



การจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์แบบโครงงานธุรกิจ สร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาว บ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ECONOMICS LEARNING MANAGEMENT USING THE CREATIVE BUSINESS PROJECT TO DEVELOP INDIGENOUS KNOWLEDGE PRODUCTS OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS

วราวุฒิ อัมพุธ*

Warawut Amput

อาจารย์ที่ปรึกษา

รองศาสตราจารย์ ดร.ชรินทร์ มั่งคั่ง

Associate Professor Charin Mangkhang, Ph.D.

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชษฐภูมิ วรรณไพศาล

Assistant Professor Chetthapoom Wannapaisan, Ph.D.

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา 2. เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนมัธยมศึกษา และ 3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ด้านรูปแบบการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ใช้แนวคิดประสบการณ์นิยม (Experimentalism) ของ จอห์น ดิวอี้ เป็นกรอบการวิจัย ด้านพื้นที่การวิจัยคือโรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๙ (บ้านแม่สุยะ) จังหวัดแม่ฮ่องสอน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 23 คน ประจำปีการศึกษาปีที่ 2/2561 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้าน จำนวน 7 แผน 20 ชั่วโมง โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างศรัทธาในอาชีพ, ขั้นที่ 2 ขั้นเลือกอาชีพ, ขั้นที่ 3 ขั้นเลือกอาชีพ, ขั้นที่ 4 ขั้นปรับปรุงผลิตภัณฑ์ และขั้นที่ 5 ขั้นนำเสนอผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ โดยมีการประเมินความเหมาะสมของแผน โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน โดยใช้สถิติขั้นพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (X) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยมีผลการวิจัยดังนี้

* นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษา (สังคมศึกษา) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ผลการวิจัยด้านการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา เมื่อทำการประเมินความเหมาะสมของแผนจัดการเรียนรู้เศรษฐกิจสร้างสรรค์แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ผลการศึกษาปรากฏว่าแผนการจัดการเรียนรู้เศรษฐกิจสร้างสรรค์แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.81 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.30

ผลการวิจัยด้านการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนมัธยมศึกษา ผลการศึกษาปรากฏว่านักเรียนมีทักษะการทำโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา มีทักษะการทำโครงงานอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.81 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.30

ผลการวิจัยด้านความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ผลการศึกษาปรากฏว่าความพึงพอใจของนักเรียนโดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.30

คำสำคัญ: แผนการจัดการเรียนรู้เศรษฐกิจสร้างสรรค์แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์, ผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้าน

ABSTRACT

This article presents three major objectives. The first one is to develop a learning management plan of creative business project to develop local intellectual products of secondary students. The second objective concerns studying skills to formulate a creative business project to develop local intellectual products of secondary students. The third objective aims to explore the students' satisfaction with learning activities on a creative business project to develop local intellectual products of secondary students.

Employing a quantitative methodology, this research used a concept of experimentalism proposed by John Dewey as a major framework. In terms of demography, it focuses on Thairath Witthaya ๙๙ School (Ban Mae Suya) in Mae Hong Son. The population under the research includes 23 students of grade 8 in the second semester of the academic year 2008. Research tools feature plans on learning management in the form of creative business project to develop local intellectual products. There are 7 plans with a total hour of 20. The learning project divided into 5 steps. 1. Creating the belief in careers 2. Choosing the careers 3. Creating the careers 4. Improving the products and 5. Presenting the creative products. The quality rate was calculated by 5 specialists, using fundamental statistics to analyze the data, namely average ($\bar{X}$) and standard deviations (S.D.).

Results showed as 1. the rate of evaluation on suitability of an economics learning management plan of creative business project to develop local intellectual products of secondary students showed the average of 4.81 and the standard deviations of 0.30. 2. The results of the plan were regarded as the highest. In terms of results of the study on the creative business project to develop local intellectual

products of secondary students, the overall average was 4.81 and the standard deviations 0.30, 3. The overall results of evaluation regarding students' satisfaction with organizing learning activities on the creative business project to develop local intellectual products of secondary students were high with the average of 4.93 and the standard deviations 0.30

Keyword: Learning management plan of Creative business project, Local intellectual products

บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กำหนดให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปในลักษณะองค์รวม ซึ่งเป็นการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ร่วมกัน ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ จะทำให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ของศาสตร์สาขาต่างๆ สามารถถ่ายโอนความรู้ไปใช้ในชีวิตได้จริง การพัฒนาคนในสังคมให้สามารถดำรงชีวิตอย่างสงบสุขในสังคมปัจจุบันและในอนาคต ภายใต้กระแสของโลกาภิวัตน์ที่ทำให้สังคมเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาถือเป็นสิ่งที่กระทำได้ยากขึ้นหากเทียบกับสังคมสมัยก่อนโลกาภิวัตน์ การศึกษาจึงมีบทบาทและหน้าที่ที่สำคัญในการเตรียมคนในสังคมไทยให้พร้อมต่อการเปลี่ยนแปลง และสามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ทางสังคมเปลี่ยนแปลงทางได้ เพื่อมุ่งให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืนและความอยู่ดีมีสุขของคนไทยโดยยึด “คน” เป็นศูนย์กลางการพัฒนา ตรงตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 (พ.ศ.2554-2559) ที่กำหนดเป้าหมายการพัฒนาคุณภาพคน ในส่วนที่เกี่ยวกับการศึกษาโดยให้คนไทยทุกคนได้รับการพัฒนาทั้งร่างกาย จิตใจ ความรู้ ความสามารถ ทักษะ

การประกอบอาชีพ และมีความมั่นคงในการดำรงชีวิตครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมายเพื่อเสริมสร้างศักยภาพให้ตนเองที่จะนำไปสู่ความเข้มแข็งของครอบครัวชุมชนและสังคมไทย (กระทรวงศึกษาธิการ. สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2551, น.1-2)

จากปัญหาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ไม่สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ สาเหตุประการหนึ่งนั้นเป็น

เพราะ การจัดการเรียนการสอนเป็นเรื่องที่ไกลจากฐานประสบการณ์ของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นเรื่องที่ไกลตัวและไม่เกี่ยวข้องกับตนเอง ซึ่งการจัดประสบการณ์ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิด และสามารถนำไปแก้ปัญหาที่ประสบในชีวิตประจำวันได้ ต้องอาศัยกระบวนการ คิดและการปฏิบัติอย่างเป็นระบบ เพราะการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริง ผู้เรียนต้องใช้ความรู้ เจตคติ วิธีการ ทักษะต่างๆ และความเข้าใจในปัญหานั้น ๆ มาประกอบกันเป็นอย่างดี เพื่อเป็นข้อมูลในการแก้ปัญหา เมื่อผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงอย่างเป็นระบบแล้ว ก็จะเกิดความคิดและคำถามที่หลากหลาย เป็นหนทางนำไปสู่การค้นหาคำตอบ ทำให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ด้วยตนเองบนพื้นฐานประสบการณ์ของตัวเอง ผู้เรียนเอง สาระการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์เป็นวิชาที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการดำรงชีวิตของคนในสังคม การเรียนรู้เศรษฐศาสตร์จึงสามารถช่วยให้คนเราได้เรียนรู้และเข้าใจชีวิตความเป็นอยู่ของตนเอง และเข้าใจการดำเนินการทางเศรษฐกิจที่อิทธิพลต่อตนเองและสังคมได้ดี นอกจากนี้ความรู้ทางเศรษฐศาสตร์ยังสามารถใช้เป็นเครื่องมือที่ช่วยป้องกัน แก้ไขหรือขจัดปัญหาทางเศรษฐกิจที่แต่ละคนและสังคมต้องเผชิญได้อย่างมีเหตุผลและมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตามการเรียนการสอนเศรษฐศาสตร์ที่จัดขึ้นในโรงเรียนตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแม่บทระดับชาติในปัจจุบันยังไม่สามารถให้ประโยชน์แก่ผู้เรียน ทั้งนี้เนื่องจากเนื้อหาสาระวิชาเศรษฐศาสตร์ที่ใช้สอนในโรงเรียนในปัจจุบันยังไม่ใช่เศรษฐศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับบริบททางสังคมของผู้เรียนโดยตรง เนื้อหาความรู้ที่ใช้สอนจึงเป็นความรู้ที่มี

ลักษณะแปลกแยกจากชีวิตจริงของผู้เรียน และผู้เรียนไม่สามารถสร้างความหมายจากสิ่งที่เรียนแล้วนำมาใช้ประโยชน์กับชีวิตของตนเองได้

การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน เป็นการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียน เลือกสิ่งที่จะศึกษาหรือโครงงานที่สนใจจะทำด้วยตนเอง เพราะเป็นสิ่งที่คล้ายคลึงเกี่ยวข้องกับชีวิตจริงหรือภูมิปัญญาชาวบ้านในชีวิตประจำวัน เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ความรู้ ความคิดที่ลึกซึ้ง เชื่อมโยงสัมพันธ์กันจนได้ความรู้ใหม่ที่มีความหมาย สอดคล้องและเชื่อมโยงกัน ได้ใช้ทักษะที่มีในการทำงาน ตามความ ต้องการและความสนใจ ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนา ความรับผิดชอบ ความมีวินัยในตนเอง และความรอบคอบ ในการปฏิบัติงาน การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงาน เป็นฐาน ตั้งอยู่บนพื้นฐานความเชื่อและ หลักการปฏิรูป กระบวนการเรียนรู้คือ เชื่อมมั่นในศักยภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนภายใต้ หลักการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ และ สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงในท้องถิ่น การจัดการ เรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน เป็นกระบวนการเรียนที่เริ่ม จากให้ผู้เรียนเลือกหรือกำหนดชื่อโครงการที่จะศึกษาด้วย ตนเองตามความสนใจ การจัดทำโครงงาน การวางแผน การดำเนินงาน การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวม ข้อมูล การดำเนินงานของโครงงานตามแผนที่วางไว้ รวมทั้งเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ ข้อมูล การเขียน รายงานผลโครงงาน และนำเสนอผลของโครงงาน (คริสตมาศ เตชะ, 2557)

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษารายการจัดการเรียนรู้ เศรษฐศาสตร์แบบโครงงาน เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ระบบธุรกิจ สร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดมวล ประสพการณ์หรือองค์ความรู้ที่สามารถใช้พัฒนาผลิตภัณฑ์ ภูมิปัญญาชาวบ้านที่นักเรียนคุ้นเคยและรู้จักเป็นอย่างดี จะช่วยให้ผู้เรียนได้ตระหนักและเห็นคุณค่าของภูมิปัญญา ชาวบ้านในชุมชนของตัวเองมากยิ่งขึ้น ผสมกับการ แสวงหาความรู้ในท้องถิ่นเพื่อที่จะได้พัฒนาผลิตภัณฑ์ ภูมิปัญญาชาวบ้านของตนเอง ในแต่ละท้องถิ่นนั้นย่อมมี

เอกลักษณ์และวิถีชีวิตของตนที่แตกต่างกัน เช่น การนำ เอาลักษณะเฉพาะตัวของท้องถิ่นบ้านน้ำกาด บ้านแม่สุยะ บ้านห้วยสำน และบ้านจันทบุรีอรุณ ซึ่งเป็นพื้นที่บริการของ โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๙ (บ้านแม่สุยะ) จังหวัดแม่ฮ่องสอน มาใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการจัดกิจกรรมโครงงานธุรกิจ สร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของ ชุมชน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจ สร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
2. เพื่อศึกษาทักษะการทำโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษา
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อ พัฒนาผลิตภัณฑ์ ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษา

ขอบเขตการวิจัย

ประชากรในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2 จำนวน 23 คน โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๙ (บ้าน แม่สุยะ) ต.ห้วยผา อ.เมือง จ.แม่ฮ่องสอน

ตัวแปรในการวิจัย

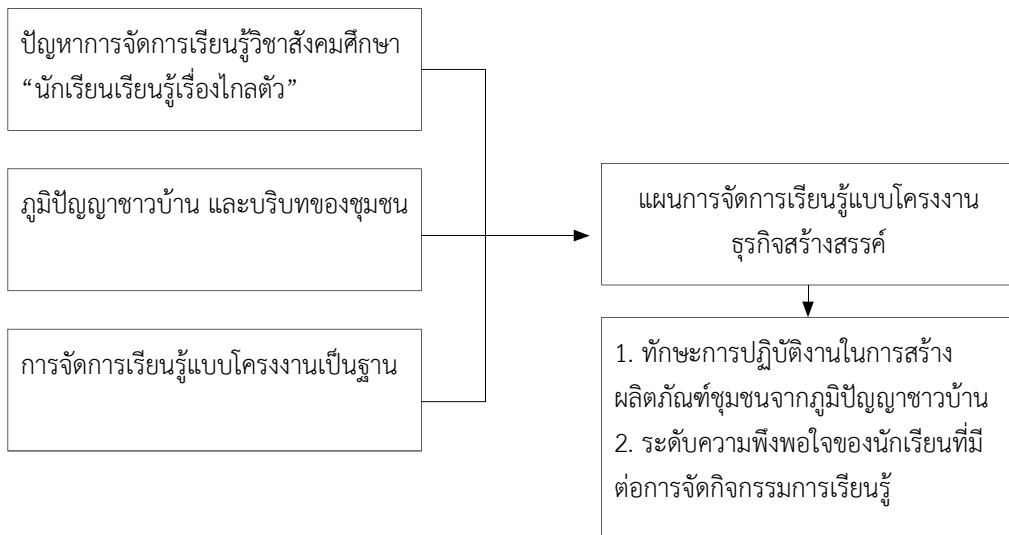
1. ตัวแปรต้น คือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน ธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้าน
2. ตัวแปรตาม คือ ทักษะการปฏิบัติงาน และ ความ พึงพอใจของนักเรียน

