตสื่อโฆษณาและประชาสัมพันธ์ให้กับธุรกิจชุมชน พบว่า ธุรกิจชุมชนและลูกค้ามีความพึงพอใจต่อสัญลักษณ์ของร้านค้า (Mascot) มากที่สุด โดยมุ่งหวังให้ใช้ต่อยอดได้ในช่องทางออนไลน์ และโดยรวมมีความพึงพอใจต่อรูปแบบที่ทันสมัยมากขึ้น มีความสวยงามและน่าเชื่อถือ

2.2 ด้านการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง สร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน และเชื่อมโยงองค์ความรู้ไปสู่การปฏิบัติ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการแก้ปัญหาทางธุรกิจและการประกอบอาชีพในอนาคต ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ตั้งแต่การสำรวจ ปัญหาธุรกิจในชุมชน ระดมความคิดร่วมกัน และพัฒนาแนวทางแก้ไขโดยใช้โซเชียลมีเดีย ช่วยประชาสัมพันธ์ธุรกิจชุมชน เช่น การนำเสนอผ่าน TikTok ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการพัฒนาทักษะ การวิเคราะห์และการแก้ปัญหาในบริบทจริง สอดคล้องกับ ชุตติวัฒน์ สุวดีพิงศ์, อุบล ทองปัญญา (2563) ได้กล่าวว่า การใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้เชิงรุกจะมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดบรรยากาศ แห่งการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้นโดยผู้สอนจะต้องมีการออกแบบพัฒนาระบบการเรียนการสอนโดยอาศัย รูปแบบหรือแบบจำลอง (Model) โดยคำนึงถึง 1) วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนการสอน 2) มีกลยุทธ์การเรียนการสอนหรือสื่อเทคโนโลยีใดช่วยในการจัดการเรียนการสอนนั้นได้ และ 3) มีการประเมินผลการจัดการเรียนการสอนอย่างไรโดยสำหรับกลยุทธ์การเรียนการสอน ผู้สอนสามารถออกแบบวิธีการสอนให้สอดคล้องและมีความเหมาะสมกับบริบทกับเนื้อหา ในการจัดการเรียนการสอนเช่นการเรียนรู้โดยใช้การระดมสมอง (Brainstorming) หรือการเรียนรู้ แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share)

2.3 ด้านทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยี (Digital literacy)

ทักษะด้านดิจิทัลเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการทำงานในยุคปัจจุบัน กิจกรรม ที่จัดขึ้นช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ

ผู้เรียนเกิดทักษะในการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือช่วยแก้ปัญหา แทนที่จะเป็น เพียงผู้รับสารจากสื่อออนไลน์เพียงอย่างเดียว ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาธุรกิจ ชุมชน เช่น การสร้างสื่อโฆษณาออนไลน์ และการวิเคราะห์ข้อมูลทางธุรกิจผ่านโซเชียลมีเดีย

ทำให้พวกเขามีบทบาทในการสร้างสรรค์เนื้อหาและนำเสนอแนวทางที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม สอดคล้องกับ ปฐมา สตะเวทิน (2562) ได้กล่าวว่า การพัฒนาตัวบ่งชี้เพื่อการวัดทักษะและความเข้าใจ และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในวัฒนธรรม และบริบทไทยหลักการที่ 1 ว่าด้วยเรื่องของทักษะและความรู้ในการใช้และการเข้าถึงเครื่องมือและแอปพลิเคชันเทคโนโลยีต่าง ๆ หลักการที่ 2 ว่าด้วยเรื่องของทักษะและความรู้ในการใช้เครื่องมือและแอปพลิเคชันเทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อสื่อสารและสร้างความร่วมมือกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย หลักการที่ 3 ว่าด้วยเรื่องของทักษะและความรู้ในการใช้เครื่องมือและแอปพลิเคชันเทคโนโลยีต่าง ๆ อย่างรอบคอบ รับผิดชอบ และถูกต้องตามหลักกฎหมาย และข้อบังคับต่าง ๆ หลักการที่ 4 ว่าด้วยเรื่องของทักษะและความรู้ในการใช้เครื่องมือและแอปพลิเคชันอย่างสมเหตุสมผล ผ่านระบบการวิเคราะห์ และเป็นไปด้วยความยืดหยุ่น หลักการที่ 5 ว่าด้วยเรื่องของทักษะและความรู้ในการใช้เครื่องมือและแอปพลิเคชันสำหรับการพัฒนาและการสร้างประโยชน์ในอนาคต แม้ว่าตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันดิจิทัลที่พัฒนาขึ้นนี้จะต้องได้รับการตรวจสอบความเที่ยงตรง และในขณะเดียวกันงานวิจัยชิ้นนี้ถือเป็นงานวิจัยนำร่อง แต่ก็ถือว่างานวิจัยนี้เป็นจุดเริ่มต้นสำคัญในการพัฒนาการรู้เท่าทันดิจิทัลของพนักงานในองค์กร ควรจะต้องมีการพัฒนาการวิจัยอย่างต่อเนื่องในอนาคต

2.4 ด้านทักษะทางสังคม (social skills)

การพัฒนาทักษะทางสังคมมีความสำคัญต่อการเติบโตของเด็ก โดยช่วยให้พวกเขาสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดี ปรับตัวเข้ากับสังคม และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน พบว่าผู้เรียนบางคนสามารถแสดงความคิดเห็นและปรึกษาคนรอบข้างได้อย่างมั่นใจ ขณะที่บางคนยังต้องพัฒนาเพิ่มเติม อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนทั้งหมดมีพัฒนาการด้านการทำงานร่วมกัน การวางแผน และการควบคุมตนเองในการทำงานกลุ่มร่วมกับเพื่อน และบุคคลในชุมชน

