



การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานด้วยทุนทางวัฒนธรรม
แผ่นดินสมเด็จพระนารายณ์มหาราช
เพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล
ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.)

COMMUNITY-BASED LEARNING MANAGEMENT UTILIZING THE CULTURAL CAPITAL
OF KING NARAI THE GREAT TO DEVELOP DIGITAL ENTREPRENEURSHIP SKILLS
FOR HIGHER VOCATIONAL CERTIFICATE STUDENTS



บัว คำอ่อง^{1*}, ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ² และอัจจรา ศรีพันธ์²
Bua kamong^{1*}, Nattachet Pooncharoen² and Atchara Sriphan²

¹นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

²ภาควิชาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

¹Master of Education (Social Studies) Faculty of Education Naresuan University

²Faculty of Social Sciences, Naresuan University

Corresponding email: buaant40@gmail.com

วันที่รับ: 7 มีนาคม 2568, วันที่แก้ไข: 21 เมษายน 2568, วันที่ตอบรับ: 25 เมษายน 2568



การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานด้วยทุนทางวัฒนธรรมแผ่นดินสมเด็จพระนารายณ์มหาราช
เพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล
ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
COMMUNITY-BASED LEARNING MANAGEMENT UTILIZING THE CULTURAL CAPITAL OF KING
NARAI THE GREAT TO DEVELOP DIGITAL ENTREPRENEURSHIP SKILLS
FOR HIGHER VOCATIONAL CERTIFICATE STUDENTS

บัว คำอ่อง^{1*}, ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ² และอัจฉรา ศรีพันธ์²

Bua kamong^{1*}, Nattachet Pooncharoen² and Atchara Sriphan²

¹นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

²ภาควิชาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

¹Master of Education (Social Studies) Faculty of Education Naresuan University

²Faculty of Social Sciences, Naresuan University

*Corresponding email: buaant40@gmail.com

วันที่รับ: 7 มีนาคม 2568, วันที่แก้ไข: 21 เมษายน 2568, วันที่ตอบรับ: 25 เมษายน 2568

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน และปัญหาการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) และพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานด้วยทุนทางวัฒนธรรมแผ่นดินสมเด็จพระนารายณ์มหาราช เพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล รายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) เป็นการศึกษาวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed methods) เน้นกระบวนการจัดการศึกษาโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ร่วมกับการพัฒนานวัตกรรมเทคโนโลยีจัดทำหนังสือด้วยเทคโนโลยี Augmented Reality (หนังสือ AR) หรือ เทคโนโลยีความจริงเสริมเป็นสื่อประกอบการสอน และใช้การประเมินผู้เรียนแบบพหุมิติ (Multidimensional Analysis) พื้นที่วิจัย คือ วิทยาลัยในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาจังหวัดลพบุรี จำนวน 4 แห่ง ได้แก่ วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี วิทยาลัยเทคนิคลพบุรีแห่งที่ 2 วิทยาลัยเทคนิคโคกสำโรง และวิทยาลัยการอาชีพชัยบาดาล โดยมีประชากร 2,590 คน จากการสุ่มตามสูตรของ Krejcie & Morgan ได้กลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูลแบบสอบถาม จำนวน 335 คน กลุ่มผู้ให้ข้อมูลในการสัมภาษณ์ จำนวน 6 คน ได้แก่ ครูผู้สอนรายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล จำนวน 2 คน ครูผู้สอนรายวิชาธุรกิจการตลาด สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัล จำนวน 2 คน ผู้เรียนรายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล จำนวน 2 คน และกลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษาที่เรียนในรายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัลระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี จำนวน 30 คน โดยใช้เครื่องมือในการเก็บข้อมูล คือ แบบวัดทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลฯ แบบประเมินผลงาน แบบสังเกตพฤติกรรม เครื่องมือที่ใช้ใน



การวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามผู้เรียน แนวคำถามในการสัมภาษณ์ครูผู้สอนและผู้เรียน แบบวัดทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลฯ แบบประเมินผลงาน แบบสังเกตพฤติกรรม การวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวัดผลประเมินผลตามสภาพจริง

ผลการวิจัยพบว่า สภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล มีการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.21 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.82) นักศึกษามีทักษะผู้ประกอบการดิจิทัลเนื่องจากกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานด้วยทุนทางวัฒนธรรม โดยการนำสื่อเทคโนโลยีนวัตกรรมทางการศึกษาเทคโนโลยี Augmented Reality (หนังสือ AR) เป็นสื่อประกอบการจัดการเรียนรู้พัฒนาทักษะผู้ประกอบการดิจิทัลด้วยทุนทางวัฒนธรรม นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ เห็นคุณค่าประเพณี วัฒนธรรม ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ เหมาะสม สร้างคุณค่าสินค้าและบริการจากเอกลักษณ์วัฒนธรรมได้อย่างสร้างสรรค์ คาดว่าจะเป็นผู้มีบทบาทเป็นผู้นำทรัพยากรในท้องถิ่น (ทุนทางวัฒนธรรม) มาสร้างมูลค่าทางธุรกิจ และมีสำนึกรักภูมิใจในท้องถิ่นได้อย่างยั่งยืนในอนาคต

คำสำคัญ: ทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล, การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน, ทุนทางวัฒนธรรม

Abstract

This research aimed Study the current conditions and challenges in learning management for the development of digital entrepreneurial skills among students at the Higher Vocational Certificate level. Develop a community-based learning management approach using the cultural capital of the Land of King Narai the Great to enhance digital entrepreneurial skills in the course "Thai Society in the Digital Era" for Higher Vocational Certificate students. This study employs a mixed methods research design, focusing on educational management through community-based learning, combined with the development of technological innovations by creating books using Augmented Reality (AR) technology as instructional media. It also utilizes multidimensional analysis to assess students' performance. The research area comprises four colleges under the Office of the Vocational Education Commission in Lopburi Province, including Lopburi Technical College, Lopburi Technical College 2, Khok Samrong Technical College, Chaibadan Vocational College. The total population is 2,590 students. Based on Krejcie & Morgan's sampling formula, 335 students were selected to complete questionnaires. The interview group consisted of 6 key informants 2 instructors teaching "Thai Society in the Digital Era" 2 instructors teaching Marketing Business 2 students enrolled in the "Thai Society in the Digital Era" course. The target group consisted of 30 Higher Vocational Certificate students from Lopburi Technical College enrolled in the "Thai Society in the Digital Era" course. Research tools included A digital entrepreneurial skills assessment formA performance evaluation formA behavioral observation checklistStudent



questionnaires Interview guidelines for instructors and students. Data analysis involved calculating means, standard deviations, and using authentic assessment methods.