เนื้อหาในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ รายวิชาสังคมศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ เรื่องการผลิตสินค้าและบริการ จำนวน 3 หน่วย 7 แผน 20 ชั่วโมง

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษครั้งนี้มีเป้าหมายในการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๙ (บ้านแม่สุยะ) จังหวัดแม่ฮ่องสอนโดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) มาเป็นกรอบการศึกษาในการสร้างคุณค่า (Value Creation) และมูลค่า (Value Added) ด้านเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม เพื่อให้เกิดความตระหนักถึงบทบาทและหน้าที่ของพลเมืองรุ่นใหม่ในการสืบทอดและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนต่อไป



วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ที่ทำการศึกษาประชากรกลุ่มเดียว (เกียรติสุดา, 2552) การวัดผลจากการประเมินความถูกต้องและความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 7 แผน 20 ชั่วโมง โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน โดยแบบประเมินเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ด้านการประเมินทักษะการทำโครงงาน โดยแบบประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ด้านการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้าน โดยแบบประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษครั้งนี้ผู้ศึกษานำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา สาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ตอนที่ 2 แบบประเมินทักษะโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ตอนที่ 3 แบบสอบถามการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจ

สร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ผู้ศึกษาได้ดำเนินการศึกษาตามลำดับขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 เตรียมเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพเรียบร้อยแล้ว ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การเรียนรู้ด้วยรูปแบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้าน จำนวน 7 แผน รวม 20 ชั่วโมง, แบบประเมินทักษะการทำโครงงาน และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

ขั้นตอนที่ 2 ผู้ศึกษาเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับนักเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โครงงานธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้าน

ขั้นตอนที่ 3 ศึกษาใช้แบบประเมินทักษะการทำโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา และแบบประเมินความพึงพอใจ

ขั้นตอนที่ 4 เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูลสถิติที่ใช้

1. แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

ส่วนการแปลผล ผู้ศึกษาได้กำหนดค่าคะแนนของผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยใช้โครงงานเป็นฐาน สำหรับเกณฑ์แปลผลค่าเฉลี่ย ผู้ศึกษาได้ตัดแปลงเกณฑ์การประเมินของบุญส่ง นิลแก้ว (2541, น.138-141)

2. แบบประเมินทักษะการทำโครงงาน

ส่วนการ แปลผล ผู้ศึกษาได้กำหนดค่าคะแนนของผลการประเมินทักษะการทำโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาโดยใช้โครงงานเป็นฐาน สำหรับเกณฑ์แปลผลค่าเฉลี่ย ผู้ศึกษาได้ตัดแปลงเกณฑ์การประเมินของบุญส่ง นิลแก้ว (2541, น.138 – 141)

3. แบบประเมินความพึงพอใจ

ส่วนการแปลผล ผู้ศึกษาได้กำหนดค่าคะแนนของผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาโดยใช้โครงงานเป็นฐาน สำหรับเกณฑ์แปลผลค่าเฉลี่ย ผู้ศึกษาได้ตัดแปลงเกณฑ์การประเมินของบุญส่ง นิลแก้ว (2541, น.138-141)

สรุปผลและอภิปรายผล ผลการวิจัย

การจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาสามารถสรุปผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ได้ ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา รายวิชาสังคมศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ เรื่องการผลิตสินค้าและบริการ จำนวน 3 หน่วย 7 แผน 20 ชั่วโมง ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏว่าผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการระดับคุณภาพของการจัดการเรียนรู้แผนการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาโดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.81 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.30 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด เมื่อพิจารณาทางด้านข้อพบว่ามีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรกคือ ด้านการกำหนดสาระสำคัญ ($\bar{X} = 4.85, S.D. = 0.24$) ด้าน

การกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.84$, S.D. = 0.23) และการกำหนดทักษะการทำโครงงาน ($\bar{X} = 4.84$, S.D. = 0.23) ตามลำดับ

2. เพื่อศึกษาทักษะการทำโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏว่า ผลการประเมินทักษะการทำโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.81 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.28 ผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาจำแนกเป็นขั้นตอนพบว่า ขั้นตอนที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรกคือ ขั้นที่ 4 ขั้นทบทวน ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิบัติ ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.44) และขั้นที่ 5 ขั้นนำเสนอ ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.61) ตามลำดับ