การเรียนรู้จากประสบการณ์จริงโดยใช้ชุมชนเป็นฐานส่งผลให้เกิดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลผ่านชุดกิจกรรม "โซเซียลมีเดียกับนักขายมือทอง" ผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนาทักษะที่สำคัญใน สอดคล้องกับ กรองทอง ไตรวรวิรัตน์, ภัทราวดีสมุนไพรรหอม, ภาวินี โสตะยะเพชร, กิรติ คุวะสานนท์ (2567) ได้กล่าวว่า ทักษะทางสังคมมีความสำคัญต่อการอยู่ร่วมกันในสังคมและสะท้อนถึงความเป็นมนุษย์ เนื่องจากมนุษย์เรียนรู้ผ่านการโต้ตอบกับผู้อื่นและแสดงพฤติกรรม การแสดงออกทางสีหน้า ท่าทาง และการสื่อสารที่ฝังรากอยู่ในความคิดและทัศนคติ ดังนั้น ทักษะทางสังคมจึงเป็นความสามารถที่ต้องได้รับการฝึกฝนและพัฒนาอย่างเหมาะสมสำหรับแต่ละช่วงชีวิตของนักเรียน แต่ละช่วงพัฒนาการมีความเกี่ยวข้องกับ การเติบโตส่วนบุคคลและทางสังคมที่ได้รับอิทธิพลจากปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ไม่ควรละเลยทักษะทางสังคม ผู้ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้ปกครอง ครู โรงเรียน และรัฐบาล ควรศึกษาแนวทางในการส่งเสริม

ทักษะทางสังคมในนักเรียนระดับประถมศึกษา ซึ่งเกี่ยวข้องกับการตระหนักถึงความสำคัญ
ของทักษะเหล่านี้และให้การสนับสนุนที่จำเป็นสำหรับการพัฒนาของพวกเขา ในการจัดการการเรียนรู้
และประสบการณ์ทางการศึกษา เป้าหมายคือการส่งเสริมการเรียนรู้แบบองค์รวมสำหรับนักเรียน
ซึ่งครอบคลุมถึงมิติทางอารมณ์ สังคม สติปัญญา และร่างกาย

วัตถุประสงค์	ผลของการวิจัย
1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน และปัญหาของการจัดการเรียนรู้ ธุรกิจชุมชนจรรยาของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจรรยา ซึ่งชุมชนประสบปัญหาการขายผลิตภัณฑ์ลดลง เนื่องจากในปัจจุบันมีการขยายขยายตลาดโดยใช้สื่อ ออนไลน์และมีผลิตภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ มีผู้ประกอบการ มีธุรกิจที่หลากหลายมากขึ้น ซึ่งการค้าขายในปัจจุบัน ต้องแข่งกับตัวเองและคนอื่นโดยอาศัยความรู้ ทักษะ ทางเทคโนโลยีอย่างสูง จึงทำให้ธุรกิจในชุมชนซบเซาลง เพราะส่วนใหญ่เป็นคนสูงวัยที่มีความสามารถ ทางด้านเทคโนโลยีน้อยกว่าเด็กรุ่นใหม่ ผลิตภัณฑ์ ในชุมชนที่ขายได้ส่วนใหญ่เป็นลูกค้าเก่า และคนในชุมชน ทำให้ไม่มีการขยายตลาดเพื่อโปรโมตผลิตภัณฑ์ของชุมชน
2. เพื่อพัฒนากิจกรรมการจัด การเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจรรยา โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริม ความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	นำผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลมากำหนด แนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ซึ่งจะเป็น กระบวนการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน โดยมีผลการจัดการเรียนรู้สามารถสรุปได้ 3 กิจกรรม ดังนี้ 1. กิจกรรมที่ 1 ผู้กล้า ล่าปัญหา เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียน เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ลงพื้นที่แหล่งชุมชนจรรยาหาข้อมูล ประเด็นปัญหา ด้านธุรกิจชุมชน และนำประเด็นปัญหามาวิเคราะห์ หาแนวทางการแก้ไข มีการแลกเปลี่ยนพูดคุยและสรุป ประเด็นเพื่อนำมาแก้ไข ซึ่งจากการจัดกิจกรรมพบว่า ผู้เรียนเกิดกระบวนการ การเรียนรู้ เกิดทักษะในหลาย ๆ ด้าน ทุกคนสามารถ เรียนรู้ได้ไม่ว่าจะมีทักษะมากน้อยเพียงใด สามารถร่วม

วัตถุประสงค์	ผลของการวิจัย
	กิจกรรมได้ทุกกิจกรรม และเกิดองค์ความรู้ที่หลากหลายแตกต่างกัน ช่วยให้ผู้เรียนกระตุ้นความคิดและใช้เหตุผลในการแก้ปัญหาแต่ละประเด็นได้ นำไปสู่กิจกรรมการเรียนรู้อย่างแท้จริง
	2. กิจกรรมที่ 2 มีปัญหา ก็ต้องแก้ เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ วางแผนในการแก้ปัญหาอย่างมีระบบผ่าน “ผังมโนทัศน์” ที่เป็นการทดสอบว่าผู้เรียนมีการวางแผนงานในการแก้ปัญหาอย่างไร และผู้เรียนได้เริ่มทำกิจกรรม ตามที่กลุ่มของตนเองวางแผนไว้มีเป้าหมาย มีแนวทางความสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจากการจัดกิจกรรมพบว่า กิจกรรมนี้ส่งเสริมผู้เรียนในการตระหนักถึงปัญหาในชุมชน อาจส่งผลกระทบต่อสังคมได้ ถ้าไม่ได้รับการแก้ไข และการแก้ไขปัญหานั้นต้องคำนึงถึงองค์ประกอบหลายด้าน ใช้แนวทางการแก้ไขในเชิงสร้างสรรค์ การอยู่ร่วมกันในสังคม รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การเคารพความคิดเห็นซึ่งกันและกัน
	3. กิจกรรมที่ 3 ผู้กล้า แก้ได้ทุกปัญหา เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมทั้ง 2 กิจกรรม ซึ่งทั้ง 2 กิจกรรมผู้เรียนได้เห็นถึง ความสามารถในการแก้ปัญหาธุรกิจชุมชนโดยผ่านสื่อโซเชียล ได้รับความรู้จากการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะทางด้านสังคม ความคิดสร้างสรรค์ การนำเทคโนโลยีมาใช้ให้เหมาะสมกับช่วงวัย และผู้เรียนยังได้การเรียนรู้ในการจัดระบบความคิด รู้จักการวางแผนอย่างรอบคอบ กิจกรรมนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนลงพื้นที่ชุมชนจริง เพื่อสำรวจและค้นหาประเด็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจชุมชน โดยผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง

