

Research Article

A STUDY OF ETHICAL ENTREPRENEURSHIP COMPETENCY USING
EXPERIENTIAL LEARNING FOR MATHAYOMSUKSA 2 STUDENTS
AT ROONG-AROON SCHOOL

การศึกษาสมรรถนะฉลาดรู้การประกอบสัมมาชีพโดยการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนรุ่งอรุณ

Received: December 24, 2024

Revised: February 14, 2025

Accepted: February 17, 2025

Teerasak Thanakoolkaweepong^{1*}

ธีระศักดิ์ ธานากุลกวีพงศ์^{1*}

¹Roong-Aroon School (Mathayomsuksa)

¹โรงเรียนรุ่งอรุณ (ฝ่ายมัธยมศึกษา)

*Corresponding Author, E-mail: teerasak.smath@roong-aroon.ac.th

Abstract

The purposes of this research were to 1) study the ethical entrepreneurship competency using experiential learning, 2) Study students' learning achievement in the course Financial Literacy Studio: Value Creator using experiential learning compared to the 70% threshold, and 3) Study the relationship between ethical entrepreneurship competency and academic achievement in the Financial Literacy Studio: Value Creator course of grade 8 students. The population consisted of 22 students in Mathayomsuksa 2/2 of Roong-Aroon School by cluster random sampling. The research instruments were 6 lesson plans, each containing details of experiential learning activities, specific competency assessment tools, and different types of academic achievement assessments. The results showed that 1) There were 20 students out of 22 students, accounting for 90.91 percent of the total students, who exhibited the ethical entrepreneurship competency at a level of "Mastering" or higher after experiential learning, 2) There were 19 students, or 86.36 percent, achieved the learning achievement in the Financial Literacy Studio: Value Creator course higher than 70 percent of the full score at .01 level of significance, and 3) There is a very high positive correlation between the ethical entrepreneurship competency and academic achievement in the Financial Literacy Studio: Value Creator course, with a correlation coefficient of 0.825, at .01 level of significance.

Keywords: Experiential Learning, Ethical Entrepreneurship Competency, Financial Literacy Studio: Value Creator

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสมรรถนะฉลาดรู้การประกอบสัมมาชีพ ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา Financial Literacy Studio (สตูดิโอชีวิตเงินทองเป็นของมีค่า) ตอน Value Creator (ผู้สร้างมูลค่าสินค้า) หลังได้รับการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์กับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 3) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะฉลาดรู้การประกอบสัมมาชีพกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้องเรียนที่ 2 โรงเรียนรุ่งอรุณ จำนวน 22 คน โดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน โดยในแต่ละแผนจะแสดงรายละเอียดของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ แบบประเมินสมรรถนะเฉพาะ และแบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่แตกต่างกัน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ การทดสอบที (One-Sample T-Test) และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ผลการวิจัย พบว่า 1) นักเรียน จำนวน 20 คน จากนักเรียน จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 90.91 ของนักเรียนทั้งหมด ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์ มีสมรรถนะฉลาดรู้การประกอบสัมมาชีพอยู่ในระดับสามารถขึ้นไป 2) นักเรียนจำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 86.36 ของนักเรียนทั้งหมด มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา Financial Literacy Studio ตอน Value Creator มากกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) ความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะฉลาดรู้การประกอบสัมมาชีพกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา Financial Literacy Studio ตอน Value Creator ของนักเรียน มีความสัมพันธ์กันทางบวกในระดับสูงมาก (ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.825) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์ สมรรถนะฉลาดรู้การประกอบสัมมาชีพ สตูดิโอชีวิตเงินทองเป็นของมีค่า ตอน ผู้สร้างมูลค่าสินค้า

บทนำ (Introduction)

การศึกษาถือเป็นกลไกสำคัญของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีคุณภาพ และหัวใจของการศึกษาคือ การเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อตอบสนองและเตรียมรับมือต่อสังคมในยุคแห่งศตวรรษที่ 21 ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและซับซ้อนมากขึ้น (Office of the Education Council, 2022; Traiphum, 2021; Navagitpaithoon, 2017) แต่ปัญหาความด้อยคุณภาพของผู้เรียนที่ไม่สามารถนำความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ และคุณลักษณะต่าง ๆ ที่ตนเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในการทำงานและการดำรงชีวิตประจำวันได้ ส่งผลให้การศึกษาจำเป็นต้องเปลี่ยนจุดเน้นจากฐานเนื้อหา ไปเป็นฐานสมรรถนะ หลักสูตรฐานสมรรถนะจึงเป็นหลักสูตรที่มุ่งเป้าหมายการพัฒนาไปที่ทักษะการทำได้เป็นต้นว่า โดยมีความรู้ เจตคติหรือคุณลักษณะเป็นทัพนุญอยู่เบื้องหลัง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาสมรรถนะหลักที่สำคัญต่อการใช้ชีวิตในการทำงานและการเรียนรู้ ลดภาระการเรียนรู้ที่ไม่จำเป็น ลดเวลาในการสอบ และเอื้อให้มีการบูรณาการความรู้ข้ามศาสตร์อีกด้วย (Office of the Education Council, 2019; Office of the Education Council, 2020)

โรงเรียนรุ่งอรุณ ใช้หลักสูตรสถานศึกษาฐานสมรรถนะ (ประเภท 3) มีเป้าหมายในการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่เกิดจากความรู้ ทักษะ เจตคติและเห็นคุณค่าแห่งความเป็นมนุษย์ สามารถนำชุดความรู้หรือสมรรถะนั้น ๆ ไปสร้างประโยชน์ต่อตนเอง สังคม ตลอดจนพัฒนาตนเองไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์อย่างเป็นองค์รวม โดยหนึ่งในคุณลักษณะของผู้เรียนตามจุดมุ่งหมายคือ การเป็นผู้เข้าใจระบบเศรษฐกิจศาสตร์ การเงิน การจัดการ

