



กิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็น ผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

Community-Based Business Learning Activities to Promote Digital Entrepreneurship for Grade 6 Students

ปราณปรียา ประทุมเมศ¹, ณัฐเชษฐ พูลเจริญ²

^{1,2}มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก, ประเทศไทย

Pranpreeya Prathummed¹, Nattachet Pooncharoen²

^{1,2}Naresuan University, Phitsanulok, Thailand

✉: ¹Pranpreeyap66@nu.ac.th
(Corresponding Email)

Received: 03 April 2025; Revised: 05 May 2025; Accepted: 11 May 2025

© The Author(s) 2025

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจั่วราย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (2) เพื่อพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจั่วราย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่องกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก คือ กลุ่มผู้เรียน จำนวน 12 คน กลุ่มผู้ให้ความรู้ทางธุรกิจชุมชน 2 คน และกลุ่มครูผู้สอนในโรงเรียน 3 คน รวมทั้งสิ้น 17 คน โดยมีขอบเขตพื้นที่การวิจัย คือ โรงเรียนวัดต้นชุมแสง ตำบลจี่วราย อำเภอดงพนาหิน จังหวัดพิจิตร วิเคราะห์ข้อมูลแบบสรุปอุปนัยโดยบันทึกพรรณนา เครื่องมือวิจัย คือ แบบสอบถาม แนวคำถามในการสัมภาษณ์ และตรวจสอบความน่าเชื่อถือแบบสามเส้าด้วยวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ผลการวิจัย พบว่า (1) สภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจั่วราย แบ่งออกเป็น 4 ด้าน คือ ด้านที่ 1 ด้านหลักสูตรสถานศึกษา ด้านที่ 2 ด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านที่ 3 ด้านการวัดผลและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ ด้านที่ 4 ด้านบริบท พบว่า ผู้เรียนขาดความสนใจและกระตือรือร้นในการรู้เกี่ยวกับธุรกิจชุมชน คือ ผู้เรียนมีความแตกต่างในด้านทักษะ การเรียนรู้ ทำให้การจัดการเรียนรู้และวัดผลเป็นไปได้อย่าง ผู้เรียนไม่เห็นความสำคัญของธุรกิจชุมชน ขาดศักยภาพในการพัฒนาธุรกิจชุมชน (2) การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจั่วรายโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังนี้ 1) แนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ 2) มีผลการจัดการเรียนรู้ความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล คือ ความรู้ ทักษะด้านธุรกิจและดิจิทัล ผู้วิจัยจึงสร้างกระบวนการกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลให้สอดคล้องกับธุรกิจชุมชน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ Active learning โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงเป็นสิ่งขับเคลื่อนการเรียนรู้ ทั้งนี้ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จริงจากแหล่งชุมชนจั่วราย พร้อมทั้งจะเรียนรู้ ต่อยอดสร้างผลิตภัณฑ์จากท้องถิ่นและเผยแพร่

ทางสื่อออนไลน์ ทำให้เกิดพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา การเสริมสร้างความสามารถในการตัดสินใจ และการเรียนรู้จากความผิดพลาด เพื่อให้เกิดการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องและเกิดการเรียนรู้อย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: กิจกรรมการเรียนรู้, ธุรกิจชุมชน, ชุมชนเป็นฐาน, ผู้ประกอบการดิจิทัล

Abstract

This research aimed to explore and improve community business learning management for Grade 6 students in Ngewrai Subdistrict. Specifically, the objectives were: (1) to examine the current conditions and challenges associated with community business learning, and (2) to design and implement community-based learning activities that cultivate digital entrepreneurship skills. A qualitative research approach was employed, involving 17 participants: 12 students, 2 community business experts, and 3 teachers from Wattonchumsaeng school, located in Ngewrai Subdistrict, Taphanhin District, Phichit Province. Data were gathered using questionnaires, interviewing guidelines, and methodological triangulation to ensure data credibility. The data were then analyzed through inductive summary and descriptive recording. The findings revealed that: (1) existing community business learning faced challenges in four areas: a curriculum lacking integration of local knowledge, low student engagement and enthusiasm, assessment difficulties due to diverse student abilities, and a perceived lack of importance and development capacity regarding community businesses. (2) Community-based learning activities were developed, focusing on entrepreneurial knowledge, business skills, and digital competencies. These activities utilized the Ngewrai community as a learning environment, emphasizing active learning and real-life experiences. The outcomes demonstrated that students actively engaged in authentic learning, developed local products, and utilized online platforms for dissemination. This process significantly improved their problem-solving, decision-making, and self-directed learning skills, fostering a foundation for continuous development and sustainable learning.