วัตถุประสงค์	ผลของการวิจัย
	ผ่านการพูดคุย สัมภาษณ์และการแลกเปลี่ยน ความคิดเห็นร่วมกัน ส่งเสริมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ครอบคลุมการเรียนรู้ของผู้เรียน มีทักษะในการจัดระบบ ความคิด เสริมสร้างความมั่นใจในการนำเสนอ และลงมือปฏิบัติจริงการใช้เทคโนโลยีและสื่อโซเชียล อย่างสร้างสรรค์ มีความตระหนักรู้ต่อสังคม
3. ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการ ดิจิทัล	ผู้เรียนเกิดองค์ความรู้และทักษะด้านธุรกิจ และด้านดิจิทัล 1. ความรู้และทักษะด้านธุรกิจ ด้านการบริหารจัดการ เรียนรู้การแบ่งกลุ่ม แบ่งหน้าที่ หาข้อมูลจากแหล่ง ที่น่าเชื่อถือ และแก้ไขปัญหาอย่างรอบคอบศึกษารูปแบบ การบริหารธุรกิจชุมชน เช่น กลุ่มเลี้ยงปลากระชัง เน้นเรื่องการผลิต การตลาด การเงิน-บัญชี และการบริหารกลุ่ม ด้านการตลาด เข้าใจกลยุทธ์ การตลาด เช่น การใช้สื่อดิจิทัล (TikTok) เพิ่มช่องทาง ขายสอดคล้องกับแนวคิดการสื่อสารการตลาดที่ ประกอบด้วย การขายโดยบุคคล โฆษณา ประชาสัมพันธ์ และกิจกรรมทางการตลาด 2. ความรู้และทักษะด้านดิจิทัล ด้านความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) พัฒนานวัตกรรมและแนวคิดใหม่ ๆ เพื่อปรับปรุงกระบวนการทำงานและผลิตภัณฑ์ ใช้กิจกรรม Active Learning กระตุ้นการระบุปัญหา และแก้ไขอย่างสร้างสรรค์ พร้อมบูรณาการเทคโนโลยี เพื่อพัฒนาธุรกิจชุมชน ด้านการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ฝึกปฏิบัติจริง และระดมความคิด พัฒนาแนวทางแก้ไขปัญหา ใช้โซเชียลมีเดีย เช่น TikTok ช่วยประชาสัมพันธ์ธุรกิจ และพัฒนาทักษะวิเคราะห์ และแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง ด้านทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยี (Digital Literacy) ใช้เทคโนโลยีสร้างสรรค์ ไม่ใช่แค่รับสาร สามารถสร้าง

วัตถุประสงค์	ผลของการวิจัย
	สื่อออนไลน์ วิเคราะห์ข้อมูลธุรกิจ และนำเสนอแนวทางที่เป็นประโยชน์ได้ด้านทักษะทางสังคม (Social Skills) ผู้เรียนมีพัฒนาการในด้านการทำงานร่วมกัน การวางแผน และการควบคุมตนเอง ทักษะทางสังคมมีบทบาทสำคัญในการเติบโตส่วนบุคคลและการทำงานร่วมกับผู้อื่น

ข้อเสนอแนะ

1. ควรเพิ่มเติมเนื้อหาด้านการตลาดออนไลน์และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการประกอบธุรกิจให้มากขึ้น
2. สร้างหลักสูตรที่ส่งเสริมการคิดเชิงสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับธุรกิจชุมชน
3. จัดทำแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ เช่น เว็บไซต์หรือแพลตฟอร์มดิจิทัล เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ตลอดเวลา





บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2544). การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ: ศูนย์สาคาตพรวา.
- กล้า ทองขาว. (2561). การจัดการศึกษาฐานชุมชน (Community-based Education Management=CBEM). Retrieved 5 ตุลาคม 2562, from <https://www.dpu.ac.th/ces/download.php?file%20name=1377584927.docx>
- กิตติพงษ์ ชันตรีกรม. (2565). แนวทางการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนประถมศึกษาในยุคดิจิทัล. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี.
- กรองทอง ไตรวรรัตน์, ภัทราวดีสมุนไพรรอม, ภาวินี โสตยะเพชร, กิริติ คุวะสานนท์ (2567). การสูญเสียทักษะสังคมของผู้เรียนในชั้นประถมศึกษาหลังการแพร่ระบาดของโควิด19, *Silpakorn University e-Journal (Social Sciences, Humanities, and Arts)*, 44(2), 1-11.
- ขวัญกมล ดอนขวา. (2556). รายงานการวิจัยเรื่อง การจัดการธุรกิจชุมชนบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง. นครราชสีมา: มหาวิทยาลัยมหาวิทยาลัเทคโนโลยีสุรนารี.
- ขวัญชีวา ไตรพิริยะ. (2563). การพัฒนาองค์ความรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์เพื่อชุมชน (Creativity for Community) เพื่อสร้างแนวทางการพัฒนาสื่อโฆษณาและประชาสัมพันธ์ธุรกิจชุมชน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก เขตพื้นที่จักรพงษ์ภูวนารถ.
- คงเที่ยง ศ., & ผดุง จ. (2023). การวิเคราะห์เนื้อหาางานวิจัยมาศคอตในประเทศไทย. *วารสารวิทยาการจัดการมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี*, 5(2), 99–110.
- ชุดิมา มั่นเหมาะ. (2562). กิจกรรมเสริมศักยภาพประวัติศาสตร์เมืองเก่าพิจิตรการเรียนรู้บนฐานชุมชน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ชุดิวัฒน์ สุวตธิพงษ์ และอุบล ทองปัญญา. (2563). การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ECT Journal*, 15(18), 23-33.
- ชาณานิษฐ์ สัจจขยพันธ์. (2564). การวิเคราะห์องค์ประกอบปัจจัยการบริหารวิสาหกิจชุมชนกลุ่มแปรรูปและผลิตภัณฑ์อาหารในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
- ดวงรัก รัตนพันธ์ และชัชวาลย์ รัตนพันธ์. (2560). การออกแบบของที่ระลึก : การประยุกต์ใช้

ภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่ผลิตภัณฑ์ชุมชน. นครศรีธรรมราช: มหาวิทยาลัยราชภัฏ
นครศรีธรรมราช.

จุฑาพร รัตนโชคกุล. (2561). *เส้นทางสู่ความสำเร็จของการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลที่ขายสินค้าออนไลน์*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ทาริกา สระทองคำ. (2565). *รูปแบบการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของกลุ่มวิสาหกิจชุมชน ที่ตอบสนองความต้องการลูกค้าในยุคอนาคต (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต)*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.

ธนาธิป รัตนพันธ์. (2567). ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning : CBL) บูรณาการกับหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนพ่วงพระนครวิทยา. *วารสารครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช*, 3(1), 1-12

ธัญญารัตน์ ลีนฤณี (2559). แนวทางการพัฒนากลยุทธ์การตลาด กรณีศึกษากลุ่ม ชุมชนผู้ผลิตลำไยกวนโบราณ ตำบลบ้านโฮ้ง อำเภอบ้านโฮ้ง จังหวัดลำพูน. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น*, 10(1), 177-187.

ธัญญาพร ก่องขันธุ์. (2566). *การพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ในการส่งเสริมความสามารถพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่น สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู*. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม.

ธาดาธิเบศร์ ภูทอง. (2562). อิทธิพลขององค์ประกอบของการพาณิชย์แบบใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ต่อความตั้งใจซื้อสินค้าออนไลน์ของผู้บริโภค (Influences of digital technology commerce constructs on consumer online purchase intentions). *Silpakorn University e-Journal (Social Sciences, Humanities, and Arts)*, 39(6), 53-71.

นารา กิตติเมธิกุล. (2563). แนวคิดการพัฒนาจิตวิญญาณของการเป็นผู้ประกอบการ. *วารสารสมาคมนักวิจัย*, 25(3), 334-349.

นภัสพร นิยะวานนท์. (2564). *การเป็นผู้ประกอบการเชิงนวัตกรรม. คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต)*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

นภัสพร นิยะวานนท์. (2564). *การเป็นผู้ประกอบการในโลกเมตาเวิร์สและความปลอดภัยทางไซเบอร์ในยุคดิจิทัล. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต)*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ปฐมา สตะเวทิน (2562). *อิทธิพลของ Micro-Influencer ต่อการตัดสินใจซื้อสินค้า High Involvement ประเภทรถยนต์นั่งส่วนบุคคล. (การค้นคว้าอิสระปริญญาโทบริหารบัณฑิต)*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

- ประสิทธิ์ พิทักษ์คงวงศ์. (2554). *การจัดการแหล่งเรียนรู้ชุมชนของสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน* สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาในจังหวัดปทุมธานี. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- พรศักดิ์ อรุณชัยรัตน์. (2559). *เศรษฐกิจดิจิทัล: The Digital Economy*. กรุงเทพฯ: แมคกรอ-ฮิล.
- เพชร บุดสีทา. (2564). การพัฒนาช่องทางจัดจำหน่ายโดยใช้การตลาดดิจิทัลเพื่อเพิ่มความสามารถในการแข่งขันให้กับผลิตภัณฑ์วิสาหกิจชุมชน ตำบลท่าขุนราม อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร. *วารสารวิชาการตลาดและการจัดการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี*, 8(2), 48-59.
- ภิตินันท์ อินมูล. (2554). *การวิเคราะห์ศักยภาพการดำเนินงานของกลุ่มผู้ผลิตผ้าทอมือภายใต้โครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ในจังหวัดอุดรธานี*. (การค้นคว้าอิสระปริญญา มหาบัณฑิต). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- มหาวิทยาลัยราชธานี. (2557). *คู่มือแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. อุบลราชธานี: มหาวิทยาลัยราชธานี.
- เยาวเรศ ภักดีจิตร. (2565). การพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ท้องถิ่นบนฐานนครสวรรค์ศึกษาด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อพัฒนาระบบการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 สู่การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม. *วารสารวิชาการและสังคมศาสตร์*, 17(1), 61-76.
- ลัดดา ศิลาน้อย. (2545). *การสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญด้วยแหล่งเรียนรู้ที่มีในชุมชน*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คลังน่านวิทยา.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: ตาตาพับลิเคชั่น.
- วิภาวรรณ พินลา และคณะ. (2561). *การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิไลภรณ์ ฤทธิคุปต์. (2561). การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน: กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ของครูในศตวรรษที่ 21. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย*, 11(3), 183-188.
- สรียา ทองเอี่ยม และวัชรพจน์ ทรัพย์สงวนบุญ. (2564). การศึกษารูปแบบการพัฒนาทักษะสำหรับผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล. *วารสารการบัญชีและการจัดการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 14(1). 100-108.
- สมใจ ศรีเนตร. (2560). แนวโน้มการเป็นผู้ประกอบการใหม่ในธุรกิจอาเซียน. *วารสารวิชาการบัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต*, 13(1), 113-122.