ผู้วิจัยพบว่า การประเมินทักษะการปฏิบัติงานของนักเรียนระหว่างเรียนทุกแผนการกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่านักเรียนมีทักษะในการปฏิบัติโครงงานอยู่ในระดับดีมาก โดยนักเรียนมีทักษะในการเตรียมงานวางแผนทำงานร่วมกับกลุ่มเพื่อน โดยมีการกำหนดวัตถุประสงค์ขั้นตอนวิธีการทำงานมีการปฏิบัติตามขั้นตอนการทำงานที่วางแผนไว้และมีการสรุปประเมินผลการปฏิบัติงานร่วมกัน ส่งผลให้นักเรียนส่วนใหญ่มีทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันช่วยเหลือซึ่งกันและกัน นักเรียนได้เกิดการพัฒนาด้านสังคมควบคู่ไปด้วย นอกจากนี้ นักเรียนยังมีทักษะในการค้นหาแหล่งข้อมูลอยู่จำกัด เช่น อินเทอร์เน็ต ซึ่งนักเรียนบางคนสามารถค้นคว้าได้จากห้องคอมพิวเตอร์ของโรงเรียนเท่านั้น เพราะนักเรียนส่วนใหญ่ไม่มีคอมพิวเตอร์ใช้เองและไม่มีระบบอินเทอร์เน็ตภายในบ้านทำให้ทักษะการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของผู้เรียนเกิดน้อยซึ่งทักษะการคิดริเริ่มสร้างสรรค์เป็นทักษะที่สำคัญหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองอย่างเต็มศักยภาพในศตวรรษที่ 21

อีกทั้งจากการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน ผลงานของผู้เรียน เป็นกระบวนการทำงานที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติในสภาพจริงอย่างต่อเนื่องโดยมีการประเมิน ติดตามเป็นระยะ เช่น ด้านความรู้ ด้านทักษะหรือกระบวนการทำงาน

เป็นกลุ่ม ด้านเจตคติ เป็นต้น ดังนั้นการประเมินทักษะการทำโครงงานของนักเรียน ครูควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้พัฒนาด้านพฤติกรรมที่แสดงออกและกระบวนการทำงานและผลงานของนักเรียนที่เกิดจากการเรียนรู้แบบโครงงาน

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏว่า ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.32 ผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาจำแนกเป็นขั้นตอนพบว่า ขั้นตอนที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ครูมีเทคนิคในการปกครองชั้นเรียนและฝึกให้นักเรียนรู้จักใช้สิทธิหน้าที่ของตนเองอย่างมีขอบเขต ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) ครูสร้างบรรยากาศที่ผู้เรียนเกิดความรู้สึกประสบความสำเร็จในงานที่ทำ ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) นักเรียนได้สำรวจชุมชนเพื่อหาประเด็นในการทำโครงงาน ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานสามารถทำให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในปฏิบัติงานด้วยตนเอง ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) นักเรียนสามารถนำความรู้ในการทำโครงงานไปปรับใช้ในชีวิตจริงได้ ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาชาวบ้าน ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) นักเรียนเกิดทักษะและนำประสบการณ์ที่ได้จากการทำโครงงานไปประกอบอาชีพได้ ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) นักเรียนรู้สึกภาคภูมิใจในผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของตนเอง ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) นักเรียนเห็นคุณค่าในภูมิปัญญาชาวบ้านของชุมชนตัวเอง ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) นักเรียนสามารถสรุปโครงงานเป็นไปตามหลักเกณฑ์การทำโครงงาน ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) นักเรียนสามารถนำเสนอโครงงานหน้าชั้นเรียนในรูปแบบที่นักเรียนคิดสร้างสรรค์เอง ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

งานวิจัยนี้ผู้ศึกษาการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ว่าในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้นั้น ผู้ศึกษาจะต้องมีการวิเคราะห์หลักสูตรสถานศึกษาให้เข้าถึงมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สมรรถนะของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์และสาระการเรียนรู้การวัดและประเมินผลเพื่อที่ผู้เรียนจะได้พัฒนาเต็มศักยภาพและบรรลุเป้าหมายที่กำหนด ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินศึกษาและจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน

การจัดการเรียนรู้โดยการใช้โครงงานหรือโครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning) ซึ่งสอดคล้องกับสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2553) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานไว้ 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1. ชี้นำเสนอ 2. ชี้นำวางแผน 3. ชี้นำปฏิบัติการ 4. ชี้นำประเมินผลนอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานของ วิจารย์ พานิช (2555, น.71-75) ที่ว่าหากต้องการให้การเรียนรู้มีพลังและฝังอยู่ในตัวผู้เรียนได้ ต้องเป็นการเรียนรู้แบบที่ผู้เรียนได้ลงมือทำเป็นโครงการ (Project) ร่วมมือการทำงานเป็นทีม และทำกับปัญหาที่มีอยู่ในชีวิตจริง ส่วนของวงล้อแต่ละขั้น ได้แก่ 1. Define คือ การตั้งประเด็นคำถามหรือปัญหา 2. Plan คือ การวางแผนเพื่อทำโครงงาน 3. Do คือ การลงมือทำโครงงานตามแผนที่วางไว้ 4. Review คือ การทบทวนการเรียนรู้ 5. Presentation คือ การนำเสนอโครงงานการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา เพื่อนำมาพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 7 แผน 20 ชั่วโมง (คาบละ 50 นาที) ซึ่งผู้ศึกษาได้ใช้ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 1. วิเคราะห์มาตรฐาน/ตัวชี้วัด 2. วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ 3. ตั้งชื่อแผนการ

จัดการเรียนรู้ตามสาระการเรียนรู้ 4) กำหนดผลการเรียนรู้ 5. เลือกกิจกรรมและเทคนิคการสอนที่เหมาะสม 6. เลือกสื่ออุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้อย่างเหมาะสมกับสาระการเรียนรู้ 7. จัดทำลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ 8. ประเมินผล ซึ่งองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด สาระการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ การวัดและการประเมินผลกิจกรรมการเรียนรู้ และบันทึกหลังการสอน จนเกิดเป็นแผนการจัดเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๙ (บ้านแม่สุยะ) จังหวัดแม่ฮ่องสอน

อีกทั้งงานวิจัยนี้ยังสอดคล้องกับ ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2556) ที่ว่าจากสภาพปัญหาด้านเศรษฐกิจของประเทศไทย จึงจำเป็นต้องคิดถึงการศึกษาค้นคว้าใหม่เนื่องจากระบบการศึกษาแบบบริโภคนิยมในสังคมไทย กล่าวคือ “หลักสูตรและการสอนของเรานั้นยังเป็นระบบบริโภคนิยม บริโภคความเข้าใจ และบริโภคนิยมต่าง ๆ ตามที่สังคมกำหนดไว้โดยไม่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างคิดประดิษฐ์ และพัฒนาสิ่งต่างๆ ขึ้นมาใหม่ให้กับตนเอง และสังคม ในกระบวนการเรียนการสอนครูจะเป็นผู้ให้ผู้บอกนักเรียน ในขณะที่นักเรียนทำหน้าที่เป็นผู้บริโภคความรู้จากครู แต่กระบวนการเรียนสร้างสรรค์ความรู้ตัวเองสร้างสิ่งต่างๆ ให้เป็นรูป ธรรมยังไม่เพียงพอ” ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะว่าต้องแก้ทั้งสังคมและการศึกษา โดยเฉพาะในด้านการศึกษาค้นคว้าเปลี่ยนกระแสนักศึกษาใหม่ให้เป็นไปในทิศทางที่ก่อให้เกิดผลในทางปฏิบัติก่อให้เกิดรูปธรรมในการศึกษาก่อให้เกิดผลผลิตขึ้นในทางการศึกษาแล้วให้ผลผลิตนั้นเป็นผลผลิตในทางสร้างสรรค์ (Creative) เป็นผลผลิตใหม่ๆ ที่เกิดจากความคิด สติปัญญา วิธีการของการศึกษานั้นๆ เราต้องสร้างคนของเราให้มีลักษณะคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดผลิตภาพ และคิดรับผิดชอบ แผนการจัดเรียนรู้แบบโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้น

มัธยมศึกษาที่ต้องจัดการเรียนการสอนแบบเห็นผลในชีวิตจริง จากข้อเสนอดังกล่าวจึงเป็นที่มาของแนวคิดทางการศึกษาใหม่ที่ผู้เขียนเรียกว่า “การศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ” ซึ่งประกอบด้วยคติวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดผลิตภาพ และคิดรับ ผิดชอบ โดยรวมเรียกว่า CCPR Model