Keyword: Learning activities, Community-based business, Community-based approach, Digital entrepreneurs

1. บทนำ

การศึกษาไทยในศตวรรษที่ 21 กับแนวคิด Education 4.0 โลกได้ก้าวเข้าสู่การเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ซึ่งได้มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วเกิดการค้นพบองค์ความรู้ใหม่ตลอดเวลาอย่างต่อเนื่องเป็นยุคสังคมแห่งการเรียนรู้ที่เปิดกว้าง ให้นุชนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองโดยการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาพัฒนารูปแบบการจัดการศึกษาในสถานศึกษาของไทย เพื่อให้ก้าวทันโลกที่ไร้ขอบเขตภายใต้จินตนาการของมนุษย์ที่สร้างขึ้น การศึกษาเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา สิ่งที่เป็นและหลีกเลี่ยงไม่ได้การพัฒนาเครื่องมือในการเข้าถึง เนื้อหาดังกล่าวส่งผลให้เยาวชนที่อยู่ในวัยศึกษาเล่าเรียนเปลี่ยนแปลงวิธีการดำเนินชีวิต และการเรียนในแต่ละวัน กล่าวคือ ผู้เรียนยุคใหม่มีความพร้อมมากขึ้น ใช้เวลาส่วนใหญ่ในชีวิตประจำวันไปกับเครื่องมือที่เข้าถึงสื่อดิจิทัลต่าง ๆ สามารถใช้ในการสื่อสารกับผู้อื่นโดยง่าย เช่น โทรศัพท์มือถือ เครื่องเล่นเกม เครื่องเล่นเพลง ไอแพด คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต ฯลฯ ซึ่งแตกต่างไปจากเยาวชนในยุคก่อนอย่างมาก ความรู้ความเข้าใจที่ทุกคนต้องเข้าไปให้ถึงโลกแห่งสังคมการเรียนรู้และใช้เทคโนโลยีเป็นจะทำให้เกิดคุณค่าและประโยชน์สูงสุดต่อตัวเอง แต่ในทางกลับกันหากใช้อย่างผิดวิธี อาจทำให้เกิดความสูญเสีย

ดังนั้นหากรัฐบาลจะส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนได้เรียนรู้โลกกว้างอย่างเท่าเทียมกัน ภาครัฐต้องจัดสรร วัสดุอุปกรณ์เทคโนโลยีที่ทันสมัยให้กับสถานศึกษาอย่างจริงจัง จัดสรรครูและบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ความชำนาญด้านการใช้เทคโนโลยีมาทำการจัดการเรียนการสอนให้กับเยาวชนเหล่านั้น หรือพัฒนาครู ที่มีอยู่ให้มีความรู้พร้อมที่จะเรียนรู้และสอนเยาวชนได้อย่างมีคุณภาพ ในสถานการณ์ปัจจุบันสถานศึกษาทุก แห่งจำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีในการติดต่อสื่อสาร การเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศ การค้นคว้าหาความรู้จากแหล่ง ต่าง ๆ ทั้งภายในและต่างประเทศ โดยใช้สื่อสังคม หรือ โซเชียลมีเดีย เป็นสื่อกลางที่ให้กับคนทั่วไปมีส่วนร่วม สร้างและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นผ่านอินเทอร์เน็ตอีกทั้งเทคโนโลยีสื่อสังคมยังช่วยให้ผู้ใช้สามารถทำกิจกรรม ที่สนใจร่วมกันด้วย กลุ่มบุคคลที่ติดต่อสื่อสารกันโดยผ่านสื่อสังคมดังกล่าว เรียกว่า "เครือข่ายสังคม" การ เปลี่ยนแปลงของสังคมโลกมีผลทำให้คนไทยและสังคมไทยต้องปรับตัวให้ทันกับสภาพการณ์โลกเนื่องจากเกิด การเปลี่ยนแปลงหลายด้านตามบริบทของโลก ในขณะที่โลกเจริญก้าวหน้าแต่ปัญหาที่สำคัญของระบบ การศึกษาไทย คุณภาพของการจัดการศึกษาและการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคนให้มีคุณภาพซึ่งถือเป็นปัจจัย สำคัญ ในการเพิ่มศักยภาพการแข่งขันในโลกสังคมไร้พรมแดน ดังนั้นสิ่งแรกที่เราควรส่งเสริมและสนับสนุนให้ เกิดขึ้นในประเทศไทยคือ การพัฒนาคนให้มีศักยภาพในระดับสากลเพื่อร่วมกันพัฒนาประเทศให้ก้าวหน้าและ เทียบอารยประเทศ