- สว่างพงษ์ แซ่จิ่ง. (2559). ปัจจัยแห่งความสำเร็จของผู้ประกอบการธุรกิจแฟรนไชส์ร้านอาหารไทย ประเภทร้านก๋วยเตี๋ยว ในเขตจังหวัดชลบุรี. ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- สุภาพร ปริญาเศรษฐกุล. (2560). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้านการตลาดเพื่อส่งเสริมธุรกิจชุมชน : กรณีศึกษาธุรกิจเครื่องปั้นดินเผาชุมชนเกาะเกร็ด. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
- สัญญา เคนาภูมิ, เสาวลักษณ์ โกศลกิตติอัมพร, ภัคดี โพธิ์สิง (2559). กรอบแนวคิดการวิเคราะห์ นโยบายสาธารณะฐานคติทางรัฐศาสตร์. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2561). คู่มือการใช้มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด สาระ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2561. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตร แห่งประเทศไทย
- ศรียรรณ ฉัตรสุริยวงศ์. (2557). กระบวนทัศน์การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริม ความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์สำหรับ นักเรียนระดับประถมศึกษา. (วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต). นครปฐม: มหาวิทยาลัย ศิลปากร.
- ศุภชัย เหมือนโพธิ์. (2562). วิจัยและพัฒนารูปแบบการพัฒนาธุรกิจชุมชน โดยใช้ฐานคิดการตลาด สมัยใหม่ 3.0. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- อังคณา อุดมพันธ์. (2561). การบริหารชุมชนโดยใช้วัฒนธรรมชุมชนเป็นฐานในจังหวัดสิงห์บุรี. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อัจฉรา ศรีพันธ์. (2561). การจัดการศึกษาบนฐานชีวิตและการจัดการศึกษาบนฐานชุมชน. กรุงเทพฯ: แดเน็กซ์ อินเทอร์เน็ตเปอร์เซ้น.
- อมรเทพ ขาบาง. (2564). การจัดกิจกรรมเสริมศักยภาพการเรียนรู้ภูมิศาสตร์เรื่อง การจัดการ สิ่งแวดล้อมบน ฐานชุมชนวังน้ำคู้ จังหวัดพิษณุโลก. (การค้นคว้าอิสระปริญญา มหาบัณฑิต). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- อภิชาติ รอดนิยม. (2563). เทคโนโลยีการศึกษากับการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ในยุคใหม่. พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- Archwell, D., & Mason, J. (2021). Evaluating Corporate Leadership in The United States: A Review of Elon Musk Leadership. *African Journal of Emerging Issues*, 3(2), 1–10.

atish Nambisan. (2017). *Digital Entrepreneurship: Toward a Digital Technology Perspective of Entrepreneurship*. USA: University of Wisconsin-Milwaukee, Milwaukee.





ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสัมภาษณ์ผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากชุมชนจิ้งหรีด อำเภอดงหลวง
2. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการประกอบธุรกิจดิจิทัล อำเภอดงหลวง
3. แบบสัมภาษณ์บุคลากรครูของโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในอำเภอดงหลวง อำเภอดงหลวง
4. แนวคำถามในการสนทนากลุ่มต่อการทำกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน
5. ตัวอย่างคู่มือกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน





แบบสัมภาษณ์ผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากชุมชนจี้วราย อำเภอดะพวนหิน
เรื่อง กิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการ
ดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้สัมภาษณ์

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์.....วันเดือนปี ที่สัมภาษณ์.....

ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน.....

ตอนที่ 2 ประเด็นการสัมภาษณ์

กรอบแนวคิด : เป็นการศึกษาแหล่งเรียนรู้ธุรกิจชุมชน ผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ในชุมชนจี้วราย อำเภอดะพวนหิน จังหวัดพิจิตร เพื่อนำมาใช้ในการเรียนรู้ส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา เอกสาร ข้อมูล และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ได้กรอบแนวคิดการวิจัย และแบบสัมภาษณ์ในฐานะที่ท่านมีประสบการณ์ มีความเชี่ยวชาญเป็นอย่างดี ท่านมีแนวทางหรือวิธีการจัดการธุรกิจชุมชนอย่างไร ที่ทำให้เกิดการพัฒนางานวิจัยของสถาบันข้าพเจ้าจึงเรียนมาเพื่อขออนุญาตสัมภาษณ์ ดังรายการต่อไปนี้

ข้อที่ 1 สภาพของชุมชนจี้วรายในอดีตและปัจจุบันในประเด็นด้านธุรกิจชุมชนมีความเปลี่ยนแปลงอย่างไร

.....

.....

.....

.....

ข้อที่ 2 ลักษณะเศรษฐกิจของชุมชนจี้วรายเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

ข้อที่ 3 ท่านคิดว่าสินค้าของท่านมีจุดเด่น และข้อแตกต่างจากร้านค้ารายอื่นอย่างไร และตอบโจทย์อะไรให้กับลูกค้า

.....

.....

.....

.....

ข้อที่ 4 ท่านใช้ช่องทางใดบ้างในการสื่อสาร และจำหน่ายสินค้าไปยังลูกค้า

.....

.....

.....

.....