The research findings The research findings indicate that the current state and challenges of learning management for developing digital entrepreneurship skills are at a high level (mean = 4.21, standard deviation (S.D.) = 0.82). Students acquired digital entrepreneurship skills through community-based learning utilizing cultural capital. The integration of Augmented Reality (AR) books as educational technology innovations played a significant role in enhancing digital entrepreneurship skills through cultural capital. Students demonstrated the ability to analyze, synthesize, and appreciate traditions and culture while effectively using digital technology. They creatively added value to products and services by leveraging cultural uniqueness. It is anticipated that these students will play a leading role in utilizing local resources (cultural capital) to create business value while fostering a sustainable sense of local pride and identity in the future.

Keywords: develop digital entrepreneurship skills, Community-based learning, Cultural capital

บทนำ

ยุคศตวรรษที่ 21 โลกมีการใช้เทคโนโลยีและวิทยาการใหม่ๆ นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม การเมืองและสิ่งแวดล้อม ก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบโดยมีกิจกรรมและธุรกรรมออนไลน์ เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ทำให้มีการใช้เครื่องมือดิจิทัล และอินเทอร์เน็ตทั้งการสื่อสาร การเรียน การทำงานผ่านระบบออนไลน์ และการซื้อสินค้าผ่านแอปพลิเคชันแทนการเดินทางเข้าห้างสรรพสินค้า โดยผู้บริโภคสนใจสื่อโซเชียล มากกว่าสื่อหลักเพราะสะดวก รวดเร็ว และเข้าถึงผู้คนได้ง่าย การประกอบธุรกิจถือเป็นองค์ประกอบหนึ่งในการสร้างความเจริญเติบโตให้กับเศรษฐกิจของประเทศ ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของกระแสโลกาภิวัตน์ (สมใจ ศรีเนตร (2560) ซึ่งสอดคล้องกับนโยบาย Soft Power อำนาจแห่งความสร้างสรรค์ เพื่อสรรค์สร้างเศรษฐกิจไทย Soft Power เป็นอำนาจการโน้มน้าวแบบหนึ่ง ที่มีวัฒนธรรมเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อน ดังเช่นศิลปินสัญชาติไทยที่สามารถใช้พื้นที่ในวงการ K-pop และเวทีโลก ในการสอดแทรกความเป็นไทยผ่านภาษา การไหว้ หรือกระทั่งเรื่องราวของแร็ปเปอร์ชาวไทยที่ปลุกกระแสชาวเหนียวมะม่วงบนเวทีระดับโลก Coachella จนทุกชาติต่างถามหา ด้วยการแทรกซึมวัฒนธรรมในรูปแบบใหม่นี้เองรัฐบาลจึงกำลังให้ความสำคัญกับนโยบายสนับสนุน Soft Power เพื่อผลักดันอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทยให้เป็นที่รู้จักทั่วโลก ตามนโยบายที่มุ่งส่งเสริมวัฒนธรรม 5 F ให้กลายเป็นทรัพยากรทางวัฒนธรรมสำคัญของไทย ได้แก่ อาหาร ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ การออกแบบแฟชั่นไทย ศิลปะการป้องกันตัวแบบไทย และเทศกาลประเพณีไทย มุ่งสนับสนุนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หรือ Creative Economy พัฒนามาจากองค์ความรู้ทรัพยากรสินทางปัญญา การศึกษา และการสร้างสรรค์ซึ่งเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ของสังคม เทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อใช้ในการพัฒนาธุรกิจเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลด้วยทุนทางวัฒนธรรมนำมาสู่การผลิตสินค้าและบริการในรูปแบบใหม่ของรัฐบาลมีนโยบายในการส่งเสริมให้เกิดผู้ประกอบการใหม่เพิ่มขึ้น เพื่อเป็นรากฐานสำคัญทางเศรษฐกิจอันจะนำไปสู่การพัฒนาในด้านต่าง ๆ ของประเทศ



การศึกษาจึงเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้เกิดการพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจในยุคของดิจิทัลโดยการจัดการศึกษาในด้านของสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurship Education) เป็นหนึ่งในทักษะสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 ที่ได้รับความสนใจ และมีการดำเนินการเพิ่มมากขึ้นในการกำหนดเป็นกรอบแนวคิด และยุทธศาสตร์ สำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ในเนื้อหาเชิงสหวิทยาการ ซึ่งเป็นไปตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่คณะกรรมการการอาชีวศึกษากำหนดไว้ตามกรอบคุณวุฒิอาชีวศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2567 โดยต้องปลูกฝังจิตสำนึก ทุนบารุงศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม และภูมิปัญญาไทย โดยสถานศึกษาต้องจัดการเรียนการสอนที่เน้นการเรียนรู้สู่การปฏิบัติ เพราะฉะนั้นในการพัฒนาคนเพื่อการพัฒนาประเทศชาติ ต้องจัดการศึกษาที่มีภูมิปัญญา และวัฒนธรรมของชุมชนนั้น ๆ เป็นพื้นฐานหลักในการพัฒนาภูมิปัญญาไทย ซึ่งจะนำไปสู่การส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานโดยใช้กระบวนการกลุ่มในการบริการวิชาการ วิชาชีพ หรือทำประโยชน์ต่อชุมชนและสังคม ในการตระหนักและเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมประเพณี และภูมิปัญญาในท้องถิ่น และมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมของชาติ

ทุนทางวัฒนธรรมคือทรัพย์สินทางปัญญาที่สั่งสมมาในอดีต อันได้แก่ ภูมิปัญญาในด้านต่าง ๆ รวมถึงประวัติศาสตร์ ประเพณีความเชื่อ ที่ได้เก็บสะสมไว้แล้วถ่ายทอดให้รุ่นสู่รุ่น ทุนทางวัฒนธรรมมีความเชื่อมโยงกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นระบบที่มุ่งเน้นการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ โดยการใช้ต้นทุนทางจากองค์ความรู้เดิมร่วมกับความคิดสร้างสรรค์ และการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อต่อยอดและเพิ่มคุณค่าให้กับสินค้า และบริการเดิมที่มีอยู่นำไปสู่การสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจจำนวนมหาศาล (พัชรา อุทิศวรรณกุล (2561) ทุนทางวัฒนธรรมที่มาจากภูมิปัญญาของคนในท้องถิ่น มีผลต่อการผลิตสินค้าและบริการทำให้การผลิตสินค้า และบริการขยายตัวเพิ่มขึ้น ประเทศที่มีวัฒนธรรมหรือจารีตประเพณีที่แตกต่างจากประเทศอื่น ๆ อย่างเด่นชัดสามารถผลิตผลงานศิลปะที่แตกต่าง มีความแปลกใหม่ และน่าสนใจ การเรียนรู้โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นเป็นการเริ่มต้นในการศึกษา และพัฒนาทักษะผู้ประกอบการดิจิทัลและเมื่อพิจารณาถึงเมืองที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ซึ่งมีเอกลักษณ์เฉพาะทางที่มีคุณค่าควรแก่การอนุรักษ์ และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแล้ว พบว่าลพบุรีหรืออีกชื่อที่เรียกกันจนคุ้นชินของคนในพื้นที่ คือ “แผ่นดินสมเด็จพระนารายณ์” เป็นจังหวัดหนึ่งที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ซึ่งก่อให้เกิดรายได้ทางด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้กับจังหวัด

แนวคิดในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานด้วยทุนทางวัฒนธรรมแผ่นดินสมเด็จพระนารายณ์มหาราช เพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล รายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้มีประสบการณ์ การทำธุรกิจทั้งในและนอก สถานศึกษา เพื่อนำความรู้และประสบการณ์ต่อยอดไปเป็นผู้ประกอบการซึ่งจะเป็นแนวทางในการสร้างอาชีพและสร้างรายได้ต่อไปในอนาคต โดยการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลในการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมแผ่นดินสมเด็จพระนารายณ์มหาราช อย่างสร้างสรรค์ มีความแปลกใหม่ และทันสมัย อาทิ แผนที่ท่องเที่ยว สินค้าวัฒนธรรม การออกแบบสินค้าด้วยเทคโนโลยี เป็นต้น จากการที่ผู้เรียนได้ลงพื้นที่ไปศึกษาด้วยตนเอง และนำองค์ความรู้ทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลที่มีบทบาทนำทรัพยากรในท้องถิ่น(ทุนทางวัฒนธรรม) มาสร้างมูลค่าทางธุรกิจเกิดสำนึกรักภูมิใจในท้องถิ่นนำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน



วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
2. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานด้วยทุนทางวัฒนธรรมแผ่นดินสมเด็จพระนารายณ์มหาราช เพื่อพัฒนาทักษะผู้ประกอบการดิจิทัล รายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตที่เกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่าง และกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย

ประชากร และกลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูล ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) วิทยาลัยในสังกัดคณะกรรมการการอาชีวศึกษาจังหวัดลพบุรี จำนวน 4 สถานศึกษา ได้แก่ วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี วิทยาลัยเทคนิคลพบุรีแห่งที่ 2 วิทยาลัยการอาชีพชัยบาดาล วิทยาลัยเทคนิคโคกสำโรง จำนวน 335 คน ครูผู้สอน รายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล จำนวน 2 คน, ครูผู้สอนรายวิชาธุรกิจการตลาด สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัลฯ จำนวน 2 คน, ผู้เรียนรายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) จำนวน 2 คน

กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี ใน รายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัลที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 30 คน

ขอบเขตที่เกี่ยวกับเวลา

เดือนมีนาคม 2567 - เดือนมกราคม 2568

ขอบเขตด้านเนื้อหา

สภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) โดยมีประเด็นหลักในแบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ตามหลักการจัดการเรียนรู้ 4 ด้าน ดังนี้ 1. ด้านหลักสูตร 2. ด้านการจัดการเรียนรู้ 3. ด้านการวัดผล 4. ด้านการประเมินผล การเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานด้วยทุนทางวัฒนธรรมแผ่นดินสมเด็จพระนารายณ์มหาราช เพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.) ประกอบไปด้วย กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3 ขั้นตอน ซึ่งได้บูรณาการกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานได้ ดังนี้

1. วางแผน/เตรียมการ

1.1 ศึกษาทุนทางวัฒนธรรมแผ่นดินสมเด็จพระนารายณ์มหาราช ได้แก่ ลักษณะทั่วไป โบราณสถาน สภาพปัญหาของเศรษฐกิจในชุมชน ผลผลิตจากทุนทางวัฒนธรรมฯ อาทิ ดินสอพอง ทองเหลืองทำกระยง อธิมอญบางขันหมาก ผ้ามัดหมี่ ปลาสามปัก แหล่งท่องเที่ยว ฯลฯ

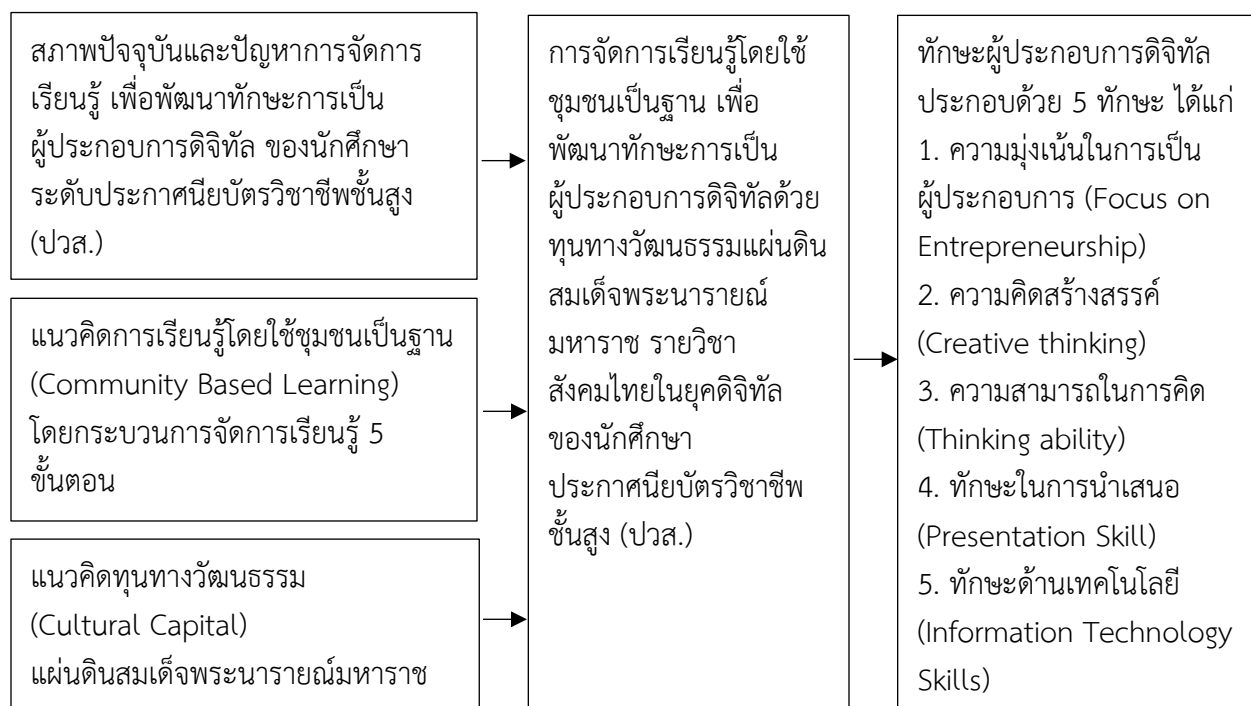
1.2 วิเคราะห์หลักสูตร

1.3 ออกแบบการเรียนรู้



2. ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยการสร้างประสบการณ์ การเรียนรู้โดยชุมชนนำไปสู่การสะท้อนคิด
3. ประเมินผลตามสภาพจริง ประเมินทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียน 5 ด้าน