นอกจากนี้งานวิจัยนี้ยังสอดคล้องกับ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2543, 9-11) ได้สรุปลักษณะและสาระสำคัญของภูมิปัญญาชาวบ้าน เพราะการจัดเรียนรู้แบบโครงการธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๙ (บ้านแม่สุยะ) จังหวัดแม่ฮ่องสอน เกิดจากการนำเอาอัตลักษณ์ของชุมชนขึ้นมาพัฒนาให้เกิดรายได้ในการยังชีพ ด้วยเหตุที่ลักษณะทางกายภาพและความห่างไกลจากศูนย์กลางเศรษฐกิจ ทำให้พลเมืองในพื้นที่นั้นต้องหาทางรอดให้กับตนเองและครัวเรือน การศึกษาจึงควรมุ่งเน้นด้วยการนำภูมิปัญญา องค์ความรู้ของชุมชนมาพัฒนาให้เกิดประโยชน์ เมื่อพิจารณาร่วมกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องแล้วนั้น งานวิจัยการจัดการเรียนรู้ เศรษฐศาสตร์ แบบโครงการธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา มีความสัมพันธ์กับงานด้านการศึกษา เช่น ในงานวิจัยของ ชัยรินทร์ ชัยวิสิทธิ์ (2545) กุศลภรณ์ จันทร์ภิรมย์ (2547) ตรีพร ชาติแสนปิง (2547) ยุพินธ์ บุญเทพ (2556) เขมกร ดวงปุนันท์ (2557) คริสตมาส เตชะ (2557) และ นพรัตน์ สัจจะวิสัย (2558) ที่ทำการศึกษาวิจัย ในประเด็นหลักคือ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงการเป็นฐานที่สัมพันธ์กับภูมิปัญญาชาวบ้าน องค์ความรู้ท้องถิ่น เป็นการจัดการเรียนการสอนเชิงปฏิบัติการเพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะชีวิตและนำอัตลักษณ์ของชุมชนมาพัฒนา สืบทอด สานต่อ เพื่อให้เกิดความยั่งยืน เช่นเดียวกับการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๙ (บ้านแม่สุยะ) ในลักษณะของการจัดการเรียนรู้แบบโครงการธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้าน โดยนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้รวมกลุ่มเพื่อจัดทำโครงการที่

สอดคล้องกับสาระเศรษฐศาสตร์ เรื่องเรื่องการผลิตสินค้าและบริการ ซึ่งนักเรียนที่เป็นประชากรตัวอย่างได้นำเสนอโครงการทางด้านอาชีพโดยมีรากฐานมาจากวัฒนธรรมของชุมชน เช่น การทำกระเป๋าลานา การทำซาลาเปาของชาวจีนยูนนาน ขนมข้าวแต๋นซึ่งเป็นวัฒนธรรมของชาวไทยใหญ่ และสบู่น้ำผึ้งน้ำมันงา เป็นต้น ซึ่งที่มาของโครงการต่างๆ มาจากภูมิปัญญาที่อยู่ในชีวิตประจำวัน สามารถนำมาสร้างอาชีพ สร้างรายได้ให้กับตนเองได้ ทั้งนี้ผู้วิจัยเห็นว่านักเรียนสามารถใช้ความคิด ผลิตและออกแบบสินค้าที่มีพื้นฐานมาจากภูมิปัญญาของแต่ละชุมชนได้อย่างน่าสนใจ จึงนำไปสู่การกำหนดราคาที่เป็นธรรมและสามารถนำมาต่อยอดเป็นธุรกิจเพื่อสร้างรายได้ในอนาคต ด้วยเหตุผลที่ว่าบริบทพื้นฐานของนักเรียนอยู่ในพื้นที่ห่างไกล การเข้าถึงความเจริญลำบาก ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนต้องสัมพันธ์กับบริบททางพื้นที่ของผู้เรียน

จากที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ งานศึกษาเรื่องการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ แบบโครงการธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา จัดว่าเป็นการศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐานถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้โดยลงมือกระทำมาจากปรัชญาหรือความเชื่อของปรัชญา พัฒนาการนิยม (Progressivism) หรือบางท่านเรียกปรัชญาการศึกษาใหม่ว่า ประสภารณนิยม ปรัชญานี้มีต้นกำเนิดมาจากปรัชญาแม่บทคือ ปรัชญาปฏิบัตินิยม ปรัชญาปฏิบัตินิยมให้ความสำคัญอย่างมากต่อ “การปฏิบัติ หรือ การลงมือกระทำ” เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือทำ เด็กได้รับอิสระริเริ่มความคิดและลงมือทำตามความคิด ผู้เรียนจะได้รับประสบการณ์และใช้กระบวนการแก้ปัญหาด้วยตนเองคือ การให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญที่จะสืบค้นหาความรู้ โดยมีจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) (อ้างใน ประทุม อังกุลโรหิต, 2528) เป็นผู้นำนักปรัชญาซึ่งเชื่อว่ามนุษย์จะต้องปรับตัวเพื่อให้ชีวิตอยู่รอด จึงมีวิถีที่แพร่หลายและนำมาใช้ในการจัดการศึกษาคือ “Learning by doing” “หรือการเรียนรู้โดยการปฏิบัติจริง”