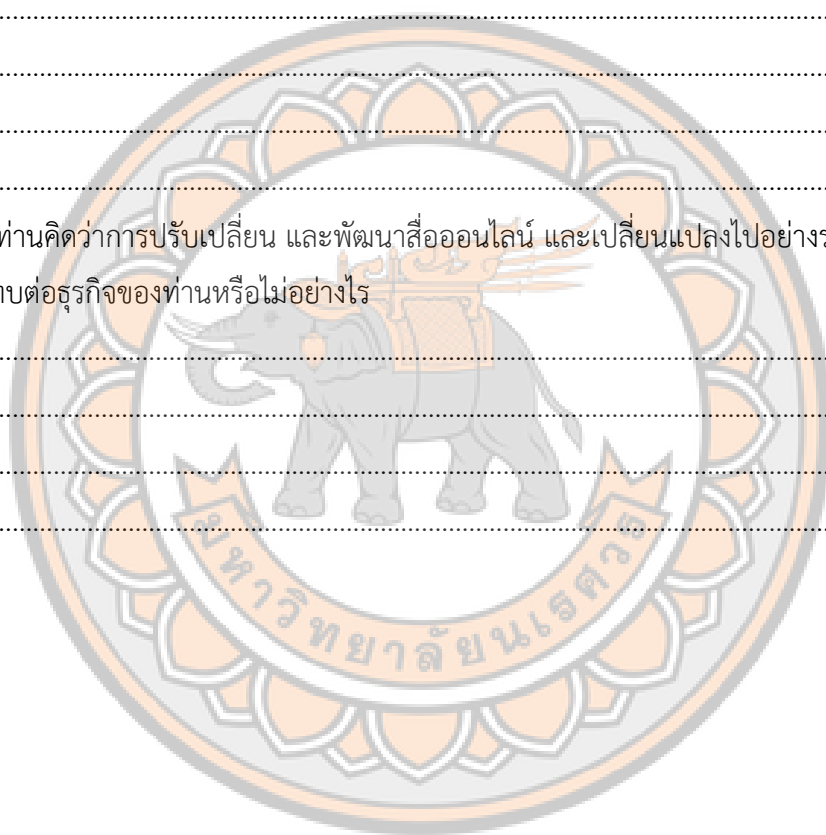
ข้อที่ 5 ท่านคิดว่าการปรับเปลี่ยน และพัฒนาสื่อออนไลน์ และเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วมีผลกระทบต่อธุรกิจของท่านหรือไม่อย่างไร

.....

.....

.....

.....





แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล อำเภอตะพานหิน
เรื่อง กิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการ
ดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้สัมภาษณ์

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์.....วันเดือนปี ที่สัมภาษณ์.....

ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน.....

ตอนที่ 2 ประเด็นการสัมภาษณ์

กรอบแนวคิด : ในการวิจัยเรื่องกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา เอกสาร ข้อมูล และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเด็นด้านผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล หรือการค้าขายทางออนไลน์ เพื่อให้ได้กรอบแนวคิดการวิจัย และแบบสัมภาษณ์ในฐานะที่ท่านมีประสบการณ์ มีความเชี่ยวชาญ เป็นอย่างดี ท่านมีแนวทางหรือวิธีการจัดการธุรกิจชุมชนอย่างไร ที่ทำให้เกิดการพัฒนางานวิจัยของสถาบัน

ข้าพเจ้าจึงเรียนมาเพื่อขออนุญาตสัมภาษณ์ ดังรายการต่อไปนี้

ข้อที่ 1 ท่านมีจุดเริ่มต้นในการประกอบการธุรกิจนี้อย่างไร

.....

.....

.....

.....

ข้อที่ 2 ลักษณะและองค์ประกอบของผู้ประกอบการดิจิทัล

.....

.....

.....

.....

ข้อที่ 3 กลุ่มเป้าหมายคือใคร และมีกลยุทธ์การตลาดของคุณอย่างไร

.....

.....

.....

.....

ข้อที่ 4 แพลตฟอร์มที่ท่านใช้ในการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล

.....

.....

.....

.....

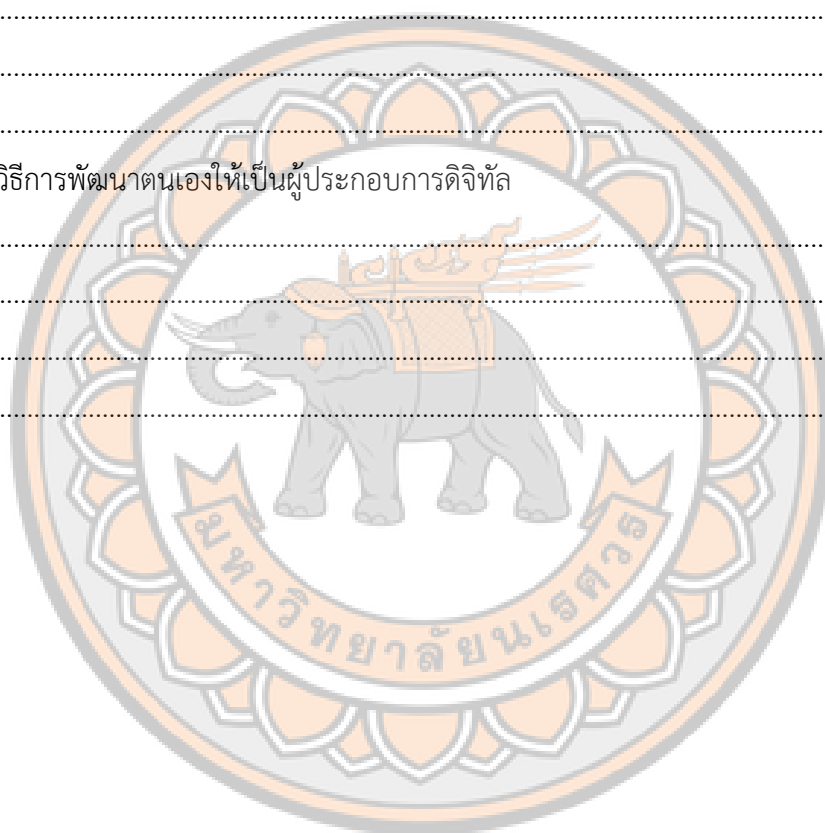
ข้อที่ 5 วิธีการพัฒนาตนเองให้เป็นผู้ประกอบการดิจิทัล

.....

.....

.....

.....