การเกิด Digital Disruption หลัก HR 4.0 เป็นทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เพื่อรับมือกับการที่ ประเทศมีการเปลี่ยนแปลง ไม่ว่าจะเป็นการสร้างนวัตกรรมใหม่ ประกอบธุรกิจใหม่ หรือส่งเสริมการค้ารูปแบบ ใหม่ ๆ ได้ถูกจำแนกออกเป็นกลุ่ม 3 ทักษะพื้นฐาน ดังนี้ ทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ทักษะด้านที่ 1 การ ปฏิสัมพันธ์กับบริบทที่แตกต่าง (Foundational Literacies) ซึ่งแปลง่าย ๆ ก็คือ ‘กลุ่มทักษะที่จำเป็นต่อการ ใช้ชีวิต’ นั่นเอง ประกอบไปด้วย ทักษะด้านภาษา, ทักษะด้านคำนวณ, ทักษะด้านเทคโนโลยี, ทักษะด้าน วิทยาศาสตร์, ทักษะด้านสังคมและวัฒนธรรม, ทักษะการเงินที่รวมไปถึงการเป็นผู้ประกอบการ’ เพราะ เทคโนโลยีและความรู้ใหม่ๆ ได้ก่อให้เกิดบริบทการใช้ชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม เรียกว่าเป็นทักษะที่ใช้กัน โดยทั่วไป แต่เราควรเรียนรู้ให้ตามทันการเปลี่ยนแปลงของแต่ละทักษะ เพราะถือว่าเป็นทักษะที่ถูกใช้บ่อย เพราะเป็นความรู้พื้นฐานที่ใช้ในสาขาอาชีพ ทักษะด้านที่ 2 การจัดการกับปัญหา (Competencies) — หรือ ความท้าทายที่ต้องเจอในชีวิต ซึ่งความท้าทายเหล่านั้นจะมีความซับซ้อนขึ้นกว่าเมื่อเทียบกับความท้าทายใน โลกเก่า ประกอบไปด้วย ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์, ทักษะการคิดสร้างสรรค์, ทักษะการสื่อสาร, ทักษะด้านการ ร่วมมือ เป็นทักษะที่ไม่ได้มาจากหนังสือหรือแบบเรียน แต่เป็นทักษะที่มาจากประสบการณ์ ซึ่งถือว่าเป็นบทบาท สำคัญมากเพราะทำให้เรามีปฏิสัมพันธ์ต่อผู้อื่นและสังคมได้ดีมากขึ้น นอกจากนั้นยังทำงานร่วมกันได้อย่างมี ประสิทธิภาพ ทักษะด้านที่ 3 การจัดการตัวเองกับสภาพสังคม (Character Qualities) — กลุ่มทักษะที่ใช้ใน การทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคม ประกอบไปด้วย ความอยากรู้อยากเห็น, ความคิดริเริ่ม, ความวิริยะ, การ ปรับตัว, ความเป็นผู้นำ, ความตื่นรู้ทางสังคมและวัฒนธรรมกลุ่มทักษะนี้จะเน้นไปที่การแก้ปัญหา ซึ่งไม่ใช่แค่ การติดต่อสื่อสาร แต่เมื่อทำงานสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้คือการเจอกับปัญหา ซึ่งการมีทักษะในกลุ่มนี้จะช่วยให้เรา ผ่านปัญหาไปได้อย่างดี