และการประกอบสัมมาชีพในยุคใหม่ เพื่อความอยู่รอดของตนเองและสังคมอย่างยั่งยืน โรงเรียนรุ่งอรุณ จึงเปิดรายวิชา Financial Literacy Studio (สตูดิโอ ชีวิต เงินทอง เป็นของมีค่า) ตอน Value Creator (ผู้สร้างมูลค่าสินค้า) ที่เป็นการบูรณาการคุณค่าสู่ชีวิต จำนวน 3 วิชา ได้แก่ เศรษฐศาสตร์ คณิตศาสตร์ และการงานอาชีพและเทคโนโลยี ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เรียนรู้หลักการตลาดเบื้องต้น Business Model Canvas การสร้างแบบสอบถาม การสร้างแบรนด์สินค้า การออกแบบโลโก้ และการประยุกต์ใช้ความรู้ทางเรขาคณิตในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ รวมถึงการสร้างผลิตภัณฑ์อย่างไม่ย่อท้อต่อการพัฒนาและไม่เอาเปรียบผู้บริโภค เพื่อให้ตระหนักถึงแนวคิดของการพึ่งพาตนเองจนสามารถมองเห็นสิ่งต่าง ๆ เป็นจุดเริ่มต้นของช่องทางการหารายได้ของตนเอง นับเป็นรายวิชาที่เสริมสร้างสมรรถนะหลักที่ 4 ฉลาดรู้การประกอบสัมมาชีพ โดยสมรรถนะดังกล่าวมีสมรรถนะเฉพาะที่เป็นองค์ประกอบ คือ 4.1) สมรรถนะเฉพาะด้านการจัดการตนเองและต้นทุนชีวิต เป็นการศึกษาการใช้ต้นทุนอย่างมีประสิทธิภาพ เห็นต้นทุนหลักและต้นทุนแฝงในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันอย่างลึกซึ้ง และ 4.2) สมรรถนะเฉพาะด้านทักษะอาชีพและการเป็นผู้ประกอบการ เป็นการศึกษาแนวคิดของการเป็นผู้สร้างมูลค่าสินค้าอย่างสูงสุด ตระหนักถึงแนวคิดของการพึ่งพาตนเองจนสามารถมองเห็นสิ่งต่าง ๆ เป็นจุดเริ่มต้นของการหารายได้ Preedawiphat (2021) ให้ความหมายสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการ หมายถึง ความรู้ ทักษะ และทัศนคติ สะท้อนถึงความสามารถในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่มีคุณค่า เพื่อให้เกิดนวัตกรรมที่คิดขึ้นจนกลายเป็นผลิตภัณฑ์ที่ลูกค้าต้องการ โดยสมรรถนะความเป็นผู้ประกอบการจะเกิดขึ้นเมื่อผ่านกระบวนการหรือการดำเนินกิจกรรมในการสร้างมูลค่าใหม่ Onnom (2023) กล่าวว่า ทำไมการมีความคิดแบบผู้ประกอบการจึงสำคัญ สามารถสรุปได้ว่า “ผู้ประกอบการ ก็คือ นวัตกรรม” คือ บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์นวัตกรรมอยู่เสมอ ให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภคได้ดีกว่าที่เคยเป็นมา และนวัตกรรมที่สร้างขึ้นนี้ จะช่วยทำให้เกิดการพัฒนากิจการธุรกิจอย่างต่อเนื่อง ส่งผลต่อการกระตุ้นกิจกรรมทางเศรษฐกิจโดยรวมและสังคมอีกด้วย สอดคล้องกับ Office of the Education Council. (2020) กล่าวว่า หลักการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ “เน้นการปฏิบัติ” โดยมีชุดของเนื้อหาความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณลักษณะที่จำเป็นต่อการนำไปสู่สมรรถนะที่ต้องการ เป็นการเรียนรู้ที่มีการบูรณาการในศาสตร์ต่าง ๆ ผู้เรียนต้องเป็นผู้ดำเนินการเรียนรู้ เป็นผู้ลงมือทำต่อสิ่งที่เรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจอย่างแท้จริง และใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ นอกจากนี้ Office of the Education Council (2019) กล่าวว่า เมื่อผู้เรียนพร้อมที่จะรับการประเมินองค์รวมของสมรรถนะด้วยเครื่องมือที่เหมาะสมแล้ว หากประเมินผ่าน ผู้เรียนจะสามารถก้าวเข้าสู่จุดประสงค์การเรียนรู้ขั้นถัดไปได้ หากไม่ผ่าน ผู้เรียนจะได้รับการซ่อมเสริมจนกระทั่งบรรลุผล นับเป็นการประเมินรายบุคคลอย่างแท้จริงที่ส่งผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นตามไปด้วย

การเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นกระบวนการที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและมีความหมายสำหรับผู้เรียนอย่างแท้จริง ซึ่งการที่ผู้เรียนได้สังเกตและการปฏิบัติส่งผลให้เกิดความคิดและความคิดนั้นก่อให้เกิดแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ต่อไป (Sreesukong, 2018; Doramarn, 2020) Kellie (2021) กล่าวถึงทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Kolb และหลักปฏิบัติการเรียนรู้ที่แท้จริง จะมีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อให้เกิดความเข้าใจมากขึ้น ประเมินผลและตัดสินใจอะไร มีประโยชน์หรือมีความสำคัญ Sreesukong (2018); Mapragorp (2022); Kolb (2005) ให้ความหมายและกระบวนการจัดการเรียนรู้คล้ายคลึงกัน สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์ หมายถึง กระบวนการสร้างความรู้ ทักษะ เจตคติ หรือสมรรถนะ จากการลงมือปฏิบัติจริง โดยนำประสบการณ์เดิมของผู้เรียนมากระตุ้นให้สะท้อนคิดหรือบูรณาการเพื่อสร้างการเรียนรู้ใหม่ การจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์ มีกระบวนการ ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นประสบการณ์ตรง เป็นขั้นที่นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากกิจกรรมหรือการทดลองที่ได้ตนเองได้ลงมือปฏิบัติ ขั้นที่ 2 ขั้นสังเกตพร้อมสะท้อนคิด เป็นขั้นที่นักเรียนได้สะท้อนคิดพิจารณาไตร่ตรองจากการลงมือปฏิบัติ ผ่านคำถามของครู ขั้นที่ 3 ขั้นตีความสู่หลักการที่เป็นนามธรรม เป็นขั้นที่นักเรียนได้ร่วมสรุปหลักการหรือความรู้ที่ได้รับจากประสบการณ์ตรง และการสะท้อนคิด และขั้นที่ 4 ขั้นทดลองใช้ในสถานการณ์จริงต่อไป เป็นขั้นที่นักเรียนประยุกต์ใช้หลักการหรือความรู้ในสถานการณ์ใหม่ กล่าวคือ เมื่อนักเรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากการลงมือปฏิบัติ จะสามารถทำให้นักเรียนเข้าใจเรื่องราวที่ได้เรียนรู้มากกว่าการท่องจำ จากนั้นครูสังเกตและตั้งคำถาม เพื่อให้นักเรียนสกัด