แบบสัมภาษณ์บุคลากรครูของโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา
และ วัฒนธรรมชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในอำเภอตะพานหิน อำเภอตะพานหิน
เรื่อง กิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการ
ดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้สัมภาษณ์

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์.....วันเดือนปี ที่สัมภาษณ์.....

ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน.....

ตอนที่ 2 ประเด็นการสัมภาษณ์

กรอบแนวคิด : ในการวิจัยเรื่องกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริม
ความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา เอกสาร
ข้อมูล และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเด็นด้านผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล หรือการค้าขายทางออนไลน์
เพื่อให้ได้กรอบแนวคิดการวิจัย และแบบสัมภาษณ์ในฐานะที่ท่านมีประสบการณ์ มีความเชี่ยวชาญ
เป็นอย่างดี ท่านมีแนวทางหรือวิธีการจัดการธุรกิจชุมชนอย่างไร ที่ทำให้เกิดการพัฒนางานวิจัย
ของสถาบัน

ข้าพเจ้าจึงเรียนมาเพื่อขออนุญาตสัมภาษณ์ ดังรายการต่อไปนี้

ด้านที่ 1 ด้านหลักสูตร

ข้อที่ 1 โรงเรียนมีหลักสูตรท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้ในชุมชนอะไรบ้าง

.....

.....

.....

ข้อที่ 2 โรงเรียนมีหลักสูตรที่สนับสนุนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการ ดิจิทัล
ของผู้เรียนอย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

ด้านที่ 2 ด้านการจัดการเรียนรู้

ข้อที่ 1 มีรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ที่สามารถพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนหรือไม่อย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

ข้อที่ 2 ครูผู้สอนมีการกำหนดจุดมุ่งหมาย และวัตถุประสงค์ รวมถึงเนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนพัฒนาส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนอย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

ด้านที่ 3 ด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้

ข้อที่ 1 ครูผู้สอนมีเครื่องมือ และวิธีการวัดผลในการส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนอย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

ข้อที่ 2 ส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนผ่านการจัดการเรียนรู้นั้น เป็นอย่างไร

.....

.....

.....

ข้อที่ 3 ผู้เรียนมีความพึงพอใจกับการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนมากน้อยเพียงใด

.....

.....

.....

.....

ด้านที่ ด้านสภาพแวดล้อม และบรรยากาศการเรียนรู้

ข้อที่ 1 การสร้างความร่วมมือระหว่างโรงเรียนและชุมชนมีความสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้อย่างไร

.....

.....

.....

ข้อที่ 2 สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียน
ควรเป็นอย่างไร

.....

.....

.....





แบบสัมภาษณ์บุคลากรครูของโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา
และ วัฒนธรรมชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในอำเภอตะพานหิน อำเภอตะพานหิน
เรื่อง กิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการ
ดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้สัมภาษณ์

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์.....วันเดือนปี ที่สัมภาษณ์.....

ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน.....

ตอนที่ 2 ประเด็นการสัมภาษณ์

กรอบแนวคิด : ในการวิจัยเรื่องกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริม
ความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา เอกสาร
ข้อมูล และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเด็นด้านผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล หรือการค้าขายทางออนไลน์
เพื่อให้ได้กรอบแนวคิดการวิจัย และแบบสัมภาษณ์ในฐานะที่ท่านมีประสบการณ์ มีความเชี่ยวชาญ
เป็นอย่างดี ท่านมีแนวทางหรือวิธีการจัดการธุรกิจชุมชนอย่างไร ที่ทำให้เกิดการพัฒนางานวิจัย
ของสถาบัน

ข้าพเจ้าจึงเรียนมาเพื่อขออนุญาตสัมภาษณ์ ดังรายการต่อไปนี้

ด้านที่ 1 ด้านสภาพปัจจุบันการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

.....

.....

.....

ด้านที่ 2 ด้านแนวทางการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

.....

.....

.....

.....

ด้านที่ 3 ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

.....

.....

.....

.....





แนวคำถามในการสนทนากลุ่ม

ต่อการทำกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

ตอนที่ 1 ข้อมูลของผู้ให้สัมภาษณ์

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์.....วันเดือนปี ที่สัมภาษณ์.....

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตอนที่ 2 ประเด็นการสัมภาษณ์

กรอบแนวคิด : เป็นการแสดงความคิดเห็น ความรู้สึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อนำมาสรุปผลการวิจัย ได้แก่ กลุ่มผู้เรียนระดับชั้นประถมปลาย ประกอบด้วย ประเด็นดังนี้

ข้อที่ 1 ผู้เรียนมีความรู้สึกต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน อย่างไร

.....

.....

.....

ข้อที่ 2 เปรียบเทียบการเรียนรู้ในห้องเรียนกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานนอกห้องเรียนมีข้อแตกต่างอย่างไร

.....

.....

.....

ข้อที่ 3 มีวิธีการต่อยอดองค์ความรู้ของตัวเองอย่างไรบ้าง หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน

.....

.....

.....



ใบงานกิจกรรมที่ 1



ปัญหารุทกในชุมชนจี้วราย

สาเหตุของปัญหาในชุมชน

ประโยชน์ของกิจกรรมนี้

กิจกรรมการเรียนรู้

เรื่อง โซเซียลมีเดียกับนักขายมือทอง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อสร้างองค์ความรู้ และความเข้าใจเกี่ยวกับเศรษฐกิจในชุมชนจัวราย จังหวัดพิจิตร
2. เพื่อนำความรู้ที่ได้ไปพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหาในชุมชนจัวราย จังหวัดพิจิตร