ภาพที่ 1 การจัดทำโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้าน

ที่มา : ภาพการจัดกิจกรรมโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยม โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๙ (บ้านแม่สุยะ) แม่ฮ่องสอน



ภาพที่ 2 การนำเสนอโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้าน

ที่มา : ภาพการจัดกิจกรรมโครงงานธุรกิจสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาชาวบ้านของนักเรียนชั้นมัธยม โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๙๙ (บ้านแม่สุยะ) แม่ฮ่องสอน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ในการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐาน สามารถสร้างทักษะในการประกอบอาชีพได้ และควรจะมีระยะเวลาที่ใช้ในการทำโครงงานให้นักเรียนมากเพียงพอจึงจะทำให้งานของเรียนมีคุณภาพขึ้น

2. นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา ครูควรกระตุ้นให้นักเรียนได้เกิดการวิเคราะห์ วิพากษ์ผลงานของกลุ่มตัวเอง และเพื่อนกลุ่มอื่นๆ มากขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ครูควรศึกษารูปแบบการประเมินที่หลากหลาย เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนในการทำโครงงาน เช่น การประเมินเทคนิคแบบระดมสมอง การประเมินแบบร่วมมือ การประเมินแบบอภิปราย เป็นต้น

2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละชั้น ครูควรกระตุ้นให้นักเรียนทุกคนร่วมกิจกรรมอย่างเต็มที่ ให้กำลังใจ ฝึกให้มีการตัดสินใจร่วมกันระดมความคิดที่หลากหลาย และสรุปเป็นความคิดเดี่ยว ฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ฝึกการบริหารจัดการกลุ่มสลับกันทุกคน ฝึกการสื่อสารความเป็นประชาธิปไตย ซึ่งจะท าให้นักเรียนมีการพัฒนาความคิดและการตัดสินใจอย่างสร้างสรรค์เพื่อเป็นผู้ใหญ่ที่มีศักยภาพสูงในสังคม

3. เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้มากยิ่งขึ้นอีกทั้งศึกษาร่วมกับตัวแปรอื่น ๆ เช่น ความสามารถในการคิดเชิงมนิทัศน์ ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นต้น เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนในหลาย ๆ ด้าน

4. ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการคิด โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบอื่น เช่น แบบโครงงาน ตามความเหมาะสมของเนื้อหา ระดับผู้เรียนและสถานศึกษา

เอกสารอ้างอิง

- กุศลภรณ์ จันทร์ภิรมย์. (2547). *การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเรื่อง ผลัดกันทำจากวัสดุท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- เกียรติสุดา ศรีสุข. (2552). *ระเบียบวิธีวิจัย*. เชียงใหม่: โรงพิมพ์ครองช้าง.
- เขมกร ดวงปุนันท์. (2557). *การพัฒนาแผนการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง สิ่งประดิษฐ์จากกระดาษรีไซเคิล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- คริสตมาส เตชะ. (2557). *การใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบโครงงานเพื่อพัฒนาทักษะอาชีพของผู้เรียนที่มีปัญหาในการเรียนรู้ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ชัยรินทร์ ชัยวิสิทธิ์. (2545). *การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อสร้างเสริมค่านิยมตามแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงให้นักเรียนและชุมชนด้วยโครงงานอาชีพ*. เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ตรีพร ชาติแสนปิง. (2547). *การใช้ภูมิปัญญาชาวบ้านในการแสวงหารายได้ชุมชนเพิ่มเติม : กรณีศึกษาการผลิตน้ำดื่มบ่อปู่ ของกองทุนหมู่บ้านบ่อปู่องค์การบริหารส่วนตำบลดอนแก้ว*. เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- นพรัตน์ สัจจะวิสัย. (2558). *การจัดการความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านหัตถกรรมของเทศบาลเมืองต้นเปา อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่*. เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- บุญส่ง นิลแก้ว. (2541). *วิจัยทางการศึกษา*. คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

- ประทุม อังกูรโลหิต. (2528). *ปรัชญาปฏิบัตินิยม: รากฐานปรัชญาการศึกษาของจอห์น ดิวอี้*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพฑูรย์ สีนารัตน์. (2556). *การศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ยุพันธ์ บุญเทพ. (2556). *การจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่นตามหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนน้ำดิบวิทยาตามจังหวัดลำพูน*. เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2543). *รายงานการเสวนาทางวิชาการ มิติใหม่ของการประเมินผล: การเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. กรุงเทพฯ: มปป.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์ การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). *แนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิด ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.