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 แสดงกรอบกระบวนการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาเพื่อเก็บข้อมูลเชิงปริมาณและข้อมูลเชิงคุณภาพ (Mixed Method) โดยการออกแบบการวิจัยที่ดำเนินการตามลำดับสำรวจผลในแบบแผนแบบคู่ขนาน The Convergent Design (Creswell, & Plano Clark, 2018) จึงใช้ประชากร และกลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ และข้อมูลเชิงคุณภาพ เพื่อนำมาวิเคราะห์ผล โดยใช้แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ มีวิธีการดำเนินการ 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 แบบสอบถาม ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามสภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) แบบสอบถามมีลักษณะมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) ตามวิธีของลิเคอร์ท (Likert, 1961) โดย



มีเนื้อหาเกี่ยวกับหลักการจัดการเรียนรู้ (Learning Management) 4 ด้าน ดังนี้ ด้านที่ 1 หลักสูตร ด้านที่ 2 การจัดการเรียนรู้ ด้านที่ 3 การวัดผล ด้านที่ 4 การประเมินผลการเรียนรู้ โดยแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

แบบสอบถามตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check-List) ใช้วิธีการหาค่าความถี่ แล้วสรุปมาเป็นคำร้อยละ

แบบสอบถามตอนที่ 2 แบบสอบถามสภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) แบบสอบถามมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) สำหรับการให้ค่าความหมายค่าที่วัดได้ ผู้รายงานกำหนดที่ใช้ในการให้ค่าความหมายโดยมีค่าระดับ (ค่าเฉลี่ย) โดยนำค่าระดับที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำไปแปลความหมายค่าระดับตามเกณฑ์ที่แปลงมาจาก กาญจนา วัฒนา (2550, น. 166)

ขั้นตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ สภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) โดยใช้แบบสัมภาษณ์

2.1 กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยขั้นตอนที่ 2 จำนวน 6 คน

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยขั้นตอนที่ 2 แนวคำถามในการสัมภาษณ์ในประเด็นเกี่ยวกับผู้ประกอบการดิจิทัล โดยมีประเด็นสำคัญ ดังนี้

2.2.1 คำจำกัดความ องค์ประกอบ ลักษณะ วิธีการพัฒนาตนเองให้เป็นผู้ประกอบการดิจิทัลเกี่ยวกับผู้ประกอบการดิจิทัล

2.2.2 หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พุทธศักราช 2567 และสถานศึกษาส่งเสริมสนับสนุนให้เกิดการพัฒนาทักษะผู้ประกอบการดิจิทัลหรือไม่ อย่างไร

2.2.3 การจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมพัฒนาทักษะผู้ประกอบการดิจิทัล ควรมีกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ เนื้อหาสาระ และสอดแทรกความรู้ในรูปแบบใด

2.2.4 การวัดผลและการประเมินผลทักษะผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียน ที่มีความสอดคล้องและเหมาะสมควรเป็นอย่างไร ข้อเสนอแนะในการพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล

ขั้นตอนที่ 3 นำผลที่ได้ในขั้นตอนที่ 1 จากแบบสอบถามวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป วิเคราะห์ข้อมูลโดยนำผลที่ได้ในขั้นตอนที่ 2 จากแบบสัมภาษณ์ ถอดข้อมูลการสัมภาษณ์ วิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลจำแนกประเด็นสำคัญ

สำหรับการศึกษาเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานด้วยทุนทางวัฒนธรรมแผ่นดินสมเด็จพระนารายณ์มหาราช เพื่อพัฒนาทักษะผู้ประกอบการดิจิทัล รายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยได้นำผลการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลจากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 รวมทั้งการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมากำหนดแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานด้วยทุนทางวัฒนธรรมแผ่นดินสมเด็จพระนารายณ์มหาราช เพื่อพัฒนาทักษะผู้ประกอบการดิจิทัลรายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)



ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาสร้างนวัตกรรมกิจกรรมการเรียนรู้

1. กำหนดเนื้อหา

2. จัดทำคู่มือการจัดการเรียนรู้

3. สร้างนวัตกรรมประกอบการเรียน จัดทำหนังสือด้วยเทคโนโลยี Augmented Reality (AR)

หรือ เทคโนโลยีความจริงเสริมเป็นสื่อประกอบการเรียน จำนวน 1 เล่ม คือ หนังสือ AR : Lawoyothiya Narai Milacle

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้นวัตกรรมกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 4 สรุปผลการวิจัย

โดยใช้เครื่องมือในการวัดและประเมินผลเพื่อสรุปการวิจัย ได้แก่ แบบวัดทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล แบบประเมินชิ้นงาน

ประชากรกลุ่มตัวอย่าง หรือผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

กลุ่มตัวอย่างผู้ให้ข้อมูลเชิงปริมาณ ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) วิทยาลัยในสังกัดคณะกรรมการการอาชีวศึกษาจังหวัดลพบุรี จำนวน 4 สถานศึกษา ได้แก่ วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี วิทยาลัยเทคนิคลพบุรีแห่งที่ 2 วิทยาลัยการอาชีพชัยบาดาล วิทยาลัยเทคนิคโคกสำโรง จำนวน 335 คน กลุ่มตัวอย่างผู้ให้ข้อมูลเชิงคุณภาพ ได้แก่ ครูผู้สอนรายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล จำนวน 2 คน, ครูผู้สอนรายวิชาธุรกิจการตลาด สื่อสร้างสรรค์ธุรกิจดิจิทัล จำนวน 2 คน, ผู้เรียนรายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง จำนวน 2 คน

กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี ในรายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1. แบบสอบถาม 2. แบบสัมภาษณ์ 3. หนังสือ AR : Lawoyothiya Narai Milacle 4.แบบประเมินชิ้นงาน 5. แบบวัดทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ประกอบด้วย 5 ทักษะ ได้แก่ ความมุ่งมั่นในการเป็นผู้ประกอบการ (Focus on Entrepreneurship) ความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) ความสามารถในการคิด (thinking ability) ทักษะในการนำเสนอ (Presentation Skill) ทักษะด้านเทคโนโลยี (Information Technology Skills)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม โดยการประสานขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลจากวิทยาลัยในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาจังหวัดลพบุรี เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ครูผู้สอนและนักศึกษาโดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้ให้ข้อมูล วิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลนำข้อมูลที่ได้ไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานด้วยทุนทางวัฒนธรรมแผ่นดินสมเด็จพระนารายณ์มหาราชเพื่อพัฒนาทักษะผู้ประกอบการดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) วัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ตามสภาพจริงโดยใช้ แบบวัดทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล และแบบประเมินชิ้นงาน



การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ครบถ้วนแล้ว จึงนำผลการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล รวมทั้งการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมา กำหนดแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานด้วยทุนทางวัฒนธรรมแผ่นดินสมเด็จพระนารายณ์มหาราช เพื่อพัฒนาทักษะผู้ประกอบการดิจิทัลรายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ตามวิธีดำเนินการวิจัย โดยได้ดำเนินการสร้างคู่มือการจัดการเรียนรู้ หนังสือ AR : Lawoyothiya Narai Milacle เครื่องมือวัดผลและประเมินผล ได้แก่ แบบประเมินชิ้นงาน แบบวัดทักษะผู้ประกอบการดิจิทัลและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามกระบวนการ นำผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานด้วยทุนทางวัฒนธรรมแผ่นดินสมเด็จพระนารายณ์มหาราช เพื่อพัฒนาทักษะผู้ประกอบการดิจิทัล นำมาวิเคราะห์ สรุปผลข้อมูลและอภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัย

ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

จากการศึกษาข้อมูลด้วยแบบสอบถาม ตามหลักการจัดการเรียนรู้ (Learning Management) 4 ด้าน ดังนี้ ด้านที่ 1 หลักสูตร ด้านที่ 2 การจัดการเรียนรู้ ด้านที่ 3 การวัดผล ด้านที่ 4 การประเมินผลการเรียนรู้ พบว่า สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ของวิทยาลัยในสังกัดคณะกรรมการการอาชีวศึกษาจังหวัดลพบุรี จำนวน 4 สถานศึกษา ในภาพรวมอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.21 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.82 โดยมี ด้านที่ 1 น้อยกว่าด้านอื่น ๆ และด้านที่ 3 มากกว่าด้านอื่น ๆ สอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์ครูผู้สอนรายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล อาจารย์ผู้สอนรายวิชาธุรกิจการตลาดฯ และผู้เรียน

ผลการศึกษาข้อมูลด้วยแบบสัมภาษณ์ จำแนกเป็นรายด้าน ดังนี้

1.1 สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ด้านที่ 1 ด้านหลักสูตร พบว่า หลักสูตรอาชีวศึกษามีการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะผู้ประกอบการดิจิทัล โดยส่งเสริมการนำรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการประกอบธุรกิจ มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน และควรมีการสอดแทรกการเรียนรู้บูรณาการจากรายวิชาอื่นโดยเฉพาะรายวิชากลุ่มสมรรถนะทางสังคมและการดำรงชีวิต และการสอนให้เริ่มต้นเป็นผู้ประกอบการจากพัฒนาสิ่งที่มียอยู่แล้วในท้องถิ่น

ด้านที่ 2 ด้านการจัดการเรียนรู้ พบว่า มีวิธีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง มีทุนสนับสนุนในการสร้างสิ่งประดิษฐ์ ได้ฝึกประสบการณ์ตรงจากผู้ที่มีความเกี่ยวข้อง โดยเฉพาะการหาผู้เชี่ยวชาญมาให้ความรู้เพิ่มเติม จัดกิจกรรมอบรม เน้นแนวให้ความรู้สร้างแรงบันดาลใจอย่างต่อเนื่อง



ด้านที่ 3 ด้านการวัดผล พบว่า มีการวัดผลที่หลากหลายไม่ใช่แค่การสอบแบบอัตนัยหรือปรนัย เน้นวัดผลการปฏิบัติ ผลงาน หรือชิ้นงานสิ่งประดิษฐ์

ด้านที่ 4 ด้านการประเมินผลการเรียนรู้ พบว่า มีการประเมินผลการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือที่หลากหลาย ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ และควรประเมินผลการเรียนรู้โดยคำนึงถึงความแตกต่างของบริบทนักศึกษาแต่ละแผนก ควรมีผู้เชี่ยวชาญ และผู้เกี่ยวข้องเข้ามามีส่วนร่วมในการประเมินเพื่อให้ผู้เรียนได้รับคำแนะนำที่ดีเกิดการพัฒนา

1.2 สภาพปัญหาของการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ของนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ด้านที่ 1 ด้านหลักสูตร พบว่า หลักสูตรยังขาดการบูรณาการจากรายวิชาอื่นโดยเฉพาะรายวิชากลุ่ม สมรรถนะทางสังคมและการดำรงชีวิต และการสอนให้เริ่มต้นเป็นผู้ประกอบการจากพัฒนาสิ่งที่มีอยู่แล้วในท้องถิ่น

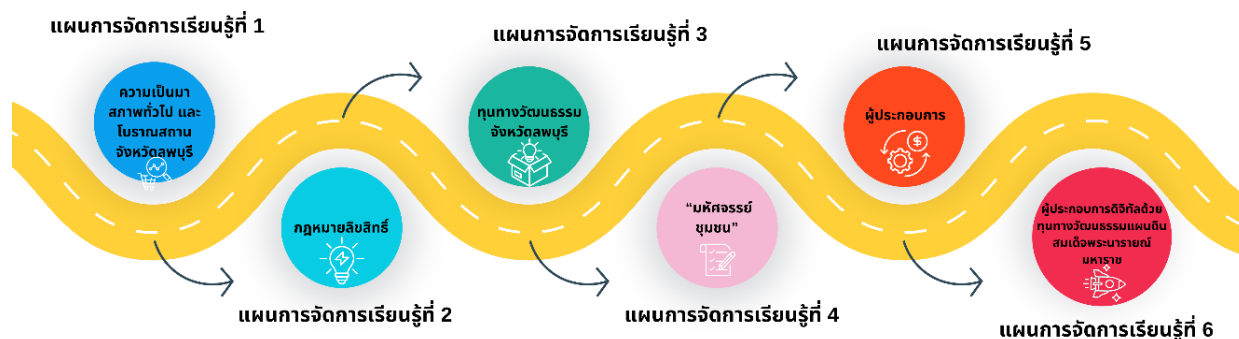
ด้านที่ 2 ด้านการจัดการเรียนรู้ พบว่า ผู้เรียนมีแนวคิดในการสร้างธุรกิจจากสิ่งใกล้ตัวที่ตนเองไม่ถนัด หรือไม่คุ้นชิน มองการเป็นผู้ประกอบการว่าเป็นเรื่องไกลตัวและทำได้ยากทำให้ขาดความกระตือรือร้นและขาดความสนใจ

ด้านที่ 3 ด้านการวัดผล พบว่า เครื่องมือวัดผลที่ยังขาดความหลากหลายหรือครอบคลุมในบาง ประเด็นเนื่องจากความหลากหลาย และบริบทของผู้เรียนแต่ละแผนกวิชา

ด้านที่ 4 ด้านการประเมินผลการเรียนรู้ พบว่า ในบางประเด็นการประเมินยังขาดผู้ที่มีความรู้ ความสามารถหรือความเชี่ยวชาญในด้านดังกล่าวร่วมประเมินและแนะนำให้แนวทางเพื่อพัฒนาปรับปรุง

ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ด้วยทุนทางวัฒนธรรมแผ่นดินสมเด็จพระนารายณ์มหาราช เพื่อพัฒนาทักษะผู้ประกอบการดิจิทัล รายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล ของนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ผู้วิจัยนำผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ รวมทั้งศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานด้วยทุนทาง วัฒนธรรมแผ่นดินสมเด็จพระนารายณ์มหาราช เพื่อพัฒนาทักษะผู้ประกอบการดิจิทัล ของนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ตามวิธีดำเนินการวิจัย นำไปสู่การสร้างกิจกรรมการเรียนรู้โดยแบ่งเป็น แผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 6 แผน ดังนี้