องค์ความรู้ที่ได้จากการลงมือปฏิบัตินั้น และเพื่อเป็นสิ่งยืนยันในการเกิดสมรรถนะ ครูต้องวางแผนเพื่อให้แก่นักเรียนนำองค์ความรู้นั้นไปปรับใช้กับสถานการณ์อื่นได้ สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์มีเป้าหมายเพื่อเรียนรู้และพัฒนาอย่างเป็นองค์รวมของบุคคลครบทุกด้านที่เรียกว่า “สมรรถนะ” เพื่อสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะ เจตคติหรือคุณลักษณะไปใช้ในการทำงาน แก้ปัญหา และดำเนินชีวิต (Panich, 2024; Office of the Education Council, 2019)

ด้วยเหตุผลและความสำคัญข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยสนใจในการศึกษาสมรรถนะฉลาดรู้การประกอบสัมมาชีพ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา Financial Literacy Studio ตอน Value Creator และความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะฉลาดรู้การประกอบสัมมาชีพกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน Financial Literacy Studio ตอน Value Creator โดยการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนรุ่งอรุณ อีกทั้งยังเป็นแนวทางหนึ่งในการจัดการเรียนรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ตลอดจนเป็นแนวทางเพื่อพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาฐานสมรรถนะอีกด้วย

วัตถุประสงค์ (Objectives)

1. เพื่อศึกษาสมรรถนะฉลาดรู้การประกอบสัมมาชีพ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา Financial Literacy Studio ตอน Value Creator ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์ กับเกณฑ์ร้อยละ 70
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะฉลาดรู้การประกอบสัมมาชีพกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา Financial Literacy Studio ตอน Value Creator ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์

สมมติฐานการวิจัย (Hypothesis)

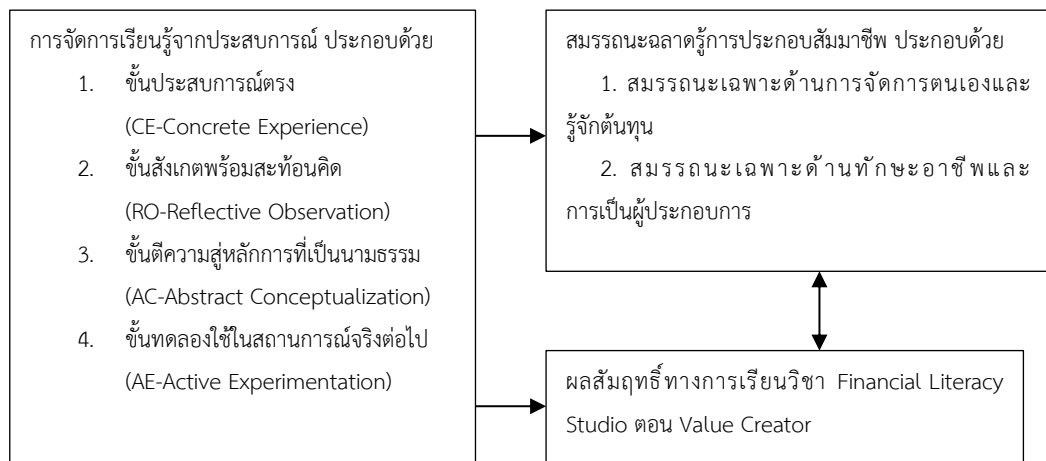
1. ร้อยละ 70 ของนักเรียนทั้งหมดที่ได้รับการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์ มีสมรรถนะฉลาดรู้การประกอบสัมมาชีพอยู่ในระดับสามารถ
2. ร้อยละ 70 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา Financial Literacy Studio ตอน Value Creator หลังได้รับการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์ สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม
3. ระดับสมรรถนะฉลาดรู้การประกอบสัมมาชีพมีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา Financial Literacy Studio ตอน Value Creator

กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)

Figure 1

Conceptual Framework

กรอบแนวคิดของการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย (Methodology)

เนื่องจากโรงเรียนรุ่งอรุณ มีการจัดการเรียนรู้ ใน 1 ปีการศึกษา แบ่งเป็น 3 ภาคเรียน ภาคเรียนละ 12-13 สัปดาห์ ใช้หลักสูตรสถานศึกษาฐานสมรรถนะ (ประเภท 3) พุทธศักราช 2567 และในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นเป็นการจัดการเรียนรู้ฐานสตูดิโอ ดัง Table 1

Table 1

The Studio-based Learning Approach at Roong-Aroon School

การจัดการเรียนรู้ฐานสตูดิโอของโรงเรียนรุ่งอรุณ

ภาคเรียน/ ชั้นเรียน	ภาคเรียนที่ 1	ภาคเรียนที่ 2	ภาคเรียนที่ 3
ม.2/1	Social Science for Life Studio	Life Decode Innovator Studio	Financial Literacy Studio
ม.2/2	Social Science for Life Studio	Financial Literacy Studio	Life Decode Innovator Studio
ม.2/3	Life Decode Innovator Studio	Financial Literacy Studio	Social Science for Life Studio
ม.2/4	Financial Literacy Studio	Social Science for Life Studio	Life Decode Innovator Studio

จาก Table 1 จะเห็นว่า ในภาคเรียนที่ 2 จะมีนักเรียนที่ได้เรียนวิชา Financial Literacy Studio ตอน Value Creator จำนวน 2 ห้องเรียน ผู้วิจัยจึงมีแนวทางในการดำเนินการวิจัยตามขั้นตอน ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนรุ่งอรุณ จำนวน 4 ห้องเรียน ทั้งหมด 86 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้องเรียนที่ 2 วิชา Financial Literacy Studio ตอน Value Creator ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนรุ่งอรุณ จำนวน 22 คน โดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยทำการศึกษาการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์ และสมรรถนะผลการประกอบสัมมาชีพ ก่อนออกแบบและสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย สามารถสรุปรายละเอียดดังนี้

- 1) การจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์ มีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นประสบการณ์ตรง (CE-Concrete Experience) เป็นขั้นที่นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากกิจกรรมหรือการทดลองที่ตนเองได้ลงมือปฏิบัติ

ขั้นที่ 2 ขั้นสังเกตพร้อมสะท้อนคิด (RO-Reflective Observation) เป็นขั้นที่นักเรียนได้สะท้อนคิด พิจารณาไตร่ตรองจากการลงมือปฏิบัติ ผ่านคำถามของครู