กิจกรรมที่ 2 มีปัญหาก็ต้องแก้

คำชี้แจง

1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน
2. ให้นักเรียนทุกคนในกลุ่มนำเสนอปัญหาธุรกิจชุมชนจัวราย
3. ให้ในกลุ่มเลือกปัญหาธุรกิจชุมชนที่ทุกคนในกลุ่มสนใจมากที่สุดมา 1 ปัญหา
4. ให้ทุกคนในกลุ่มช่วยกันออกแบบการแก้ปัญหาธุรกิจชุมชนของตนเอง
5. หัวข้อในการออกแบบการแก้ปัญหาโดยใช้สื่อโซเซียล มีดังนี้
 - การนำผลิตภัณฑ์ในชุมชนจัวรายมาโปรโมท
 - กระบวนการโปรโมทผลิตภัณฑ์
 - ประโยชน์ของการโปรโมททางสื่อโซเซียลมีเดีย



กิจกรรมการเรียนรู้

เรื่อง โซเชียลมีเดียกับนักขายมือทอง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อสร้างองค์ความรู้ และความเข้าใจเกี่ยวกับเศรษฐกิจในชุมชนจัวราย จังหวัดพิจิตร
2. เพื่อนำความรู้ที่ได้ไปพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหาในชุมชนจัวราย จังหวัดพิจิตร

กิจกรรมที่ 3

ผู้กล้าแก้ได้ทุกปัญหา

คำชี้แจง

1. สุ่มนักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอการแก้ปัญหา โดยใช้สื่อโซเชียลมีเดียในชุมชนจัวราย
2. นักเรียนตอบข้อซักถามจากเพื่อน และครูเกี่ยวกับการแก้ปัญหาโดยใช้สื่อโซเชียลมีเดียในชุมชนจัวราย
3. นักเรียนส่งชิ้นงานการแก้ปัญหาธุรกิจชุมชนโดยใช้สื่อโซเชียลทางช่องทางออนไลน์

ภาคผนวก ข ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและรายชื่อผู้ที่ให้ข้อมูล
ในการสัมภาษณ์ และผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๖๒๓

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๘

เรื่อง ขออนุญาตเก็บข้อมูลเพื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระ
เรียน คุณพิษณุ อรรคนิवास

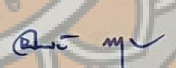
สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล จำนวน.....ฉบับ

ด้วย นางสาวปราณปรียา ประทุมเมศ รหัสประจำตัว ๖๖๐๗๐๙๗๗ นิสิตปริญญาโท
สาขาวิชาสังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง
“กิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่องนี้ จำเป็นต้องเก็บข้อมูลจากของท่าน บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยนเรศวร จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดอนุญาตให้นิสิตดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล
ในการศึกษาค้นคว้าอิสระซึ่งจะเป็นประโยชน์ทางวิชาการต่อไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ


 (รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอุดม)
 รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
 คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย
โทร. ๐-๕๕๙๖-๘๘๔๐
โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวปราณปรียา ประทุมเมศ
โทร. ๐๙-๐๐๖๑-๘๖๕๒

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๖๒๓



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๘

เรื่อง ขออนุญาตเก็บข้อมูลเพื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณกรรณิพัจน์ พรหมสุวรรณ

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล จำนวน.....ฉบับ

ด้วย นางสาวปราณปรียา ประทุมเมศ รหัสประจำตัว ๖๖๐๗๐๔๗๗ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “กิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่องนี้ จำเป็นต้องเก็บข้อมูลจากของท่าน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดอนุญาตให้บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ใช้ข้อมูลในการศึกษาค้นคว้าอิสระซึ่งจะเป็นประโยชน์ทางวิชาการต่อไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามย์ นาอุดม)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐-๕๕๕๖-๘๘๔๐

โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวปราณปรียา ประทุมเมศ

โทร. ๐๙-๐๐๖๑-๘๖๕๒

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๖๒๓



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๘

เรื่อง ขออนุญาตเก็บข้อมูลเพื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณปรณเกียรติ อัมรินทร์

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล จำนวน.....ฉบับ

ด้วย นางสาวปรณปริยา ประทุมเมศ รหัสประจำตัว ๖๖๐๗๐๙๗๗ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “กิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่องนี้ จำเป็นต้องเก็บข้อมูลจากของท่าน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดอนุญาตให้นิสิตดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ในการศึกษาค้นคว้าอิสระซึ่งเป็นประโยชน์ทางวิชาการต่อไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐-๕๕๕๖-๘๘๔๐

โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวปรณปริยา ประทุมเมศ

โทร. ๐๙-๐๐๖๑-๘๖๕๒

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๖๒๓

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๘

เรื่อง ขออนุญาตเก็บข้อมูลเพื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณศิริกุล ทาริยะชัย

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล จำนวน.....ฉบับ

ด้วย นางสาวปราณปรียา ประทุมเมศ รหัสประจำตัว ๖๖๐๗๐๙๗๗ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “กิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่องนี้ จำเป็นต้องเก็บข้อมูลจากของท่าน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดอนุญาตให้นิสิตดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ในการศึกษาค้นคว้าอิสระซึ่งเป็นประโยชน์ทางวิชาการต่อไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอุดม)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐-๕๕๙๖-๘๘๔๐

โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวปราณปรียา ประทุมเมศ

โทร. ๐๙-๐๐๖๑-๘๖๕๒

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๖๒๓



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๘

เรื่อง ขออนุญาตเก็บข้อมูลเพื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณกฤษดา ทองดอนอ่อน

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล จำนวน.....ฉบับ

ด้วย นางสาวปรามปรียา ประทุมเมศ รหัสประจำตัว ๖๖๐๗๐๔๗๗ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “กิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่องนี้ จำเป็นต้องเก็บข้อมูลจากของท่าน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดอนุญาตให้นิสิตดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ในการศึกษาค้นคว้าอิสระซึ่งจะเป็นประโยชน์ทางวิชาการต่อไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอุดม)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย
โทร. ๐-๕๕๕๖-๘๘๔๐
โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖
๒. นางสาวปรามปรียา ประทุมเมศ
โทร. ๐๙-๐๐๖๑-๘๖๕๒