ภาพที่ 2 ภาพแสดงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยแบ่งเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ 6 แผน
ที่มา: (แผนภาพโดยผู้วิจัย)

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานด้วยทุนทางวัฒนธรรมแผ่นดินสมเด็จพระนารายณ์มหาราช เพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ส่งผลให้ผู้เรียนมีทักษะผู้ประกอบการดิจิทัลสามารถออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมแผ่นดินสมเด็จพระนารายณ์มหาราช อย่างสร้างสรรค์ มีความแปลกใหม่ และทันสมัย จากการที่ผู้วิจัยได้ให้ผู้เรียนเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ศึกษาจากแหล่งเรียนรู้จริง วิเคราะห์ สังเคราะห์ สืบค้นสัมภาษณ์ และทำกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม กระบวนการกลุ่ม กระบวนการฝึกคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดอย่างสร้างสรรค์ นำไปสู่ทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลและนำองค์ความรู้ทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลที่มีบทบาทนำทรัพยากรในท้องถิ่น (ทุนทางวัฒนธรรม) มาสร้างมูลค่าทางธุรกิจ เกิดสำนึกรักภูมิใจในท้องถิ่นนำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน

อภิปรายผลการวิจัย

1. การศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

จากการศึกษาข้อมูลด้วยแบบสอบถาม ตามรายด้านข้างต้นผู้วิจัย พบว่า สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ของวิทยาลัยในสังกัดคณะกรรมการการอาชีวศึกษาจังหวัดลพบุรี ทั้ง 4 สถานศึกษา ในภาพรวมอยู่ในระดับ มาก

1. ด้านหลักสูตร สภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้ ด้านหลักสูตร พบว่า มีการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.18$, S.D. = 0.81) หลักสูตรอาชีวศึกษามีการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะผู้ประกอบการดิจิทัล โดยส่งเสริมการนำรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการประกอบธุรกิจ มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน และมีการบูรณาการรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีที่ทันสมัยที่สามารถนำมาปรับใช้ในการประกอบธุรกิจดิจิทัลได้ รวมทั้งมีการส่งเสริมสนับสนุนเงินทุนเพื่อให้นักศึกษาฝึกทักษะการเป็นผู้ประกอบการ



2. ด้านการจัดการเรียนรู้ สภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้ ด้านการจัดการเรียนรู้ พบว่า มีการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก ($(\bar{X}) = 4.23$, S.D. = 0.82) มีวิธีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง มีทุนสนับสนุนในการสร้างสิ่งประดิษฐ์ ได้ฝึกประสบการณ์ตรงจากผู้ที่มีความเกี่ยวข้อง โดยเฉพาะการหาผู้เชี่ยวชาญมาให้ความรู้เพิ่มเติม จัดกิจกรรมอบรม แนะนำให้ความรู้สร้างแรงบันดาลใจอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับ บุญมา เวียงคำ และคณะ (2560) ได้กล่าวว่า ลักษณะสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วยกิจกรรมเสริมหลักสูตร เรียนรู้โดยการปฏิบัติจริง สร้างความรู้โดยการแลกเปลี่ยนประสบการณ์จากผู้เชี่ยวชาญ และสังเคราะห์ เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้หลากหลายแหล่งทั้งในห้องเรียน และนอกห้องเรียน

3. ด้านการวัดผล สภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้ ด้านการวัดผล พบว่า มีการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก ($(\bar{X}) = 4.23$, S.D. = 0.82) มีการวัดผลที่หลากหลายไม่ใช่แค่การสอบแบบอัตนัยหรือปรนัย เน้นวัดผลการปฏิบัติ ผลงาน หรือชิ้นงานสิ่งประดิษฐ์ ซึ่งสอดคล้องกับ (ศศิธร บัวทอง (2560) การวัดและประเมินทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ต้องเป็นการวัดและประเมินผลสภาพที่แท้จริงของนักเรียนเน้นพัฒนาการที่ปรากฏให้เห็นผู้เกี่ยวข้องในการประเมินต้องมีหลายฝ่ายและเกิดขึ้นในทุกบริบททั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน หรือสถานที่อื่น ๆ

4. ด้านการประเมินผลการเรียนรู้ สภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้ ด้านการประเมินผลการเรียนรู้ พบว่า มีการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก ($(\bar{X}) = 4.22$, S.D. = 0.82) การประเมินผลการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือที่หลากหลาย ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ และควรประเมินผลการเรียนรู้โดยคำนึงถึงความแตกต่างของบริบทนักศึกษาแต่ละแผนก ควรมีผู้เชี่ยวชาญและผู้เกี่ยวข้องเข้ามามีส่วนร่วมในการประเมินเพื่อให้ผู้เรียนได้รับคำแนะนำที่ดีเกิดการพัฒนา มีการนำผลการประเมินมาปรับเปลี่ยน รูปแบบ/วิธีการ จัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดประสิทธิภาพ หรือการประเมินเพื่อการเรียนรู้ สอดคล้องกับอุไร ชีรัมย์ (2563) การให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน และนำผลการประเมินปรับปรุงการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้สอน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพเกิดประสิทธิผลยิ่งขึ้น การประเมินเพื่อการเรียนรู้นำมาใช้เพื่อประโยชน์สำหรับการเรียนรู้ของผู้เรียน ในชั้นเรียนให้การเรียนรู้ถูกพัฒนาขึ้น มีจุดเน้นที่เป็นการประเมินเพื่อการพัฒนาหรือปรับปรุง (Formative) กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นสำคัญ

2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานด้วยทุนทางวัฒนธรรมแผ่นดินสมเด็จพระนารายณ์มหาราช เพื่อพัฒนาทักษะผู้ประกอบการดิจิทัล รายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ผู้วิจัยได้พัฒนานวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ AR ประกอบการสอนขึ้นให้สอดคล้องกับสภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะผู้ประกอบการดิจิทัล หลังการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ตามวิธีการดำเนินงานวิจัย ผู้วิจัยได้ประเมินผู้เรียนตามสภาพจริงแบบพหุมิติ นำไปสู่การสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ “Lawoyothiya Narai Milacle” หรือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6 แผนการเรียนรู้ โดยใช้นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น เข้ามาเป็นสื่อการเรียนรู้ให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะผู้ประกอบการดิจิทัลของตนเองในทางสร้างสรรค์ ได้อย่างถูกต้องและ