ขั้นที่ 3 ขั้นตีความสู่หลักการที่เป็นนามธรรม (AC-Abstract Conceptualization) เป็นขั้นที่นักเรียนได้ร่วมสรุปหลักการหรือความรู้ที่ได้รับจากประสบการณ์ตรง และการสะท้อนคิด

ขั้นที่ 4 ขั้นขั้นทดลองใช้ในสถานการณ์จริงต่อไป (AE-Active Experimentation) เป็นขั้นที่นักเรียนประยุกต์ใช้หลักการหรือความรู้ในสถานการณ์ใหม่

- 2) สมรรถนะผลการประกอบสัมมาชีพ แบ่งออกเป็น 2 สมรรถนะเฉพาะ ได้แก่

สมรรถนะเฉพาะเฉพาะด้านการจัดการตนเองและต้นทุน หมายถึง นักเรียนสามารถวิเคราะห์พฤติกรรม และรูปแบบการใช้ต้นทุนในการใช้ชีวิตของตนเองได้อย่างละเอียด ครบถ้วน พร้อมระบุพฤติกรรมของตนเองว่าเป็นความต้องการหรือความจำเป็นตามหลักการทางเศรษฐศาสตร์ เห็นคุณค่า ที่มา ผลกระทบ ปริมาณการใช้งาน ผ่านการคำนวณต้นทุนอย่างละเอียดจนสามารถออกแบบวิธีการจัดสรรต้นทุน วิธีการลด ประหยัด หรือการหาช่องทางการสร้างรายได้ เพื่อวางแผนการเงินในอนาคต

สมรรถนะเฉพาะด้านทักษะอาชีพและการเป็นผู้ประกอบการ หมายถึง นักเรียนสามารถระบุคุณลักษณะ แนวคิด ทักษะที่จำเป็นของผู้ประกอบการที่ดี มีสายตา มุมมอง หรือแนวทางในการเลือกวัตถุดิบเพื่อนำมาออกแบบ สร้าง และพัฒนาผลิตภัณฑ์และแบรนด์สินค้าของตนเองอย่างไม่ย่อท้อต่อ ผ่านการวิเคราะห์ข้อมูล วางแผนการตลาดที่เหมาะสม สอดคล้องกับความต้องการของโลกปัจจุบันหรือ

เครื่องมือสำหรับการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 คือ แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 6 แผน โดยแต่ละแผนการเรียนรู้ มีรายละเอียดดัง Table 2

Table 2

Details in each lesson plan

รายละเอียดในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้

สัปดาห์ที่ (จำนวนคาบเรียน)	แผนการจัดการเรียนรู้ที่/ หน่วยการเรียนรู้	รายละเอียด
1 (10 คาบเรียน)	แผนที่ 1 การวิเคราะห์ตนเอง	- วิเคราะห์ค่าใช้จ่ายและการทำบัญชีรายรับ รายจ่าย - Need & Want ตามหลักเศรษฐศาสตร์ - ค้นหาบุคคลต้นแบบทางธุรกิจ
2-3 (20 คาบเรียน)	แผนที่ 2 หลักการพื้นฐานทางธุรกิจ	- การลงพื้นที่ภาคสนามเพื่อเรียนรู้หลักการตลาดชุมชน - หลักการตลาดเบื้องต้น (4P) - หลักการ Business Model Canvas (BMC)
4-7 (40 คาบเรียน)	แผนที่ 3 ผลผลิตและแบรนด์สินค้า	- การระบุ 4P และ BMC ให้สอดคล้องกับผลิตภัณฑ์ของตนเอง - การออกแบบแบรนด์สินค้าและโลโก้ - กฎหมายที่สอดคล้องกับผลิตภัณฑ์ของตนเอง - ชิ้นงานผลิตภัณฑ์และแบรนด์สินค้า
8 (10 คาบเรียน)	แผนที่ 4 บรรจุภัณฑ์	- การประยุกต์ใช้ความรู้เรื่อง พื้นที่ผิวและปริมาตร ในการออกแบบและสร้างบรรจุภัณฑ์
9 (10 คาบเรียน)	แผนที่ 5 แบบสอบถาม	- การออกแบบและสร้างแบบสอบถาม และการวิเคราะห์ข้อมูล
10-12 (30 คาบเรียน)	แผนที่ 6 การขายผลิตภัณฑ์	- การขายผลิตภัณฑ์ - การทำบัญชีรายรับและรายจ่ายจากการขาย

*คาบเรียนละ 50 นาที

จาก Table 2 ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้จะใช้เวลาค่อนข้างมาก เนื่องจากนักเรียนจะต้องลงมือปฏิบัติ ออกแบบ สร้างชิ้นงาน นำเสนอ พร้อมปรับปรุงและพัฒนาชิ้นงานให้มีประสิทธิภาพสูงสุด โดยแต่ละแผนจะมีการประเมินสมรรถนะเฉพาะ และการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ต่างกัน แสดงรายละเอียดรายการประเมินในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ดัง Table 3

Table 3

Assessment items in each lesson plan

รายการประเมินในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่/ หน่วยการเรียนรู้	สมรรถนะผลการประกอบสัมมาชีพ		สิ่งที่ประเมินผลสัมฤทธิ์		คะแนน
	ด้านการจัดการ ตนเองและต้นทุน	ด้านทักษะอาชีพและ การเป็นผู้ประกอบการ	ใบงาน	ชิ้นงาน	
แผนที่ 1 การวิเคราะห์ตนเอง	/		/		10
แผนที่ 2 หลักการพื้นฐานทางธุรกิจ		/	/		25

แผนการจัดการเรียนรู้ที่/ หน่วยการเรียนรู้	สมรรถนะฉลาดรู้การประกอบสัมมาชีพ		สิ่งที่ประเมินผลสัมฤทธิ์		คะแนน
	ด้านการจัดการ ตนเองและต้นทุน	ด้านทักษะอาชีพและ การเป็นผู้ประกอบการ	ใบงาน	ชิ้นงาน	
แผนที่ 3 ผลิตภัณฑ์และแบรนด์สินค้า		/	/	/	25
แผนที่ 4 บรรจุภัณฑ์		/		/	10
แผนที่ 5 แบบสอบถาม	/			/	10
แผนที่ 6 การขายผลิตภัณฑ์		/	/		20

จาก Table 3 จะเห็นว่า ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ จะมีการประเมินสมรรถนะเฉพาะ และสิ่งที่ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่แตกต่างกัน เช่น แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ผลิตภัณฑ์และแบรนด์สินค้า ผู้วิจัยจะทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจาก 1) ใบงาน ได้แก่ การระบุหลักการตลาดเบื้องต้น Business Model Canvas การออกแบบแบรนด์สินค้าและโลโก้ และการระบุกฎหมายที่สอดคล้องกับผลิตภัณฑ์ของตนเอง 2) ชิ้นงานที่เป็นผลิตภัณฑ์ของนักเรียนก่อนขาย พร้อมประเมินระดับสมรรถนะเฉพาะด้านทักษะอาชีพและการเป็นผู้ประกอบการ โดยใช้เกณฑ์การประเมินแบบรูบริกที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ทั้งนี้ ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์ จำนวน 6 แผน ซึ่งมีรายละเอียด ประกอบด้วย จุดประสงค์การเรียนรู้ สารการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ การประเมินสมรรถนะ และการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและความเหมาะสมทางภาษาที่ใช้ โดยทุกรายการประเมินจะต้องมีค่าเฉลี่ยการประเมินตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป จากการประเมินพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 ที่แปลว่า เหมาะสมมาก

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้องเรียนที่ 2 วิชา Financial Literacy Studio ตอน Value Creator ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนรุ่งอรุณ จำนวน 22 คน โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 6 แผน ซึ่งในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์ มีขั้นตอนดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นประสบการณ์ตรง (Concrete Experience) ขั้นที่ 2 ขั้นสังเกตพร้อมสะท้อนคิด (Reflective Observation) ขั้นที่ 3 ขั้นตีความสู่หลักการที่เป็นนามธรรม (Abstract Conceptualization) ขั้นที่ 4 ขั้นขั้นทดลองใช้ในสถานการณ์จริงต่อไป (Active Experimentation) ตลอดจนทำการประเมินสมรรถนะเฉพาะ และประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่แตกต่างกันในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์

การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิจัย

1) วิเคราะห์สมรรถนะฉลาดรู้การประกอบสัมมาชีพ ซึ่งประกอบด้วย สมรรถนะเฉพาะด้านการจัดการตนเองและต้นทุน และสมรรถนะเฉพาะด้านทักษะอาชีพและการเป็นผู้ประกอบการ โดยใช้เกณฑ์การประเมินแบบรูบริกที่ระบุระดับความสามารถตามพฤติกรรมที่แสดงออกในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งใช้สถิติค่าเฉลี่ย และค่าร้อยละ

2) วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชา Financial Literacy Studio ตอน Value Creator ใช้แหล่งข้อมูลจากสิ่งที่ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริก แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการทดสอบที (One Sample T-Test)

3) ผู้วิจัยกำหนดระดับตามเกณฑ์สมรรถนะฉลาดรู้การประกอบสัมมาชีพ ดังนี้ ระดับเริ่มต้น มีค่าเท่ากับ 1 ระดับกำลังพัฒนา มีค่าเท่ากับ 2 ระดับสามารถ มีค่าเท่ากับ 3 และระดับเหนือความคาดหวัง มีค่าเท่ากับ 4

4) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะฉลาดรู้การประกอบสัมมาชีพกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา Financial Literacy Studio ตอน Value Creator ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r) และ

ตีความหมายของค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ดังนี้ $0 < r < 0.3$ มีขนาดความสัมพันธ์ต่ำ $0.3 < r < 0.5$ มีขนาดความสัมพันธ์ปานกลาง $0.5 < r < 0.7$ มีขนาดความสัมพันธ์สูง และ $r > 0.7$ มีขนาดความสัมพันธ์สูงมาก (Chianchana, 2017)

ผลการวิจัย (Results)

1. ผลการศึกษาสมรรถนะฉลาดรู้การประกอบสัมมาชีพ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์

Table 4

The number of students with ethical entrepreneurship competency at “Mastering” level after receiving experiential learning

จำนวนนักเรียนที่มีสมรรถนะฉลาดรู้การประกอบสัมมาชีพในระดับสามารถขึ้นไปหลังได้รับการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์

	สมรรถนะเฉพาะด้านการจัดการ ตนเองและต้นทุน		สมรรถนะเฉพาะด้านทักษะอาชีพ และการเป็นผู้ประกอบการ		สมรรถนะฉลาดรู้ การประกอบสัมมาชีพ	
	ผ่านเกณฑ์	ไม่ผ่านเกณฑ์	ผ่านเกณฑ์	ไม่ผ่านเกณฑ์	ผ่านเกณฑ์	ไม่ผ่านเกณฑ์
	ระดับสามารถ	ระดับสามารถ	ระดับสามารถ	ระดับสามารถ	ระดับสามารถ	ระดับสามารถ
จำนวนนักเรียน	22	-	20	2	20	2
ร้อยละ	100	-	90.91	9.09	90.91	9.09

จาก Table 4 พบว่า นักเรียนจำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ของนักเรียนทั้งหมด มีสมรรถนะเฉพาะด้านการจัดการตนเองและต้นทุนอยู่ในระดับสามารถขึ้นไป และมีนักเรียนจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 90.91 ของนักเรียนทั้งหมด มีสมรรถนะเฉพาะด้านทักษะอาชีพและการเป็นผู้ประกอบการอยู่ในระดับสามารถขึ้นไป ทำให้นักเรียนจำนวน 20 คน จากนักเรียนจำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 90.91 ของนักเรียนทั้งหมด มีระดับสมรรถนะฉลาดรู้การประกอบสัมมาชีพอยู่ในระดับสามารถขึ้นไปหลังได้รับการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา Financial Literacy Studio ตอน Value Creator ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์

Table 5

The number of students with academic achievement in the Financial Literacy Studio: Value Creator that passed the criteria of 70 percent of the full score.

จำนวนนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา Financial Literacy Studio ตอน Value Creator ที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

	นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน		รวม
	ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม	ไม่ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม	
จำนวนนักเรียน	19	3	22
ร้อยละ	86.36	13.64	100

จาก Table 5 พบว่า นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา Financial Literacy Studio ตอน Value Creator น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม มีจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 13.64 ของนักเรียนทั้งหมด และมีนักเรียนจำนวน 19 คน จากนักเรียนจำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 86.36 ของนักเรียนทั้งหมด ที่มีคะแนนมากกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

จากนั้น ผู้วิจัยนำคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา Financial Literacy Studio ตอน Value Creator มาทำการทดสอบการแจกแจงปกติ พบว่า P-Value เท่ากับ .011 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ ($\alpha = .01$) นั่นคือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา Financial Literacy Studio ตอน Value Creator มีการแจกแจงปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดังนั้น ผู้วิจัยจึงทำการทดสอบสมมติฐานการวิจัย (One-Sample T-Test) แสดงดัง Table 6

Table 6

Results of research hypothesis testing: 70 percent of the total students, who have academic achievement in the Financial Literacy Studio: Value Creator course, passing the criteria of 70 percent of the full score
ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย ร้อยละ 70 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา Financial Literacy Studio ตอน Value Creator ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม

ผลการทดสอบ	df	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	<i>SD</i>	t	Sig. (2 tailed)
คะแนนของนักเรียน กลุ่มเป้าหมาย	21	100	79.22	10.12	4.176	.000

จาก Table 6 พบว่า คะแนนของนักเรียนจำนวน 22 คน มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 79.22 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (*SD*) เท่ากับ 10.12 และมีค่า Sig. เท่ากับ .000 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ ($\alpha = .01$) นั่นหมายถึง นักเรียนกลุ่มเป้าหมายมากกว่าร้อยละ 70 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชา Financial Literacy Studio ตอน Value Creator ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะฉลาดรู้การประกอบสัมมาชีพกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา Financial Literacy Studio ตอน Value Creator ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

Table 7

Ethical entrepreneurship competency level and academic achievement in the Financial Literacy Studio: Value Creator of students
ระดับสมรรถนะฉลาดรู้การประกอบสัมมาชีพและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา Financial Literacy Studio ตอน Value Creator ของนักเรียน

นักเรียน คนที่	ระดับสมรรถนะฉลาดรู้ การประกอบสัมมาชีพ	ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน	นักเรียน คนที่	ระดับสมรรถนะฉลาดรู้ การประกอบสัมมาชีพ	ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน
1	3	84	12	3	69
2	3	86	13	3	75
3	3	87	14	4	94

นักเรียน คนที่	ระดับสมรรถนะฉลาดรู้ การประกอบสัมมาชีพ	ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน	นักเรียน คนที่	ระดับสมรรถนะฉลาดรู้ การประกอบสัมมาชีพ	ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน
4	3	89	15	3	82
5	2	54	16	2	53
6	3	70	17	3	81
7	4	92	18	3	82
8	3	80	19	3	86
9	3	80	20	3	88
10	3	78	21	3	76
11	3	80	22	3	79

จากนั้นผู้วิจัยนำระดับสมรรถนะฉลาดรู้การประกอบสัมมาชีพกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา Financial Literacy Studio ตอน Value Creator หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ แสดงดัง Table 8

Table 8

Correlation between the ethical entrepreneurship competency and academic achievement in the Financial Literacy Studio: Value Creator course

ความสัมพันธ์ระหว่างระดับสมรรถนะฉลาดรู้การประกอบสัมมาชีพกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา Financial Literacy Studio ตอน Value Creator

	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา Financial Literacy Studio ตอน Value Creator		
	r	Sig.	แปลผล
ระดับสมรรถนะฉลาดรู้การประกอบสัมมาชีพ	0.825	.000	สัมพันธ์สูงมาก

จาก Table 8 พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะฉลาดรู้การประกอบสัมมาชีพกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา Financial Literacy Studio ตอน Value Creator มีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.825 นั่นคือ สมรรถนะฉลาดรู้การประกอบสัมมาชีพกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา Financial Literacy Studio มีความสัมพันธ์กันในระดับสูงมาก

อภิปรายผล (Discussions)

ผลการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า นักเรียนจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 90.91 ของนักเรียนทั้งหมดที่ได้รับ การจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์ มีสมรรถนะฉลาดรู้การประกอบสัมมาชีพอยู่ในระดับสามารถขึ้นไป เนื่องมาจากการจัดการ เรียนรู้จากประสบการณ์เป็นกระบวนการในการสร้างความรู้ ทักษะ เจตคติ หรือสมรรถนะ จากการลงมือปฏิบัติจริง โดยนำ ประสบการณ์เดิมมากระตุ้นให้สะท้อนคิดหรือบูรณาการเพื่อสร้างการเรียนรู้ใหม่ Panich, 2023, p.126-128 กล่าวเพิ่มเติมว่า การเรียนรู้ที่ดีที่สุด คือการเรียนรู้จากการปฏิบัติหรือจากประสบการณ์ตรงของตนเอง เป็นการเรียนรู้ที่ลึกและเชื่อมโยง นักเรียนได้ พัฒนาสมรรถนะด้านต่าง ๆ อย่างครบถ้วน โดยเริ่มจากการได้รับประสบการณ์ใหม่ที่ไม่เคยรู้จักมาก่อน การสังเกตและไตร่ตรอง