เหมาะสม เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ สอดคล้องกับ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2560) กล่าวว่า การขับเคลื่อนแผนการจัดการศึกษาไปสู่การปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยได้ศึกษาสภาวะการณ์และ บริบทแวดล้อมที่มีผลกระทบต่อการพัฒนาการศึกษาของประเทศ ทั้งด้านความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ดิจิทัลแบบก้าวกระโดดที่ส่งผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ภูมิภาค และโลก การเปลี่ยนแปลง และทักษะของประชากรในศตวรรษที่ 21 ซึ่งทั่วโลกต่างต้องเผชิญ กับความท้าทายและมุ่งพัฒนาประเทศไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมยุค 4.0 จากผลการศึกษาทำให้ผู้วิจัยค้น พบว่า

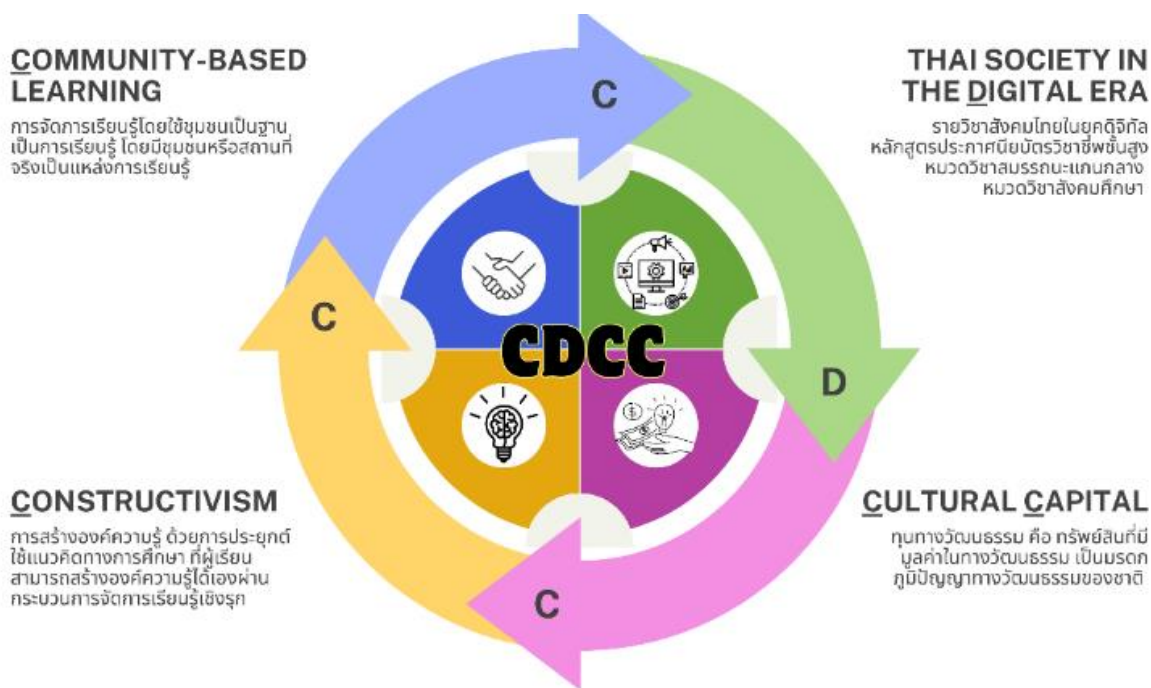
การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน Community Based Learning เป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากการได้ปฏิบัติงานจากสถานการณ์จริง ใช้ประวัติศาสตร์ชุมชน สภาพแวดล้อม วัฒนธรรม และเศรษฐกิจภายในชุมชนเป็นบริบท ผู้วิจัยค้นพบว่า ผู้เรียนเมื่อได้ลงพื้นที่ศึกษาชุมชน แลกเปลี่ยนเรียนรู้จากชุมชนส่งผลให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของแหล่งเรียนรู้ชุมชน อาทิ โบราณสถาน ประวัติชุมชน วัฒนธรรมท้องถิ่น วิถีชีวิต ผู้เรียนเกิดความรู้ ตระหนักและภูมิใจในท้องถิ่นตน สอดคล้องกับ กัญญาณัฐ สิมสวัสดิ์ (2565) การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากการได้ปฏิบัติงานจากสถานการณ์จริงของชุมชน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจกระบวนการเรียนรู้ พัฒนาทักษะทางวิชาชีพ ทักษะทางสังคม และความรับผิดชอบต่อสังคมให้กับนักเรียนและยังเป็นการส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาการศึกษาอย่างยั่งยืนทั้งต่อตัวผู้เรียนและชุมชน จึงทำให้ผู้วิจัยได้นำแนวคิดดังกล่าวผนวกเข้ากับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานด้วยทุนทางวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาทักษะผู้ประกอบการดิจิทัล ทุนวัฒนธรรมเป็นทรัพย์สินทางปัญญาที่สั่งสมมาในอดีต อันได้แก่ ภูมิปัญญาในด้านสถาปัตยกรรม หัตถกรรม เกษตรกรรม การจัดระบบชุมชน ด้านศิลปะ ประวัติศาสตร์ ประเพณีความเชื่อ พิธีกรรมและวิถีชีวิต หรือทุนที่ใช้ในการผลิตสินค้าและบริการของชุมชนที่มีนัยทางวัฒนธรรม สอดคล้องกับ พัดชา อุทิศวรรณกุล (2561) ที่กล่าวถึงแนวคิดทุนทางวัฒนธรรมว่ามีความเชื่อมโยงกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ซึ่งเป็นระบบที่มุ่งเน้นการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ โดยการใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมจากองค์ความรู้เดิมร่วมกับความคิดสร้างสรรค์ และการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อต่อยอด และเพิ่มคุณค่าให้กับสินค้า และบริการเดิมที่มีอยู่นำไปสู่การสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจจำนวนมหาศาล ผู้วิจัยจึงได้พัฒนาคู่มือการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานด้วยทุนทางวัฒนธรรมแผ่นดินสมเด็จพระนารายณ์มหาราช เพื่อพัฒนาทักษะผู้ประกอบการดิจิทัล ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ พบว่า ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจสามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ เห็นคุณค่าประเพณี วัฒนธรรม สร้างคุณค่าจากเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมได้อย่างสร้างสรรค์ มีทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล เนื่องมาจากการใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว ภายใต้ทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล 5 ด้าน นอกจากนี้ ผลการวิจัยสอดคล้องกับผลการศึกษาเรื่องทุนทางวัฒนธรรมของ Foo (2008) การใช้เทคโนโลยีนวัตกรรมมาเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์เชื่อมโยงวัฒนธรรมที่เป็นมรดกของชาติเข้าใกล้ประชาชนและเยาวชนในรูปแบบที่ สอดคล้องกับ ยุคสมัย จะทำให้ทุนทางวัฒนธรรมของไทยในแต่ละท้องถิ่นได้มีการเรียนรู้ ส่งเสริมถึงความเข้าใจ