สะท้อนคิดกับประสบการณ์นั้น การสังเคราะห์ความคิดเชิงทฤษฎีออกจากประสบการณ์ และการวางแผนและทดลองความรู้ใหม่ไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ อีกทั้งทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ยังที่มีประโยชน์ต่อการศึกษาฐานสมรรถนะ การพัฒนาหลักสูตร การเรียนรู้ตลอดชีวิตและการพัฒนาชีวิตการทำงานอีกด้วย (Panich, 2024) จะเห็นว่าประโยชน์ของกระบวนการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์ข้างต้นสอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษาฐานสมรรถนะ (ประเภท 3) โรงเรียนรุ่งอรุณ พุทธศักราช 2567 กล่าวถึงเป้าหมายว่า ต้องการให้นักเรียนบรรลุจุดประสงค์ด้านสมรรถนะที่เกิดจากประสบการณ์ตรง มีทักษะการเรียนรู้จนสามารถสร้างชุดความรู้ความเข้าใจของตนเองอย่างเป็นองค์รวม ทำให้นักเรียนเกิดเจตคติ และฉันทะต่อการเรียนรู้ นั้น ๆ สามารถนำความรู้ความเข้าใจ หรือสมรรถนะนั้น ๆ ไปพัฒนาตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อมที่เกื้อกูลต่อธรรมชาติได้ นอกจากนี้ สมรรถนะจะเกิดขึ้นได้ เมื่อบุคคลมีโอกาสดำเนินการใช้ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่ตนมีในการทำงานหรือแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ สำหรับสมรรถนะด้านทักษะอาชีพและการเป็นผู้ประกอบการ นับเป็นสมรรถนะในชีวิตประจำวันหรือสมรรถนะแห่งอนาคต (Office of the Education Council, 2019) ที่สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตรโรงเรียนรุ่งอรุณ กล่าวคือ เพื่อสร้างนักเรียนให้เป็นผู้เข้าใจระบบเศรษฐกิจ การเงิน การจัดการ การประกอบสัมมาชีพในยุคใหม่ เพื่อความอยู่รอดของตนเองและสังคมอย่างยั่งยืน สามารถเป็นผู้ประกอบการที่มีความเข้าใจในเรื่อง Financial Literacy อีกทั้งกระบวนการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์นับเป็นกระบวนการที่สำคัญสำหรับการเสริมสร้างสมรรถนะ เช่น การให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรงโดยการขายผลิตภัณฑ์ของตนเอง ในสถานที่ต่าง ๆ ครูสังเกตและตั้งคำถามถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้ เช่น การตั้งร้าน การตั้งราคาที่เหมาะสม หรือการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า จากนั้นเป็นการนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปปรับใช้ในการขายครั้งต่อไป ทั้งนี้กับงานวิจัย Preedawiphat (2021) ได้ศึกษาการเสริมสร้างสมรรถนะความเป็นผู้ประกอบการของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา โดยให้ความหมายของสมรรถนะความเป็นผู้ประกอบการ หมายถึง ความรู้ ทักษะ และทัศนคติ สะท้อนถึงความตั้งใจและความสามารถในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่มีคุณค่า โดยสมรรถนะความเป็นผู้ประกอบการจะเกิดขึ้นเมื่อผ่านกระบวนการหรือการดำเนินกิจกรรมในการสร้างมูลค่าใหม่ จนกลายเป็นผลิตภัณฑ์ที่ลูกค้าต้องการ และได้รับผลตอบแทนจากการประกอบการ โดยมี 12 องค์ประกอบของสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการ เช่น องค์ประกอบที่ 2 การจัดการทรัพยากร (Resource Management) หมายถึง การบริหารจัดการเวลาให้เกิดประโยชน์สูงสุด การจัดการทรัพยากรทางการเงิน และงบประมาณได้ ซึ่งสอดคล้องกับสมรรถนะเฉพาะด้านการจัดการตนเองและต้นทุน องค์ประกอบที่ 10 การมีความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) หมายถึง การค้นหาและทดลองวิธีการสร้างนวัตกรรม เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ การออกแบบหาแนวทางการสร้างมูลค่า การนำประสบการณ์ที่ผ่านมาประยุกต์ใช้ในการหาวิธีการใหม่ ๆ ซึ่งสอดคล้องกับสมรรถนะเฉพาะด้านทักษะอาชีพและการเป็นผู้ประกอบการ และองค์ประกอบที่ 12 การลงมือทำซ้ำ (Iteration) หมายถึง ความสามารถในการเรียนรู้จากประสบการณ์ หรือความผิดพลาดของตนเอง และผู้อื่น ลงมือทำต่อเนื่อง มุ่งมั่นตั้งใจ ไม่ย่อท้อต่อความยากลำบาก สามารถสะท้อนปัญหาในอดีตมาประยุกต์ใช้ความรู้ในงานปัจจุบันและอนาคตได้ ซึ่งองค์ประกอบนี้มีความสอดคล้องกับสมรรถนะฉลาดรู้การประกอบสัมมาชีพ ที่เกี่ยวข้องกับการเป็นผู้ประกอบการสัมมาชีพในยุคใหม่ เพื่อความอยู่รอดของตนเองและสังคมอย่างยั่งยืน Mapragorp (2022) ทำการศึกษาการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์สามารถส่งเสริมการใช้สื่อเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์ และสามารถนำสื่อเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมได้อีกด้วย

ผลการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า นักเรียนจำนวน 19 คน จากนักเรียนจำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 86.36 ของนักเรียนทั้งหมด มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา Financial Literacy Studio ตอน Value Creator มากกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 อาจเนื่องมาจากผู้วิจัยวางแนวทางการประเมินเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนจากใบงานและชิ้นงาน พร้อมให้นักเรียนได้เรียนรู้ตามกระบวนการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์ ตั้งแต่การได้รับประสบการณ์ตรง การตั้งคำถามให้นักเรียนสังเกตและสะท้อนคิด เพื่อตีความสู่หลักการที่เป็นนามธรรม พร้อมนำ

หลักการหรือความรู้ที่ได้รับจากประสบการณ์ตรงและการสะท้อนคิดไปประยุกต์ใช้ สถานการณ์ใหม่ต่อไป ทั้งนี้ผู้วิจัยยังเปิดโอกาสให้นักเรียนได้หัดประเมินผลงานของตนเอง ปรับปรุง แก้ไขข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นบนใบงานหรือชิ้นงานของตนเองอีกด้วย จากกระบวนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวสอดคล้องกับ Doramarn (2020) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์ถือเป็นหลักการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งจะต้องเป็นกิจกรรมที่คำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ เช่น เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เสริมทักษะกระบวนการ ที่ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ เน้นให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ สืบค้นความรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้จากประสบการณ์ในสภาพความเป็นจริง (Experiential Learning) รวมทั้งให้ผู้เรียนมีโอกาสในการพัฒนาตนเอง เน้นการวัดประเมินผลตามสภาพจริง ซึ่งอาจใช้แฟ้มสะสมผลงานของผู้เรียนในการวัดประเมินผล (Jitrachayawanit, 2020) อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sreesukong (2018) ทำการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความน่าจะเป็น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ เรื่อง ความน่าจะเป็น สูงกว่าเกณฑ์ 80 และผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้ เท่ากับ 0.681 กล่าวคือ นักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 68.1

จากผลการวิจัยในวัตถุประสงค์ที่ 1 และ 2 ส่งผลถึงผลการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 3 พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะฉลาดรู้การประกอบสัมมาชีพกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา Financial Literacy Studio ตอน Value Creator ของนักเรียนมีความสัมพันธ์กันทางบวกในระดับสูงมาก (ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.825) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 อาจเป็นเพราะผู้วิจัยระบุรายละเอียดในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้/หน่วยการเรียนรู้ ที่จะต้องประเมินสมรรถนะฉลาดรู้การประกอบสัมมาชีพ คือ สมรรถนะเฉพาะด้านการจัดการตนเองและต้นทุน หรือ สมรรถนะเฉพาะด้านทักษะอาชีพและการเป็นผู้ประกอบการ และสิ่งที่ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ ใบงาน หรือ ชิ้นงาน ได้อย่างชัดเจน รวมทั้งผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ประเมินปรับปรุง และแก้ไข ใบงาน ชิ้นงาน หรือผลิตภัณฑ์ของตนเองระหว่างการจัดการเรียนรู้ สอดคล้องกับ Panich (2024) กล่าวว่า ธรรมชาติของการเรียนรู้จากประสบการณ์ คือ การเน้นกระบวนการมากกว่าผลลัพธ์ จึงทำให้ระดับสมรรถนะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีประสิทธิภาพสูงขึ้นควบคู่กัน อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sutiarij (2018) ศึกษาการพัฒนากระบวนการเรียนการสอนแบบเน้นประสบการณ์ตามสภาพจริง เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และกลุ่มทดลองมีคุณลักษณะที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง ด้านความมีวินัย ด้านความรับผิดชอบ ด้านความเชื่อมั่น ภาพรวมอยู่ในระดับดี Kerdprasong (2017) ทำการศึกษาการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างสมรรถนะทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาและศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างสมรรถนะทางคณิตศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนรู้ที่เสริมสร้างสมรรถนะทางคณิตศาสตร์มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสมรรถนะด้านการให้เหตุผล การสื่อสารและการแก้ปัญหา หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวคือ นอกจากนี้ Jittisukpong (2012) ทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะหลักด้านการใช้สารสนเทศกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ผลการวิจัย พบว่า สมรรถนะหลักด้านการใช้สารสนเทศ มีความสัมพันธ์ทางบวกกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ข้อเสนอแนะ (Recommendations)

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์ในวิชา Financial Literacy Studio ตอน Value Creator จะมีชิ้นงานหรือผลิตภัณฑ์ที่ต่างกัน ผู้สอนจึงจำเป็นต้องค้นหาความรู้ที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ที่ต่างกันตามความสนใจของผู้เรียน เพื่อเตรียมรับมือ เป็นที่ปรึกษา และเป็นผู้คอยแนะแนวทางในการสร้างหรือแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น

1.2 นักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้จากประสบการณ์มีสมรรถนะฉลาดรู้การประกอบสัมมาชีพอยู่ในระดับสามารถขึ้นไป เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นกระบวนการในการสร้างความรู้ ทักษะ เจตคติ หรือสมรรถนะ จากการลงมือปฏิบัติจริง เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ครูควรให้ผู้เรียนมีโอกาสนำไปใช้ในการแก้ไขในงานหรือชิ้นงาน พร้อมเติมเต็มศักยภาพสูงสุดแก่ตัวผู้เรียน แต่ยังคงต้องมีขีดจำกัดเวลาท้ายสุดในการส่งงาน ตลอดจนครูจึงจำเป็นต้องเตรียมชุดคำถามที่สอดคล้องกับประสบการณ์นักเรียน เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะแก่ผู้เรียน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะด้านอื่น เช่น สมรรถนะการเป็นพลเมืองเข้มแข็ง (สมรรถนะหลักของโรงเรียนรุ่งอรุณ) หรือสมรรถนะการทำงานแบบรวมพลังเป็นทีม และมีภาวะความเป็นผู้นำ ตามตัวอย่างสมรรถนะในชีวิตประจำวันที่สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาแนะนำ

2.2 ควรศึกษาวิจัยเกี่ยวกับจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ในวิชาอื่น เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะหรือสมรรถนะที่สอดคล้องกับรายวิชาของครูต่อไป

References

- Chianchana, C. (2017). *Statistics for research: Concepts and applications*. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Doramarn, N., Malakul Na Ayudthaya, P., & Kirdpitak, P. (2020). An experiential learning and critical thinking. *Journal of psychology Kasem Bandit University*, 10(2), 20-28.
- Jitrachayawanit, K. (2020). *Learning management*. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Jittisukpong, J. (2012). The Relationship between Core Competency in Information Usage and Academic Achievement of the Graduate Students' at Suan Dusit Rajabhat University. *Journal of Multidisciplinary in Social Sciences*, 8(1), 35-47.
- Mathayomsuksa One students (Doctoral dissertation). Bangkok: Srinakharinwirot University.
- Kolb, D. A. (2005). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Mapragorp, S. (2022). *Experiential learning management for developing digital entrepreneurial competences by lacteal city cultural capital of high school students* (Master thesis). Phitsanulok: Naresuan University.
- Navagitpaiboon, N. (2017). A development learner competencies by research: "Classroom action research". *Narkkhabut Paritat Journal*, 9(1), 151-163.

- Office of the Education Council. (2019). *Understanding competencies in simple terms for the general public and understanding the competency-based curriculum in simple terms for teachers, administrators, and educational personnel*. Nontaburi: 21 Century.
- Office of the Education Council. (2020). *Proactive competency-based learning management*. Nontaburi: 21 Century.
- Office of the Education Council. (2022). *Thai educational competence on the global stage in 2021 (IMD 2021)*. Nontaburi: 21 Century.
- Onnom, C., Suwan, S., & Thatichuwet, P. (2023). Cultivating an entrepreneurial mindset in the new generation. *NIKRAFA Journal of Humanities and Social Sciences*, 11(1), 92-107.
- Panich, V. (2024). *Experiential learning: Advanced learning from experience – Part 1: Learning towards a good heart for work*. Samut Sakhon, Thailand: Plan Printing Company Limited.
- Panich, V., Susilaworn, S., & Wittayaphon, N. (2023). *For teachers and students to be self-developers*. Nontaburi, Thailand: S. R. Printing Massproducts Company Limited.
- Preedawiphat, T. (2021). *Enhancement of the entrepreneurship competencies of higher education students* (Doctoral dissertation). Bangkok: Srinakharinwirot University.
- Kellie, J. L. (2021). *The effects of authentic experiential learning and student-teacher relationships on situational career interest of rural youth: A mixed methods intervention approach* (Doctoral dissertation). Texas, USA Texas A&M University.
- Sreesukong, A. (2018). *The results of experiential learning with learning achievement subject probability for grade IX students* (Master thesis). Phitsanulok: Naresuan University.
- Sutiarj, K. (2018). *The development of instructional model based on authentic experiences to enhance self-directed learning characteristics of lower secondary students* (Doctoral dissertation). Bangkok: Dhurakij Pundit University.
- Traiphum, A. (2021). *Student's future competencies of basic education institutions under Office of Educational Service Area Prachuap Khiri Khan* (Master thesis). Bangkok: Srinakharinwirot University.