สานต่อในการอนุรักษ์ก่อให้เกิดแนวทางการพัฒนา จะทำให้คนในชุมชนเกิดการเรียนรู้ร่วมกัน เกิดเป็นพลังในการขับเคลื่อนชุมชนทำให้ชุมชนมีความเข้มแข็งสู่การพึ่งพาตนเองได้อย่างยั่งยืน สอดคล้องกับผลการวิจัยที่ผู้เรียนเป็นผู้มีบทบาทนำทรัพยากรในท้องถิ่น (ทุนทางวัฒนธรรม) มาสร้างมูลค่าทางธุรกิจ เกิดสำนึกรักภูมิใจในท้องถิ่นนำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน และสอดคล้องกับแนวคิดของ อัจฉรา ศรีพันธ์ (2561) โดยมีความเชื่อว่า นักเรียนจะต้องเรียนรู้และเข้าใจกับสิ่งที่มีอยู่ในชุมชน ทั้งความรู้ ภูมิปัญญา ทรัพยากร ตลอดจนเกิดจิตสำนึกรักท้องถิ่น และเห็นคุณค่าเกิดความหวงแหน ทั้งนี้ตรงตามคุณภาพของผู้เรียนตามเป้าหมายของประเทศไทยในยุค 4.0 และเป็นทักษะการเรียนรู้ในคริสต์ศตวรรษที่ 21 เป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงความรู้ความสามารถของผู้เรียนในการสามารถดำรงชีวิตได้อย่างเป็นปกติสุขในโลกยุคดิจิทัล

องค์ความรู้จากการวิจัยสู่การพัฒนา

จากการวิจัยข้างต้นเพื่อให้เห็นผลการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ชัดเจนมากขึ้นผู้วิจัยจึงได้สรุปแนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะผู้ประกอบการดิจิทัลด้วยทุนทางวัฒนธรรม หรือ CDCC Model



ภาพที่ 3 CDCC Model การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานด้วยทุนทางวัฒนธรรมแผ่นดินสมเด็จพระนารายณ์มหาราช เพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล

ที่มา: (แผนภาพโดยผู้วิจัย)



C (Community-based learning) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเป็นการเรียนรู้ เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากการได้ปฏิบัติงานจากสถานการณ์จริงของชุมชน เช่น การศึกษาเรื่องประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม หัตถกรรม การศึกษาองค์กรในชุมชน เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะทางวิชาชีพ ทักษะทางสังคม และความรับผิดชอบต่องานให้กับนักเรียนโดยมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชนเป็นการพัฒนาการศึกษาอย่างยั่งยืน

D (Thai Society in the Digital Era) รายวิชาสังคมไทยในยุคดิจิทัล จุดประสงค์เพื่อให้เข้าใจสภาพสังคม ประเพณี และวัฒนธรรมไทย รวมทั้งมีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีต่อสังคมไทยในยุคดิจิทัล มีความรับผิดชอบ จิตสาธารณะ

C (Cultural capital) ทูทางวัฒนธรรม คือ ทรัพย์สินที่มีมูลค่าในทางวัฒนธรรม เป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ ทูทางวัฒนธรรมมีความเชื่อมโยงกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ซึ่งเป็นระบบที่มุ่งเน้นการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ โดยใช้ต้นทุนทางจากองค์ความรู้เดิมร่วมกับความคิดสร้างสรรค์ และการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อต่อยอด และเพิ่มคุณค่าให้กับสินค้า และบริการเดิมที่มีอยู่ นำไปสู่การสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ

C (Constructivism) คือ การสร้างองค์ความรู้ ด้วยการประยุกต์ใช้แนวคิดทางการศึกษา ที่ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้เองผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เป็นการบูรณาการแบบ สหวิทยาการ เน้นให้ผู้เรียนได้สืบเสาะหาความรู้ด้วยตนเอง ได้สังเคราะห์ความรู้และแก้ปัญหาด้วยตนเอง

จากโมเดล CDCC ผู้วิจัยได้นำไปประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการศูนย์บ่มเพาะผู้ประกอบการอาชีวศึกษา วิทยาลัยเทคนิคพุนี และได้นำโมเดล CDCC เผยแพร่ให้กับศูนย์บ่มเพาะผู้ประกอบการอาชีวศึกษา ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาจังหวัดลพบุรี รวมทั้งอาจารย์ผู้สอนในรายวิชาธุรกิจการตลาด ธุรกิจดิจิทัล ธุรกิจ SME งานอาชีวศึกษาทวิภาคี และผู้ประกอบการธุรกิจชุมชนในจังหวัดลพบุรี

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ควรศึกษาบริบทของท้องถิ่นอย่างละเอียด เพื่อให้มีความรู้ความเชี่ยวชาญสามารถชี้แนะผู้เรียนในการเป็นผู้ประกอบการด้วยทุนทางวัฒนธรรมได้
2. พัฒนาสื่อการเรียนการสอนให้มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยเน้นการมีส่วนร่วมจากชุมชน ชุมชนมีส่วนในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้อย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ศึกษาประสานงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง อาทิ สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด สำนักศิลปากรจังหวัด เพื่อขอความอนุเคราะห์ข้อมูล คำแนะนำ
2. การลงพื้นที่ศึกษาชุมชนผู้วิจัยควรศึกษาข้อมูลของชุมชนก่อนให้รอบด้านในทุกมิติ อาทิ ภาษา ชาติพันธุ์ ความหลากหลายทางวัฒนธรรม



เอกสารอ้างอิง

- กัญญาณัฐ สิมสวัสดิ์. (2565). การจัดการเรียนรู้โดยชุมชนเป็นฐาน: กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ท่ามกลางสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19. *วารสารวิจัยศรีล้านช้าง*, 2(6), 47.
- กาญจนา วัฒนา. (2550). *การวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้*. ธนพรการพิมพ์.
- บุญมา เวียงคำ. (2560). *การพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อเสริมสร้างจิตสาธารณะของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย*. มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- พัตตา อุทิศวรรณกุล. (2561). นวัตกรรมสิ่งทอจากเส้นใยตาหลาสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 11(3), 803-814.
- ศศิธร บัวทอง. (2560). การวัดและประเมินทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 10(2), 1.
- อัจฉรา ศรีพันธ์. (2561). *การจัดการศึกษาบนฐานชีวิตและการจัดการศึกษาบนฐานชุมชน*. แดเน็กซ์อินเตอร์คอร์เปอร์เรชั่น.
- สมใจ ศรีเนตร. (2560). แนวโน้มการเป็นผู้ประกอบการใหม่ในธุรกิจอาเซียน. *วารสารวิชาการบัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต*, 13(1), 113-122.
- อุไร ชีรัมย์. (2563). เทคนิคการประเมินการเรียนรู้ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21. *วารสารศรีปทุมปริทัศน์ ฉบับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 20(1), 205.
- Creswell, J.W. (2013). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods Approaches* (4th ed.). SAGE.
- Foo, S. (2008). *Online virtual exhibitions: Concepts and design*. Considerations.
- Likert, R. (1961). *New Patterns of Management*. McGraw-Hill.