โดยทั้งสามอย่างถือว่าเป็นทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ที่ควรฝึกฝนให้ตัวเองพร้อมรับมือกับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปปัจจุบันได้มีการเปลี่ยนผ่านมาเป็นยุคประเทศไทย 4.0 โดยมีวิสัยทัศน์ เชิงนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศไทยคือ มั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน (บวร, 2559) และมีรูปแบบ แนวคิดคือ การปรับเปลี่ยนโครงสร้างเศรษฐกิจไปสู่ “เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม” หรือ “Value-Base Economy” ซึ่งได้แก่ เปลี่ยนจากการผลิตสินค้า “โภคภัณฑ์” ไปสู่สินค้าเชิง “นวัตกรรม” เปลี่ยนจากการเน้นภาค “ผลิตสินค้า” ไปสู่เน้นภาค “บริการ” มากขึ้น และสุดท้าย เปลี่ยนจากการขับเคลื่อนประเทศด้วยภาค “อุตสาหกรรม” ไปสู่การขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (สุวิทย์, 2559) ซึ่งเป็นการปฏิรูปโครงสร้างทางเศรษฐกิจที่เน้นการ ใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีเข้ามาช่วยพัฒนาประเทศ (สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร, 2559) ขณะนี้ประเทศไทยอยู่ในระยะของ “การเปลี่ยนผ่าน” วิถีทางเศรษฐกิจควบคู่กับการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างของโลกในศตวรรษที่ 21 ทำให้ประเทศไทยเกิดการเปลี่ยนแปลง ใน 4 มิติ ได้แก่ การเปลี่ยนในวัฒนธรรมของการดำรงชีวิต การเปลี่ยนในวัฒนธรรมของการทำงาน การเปลี่ยนในวัฒนธรรมของการเรียนรู้รวมถึงการเปลี่ยนในวัฒนธรรมของการดำเนินธุรกิจรวมไปถึงการเป็นผู้ประกอบการ เป็นประเด็นที่กล่าวถึงในการพัฒนาเศรษฐกิจทุกประเทศรวมทั้งในประเทศไทยมีการกำหนดยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ในยุทธศาสตร์ด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขันที่ต้องเสริมสร้างศักยภาพผู้ประกอบการ ประเทศไทยไม่เน้นการสอนทักษะในด้านการเป็นผู้ประกอบการให้นักเรียนมากพอสมควร การเตรียมรับมือกับบริบทของประเทศและของโลกที่กำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในทุกมิติ โดยเฉพาะในมิติด้านการพัฒนาการศึกษาที่จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนเพื่อให้เท่าทันกับยุคสมัยและพร้อมรับ การเข้ามาของเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็นด้านหลักสูตรการเรียนการสอน สภาพแวดล้อมการจัดการเรียน การสอน รูปแบบการสอนสมัยใหม่ องค์ความรู้ใหม่ๆ ของครูผู้สอนและทักษะที่จำเป็นของผู้เรียน “ทักษะชีวิต” หรือ “ทักษะการใช้ชีวิต” คือสิ่งที่นักเรียนจะได้เรียนรู้และสร้างได้ด้วยตนเอง ทั้งการเรียนรู้ที่จะเห็นอกเห็นใจผู้อื่น มีความยืดหยุ่นในชีวิต และปรับตัวเข้ากับโลกที่เปลี่ยนแปลง เพื่อสามารถเผชิญปัญหาต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว และเตรียมพร้อมสำหรับอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การเรียนรู้ธุรกิจชุมชนถือเริ่มต้นจากการศึกษา "กิจกรรมทางเศรษฐกิจของชุมชนอันประกอบด้วย กิจกรรมทางการผลิต กิจกรรมทางการขายผลผลิต กิจกรรมการซื้อ และการบริโภคของชุมชน" (สุพรรณิ อัสวศิริเลิศ และกุศลฐิณะกุล อ่างใน ธนาวิทย์ บัวฝ้าย, 2545) จากข้างต้นจะเห็นได้ ว่าชุมชนซึ่งเป็นรากฐานของชุมชนไทยจะเข้มแข็งได้ ชุมชนต้องยืนหยัดด้วยตนเอง ซึ่งอาศัยความร่วมมือหรือการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนในอันที่จะพัฒนากลุ่มธุรกิจของชุมชนที่จัดตั้งขึ้นให้มีความเจริญเติบโต เป็นพื้นฐานในการพัฒนาความเป็นอยู่ของประชาชนที่อยู่ในภาคชุมชน ให้มีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น

จากการสำรวจชุมชนจี้รายพื้นที่ส่วนใหญ่เป็นที่ราบลุ่ม ประกอบอาชีพทำนาเกษตรกรรม ดำเนินชีวิตยึดหลักเศรษฐกิจพอเพียง ที่สามารถพึ่งตนเองได้ ต้องทันต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ ซึ่งเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทั้งนี้ต้องมีการเตรียมคนให้พร้อมที่จะรับสถานการณ์ รู้จักปรับตัวในสิ่งที่เปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เน้นการมีส่วนร่วมของประชาชน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ และนำไปสู่การปฏิบัติมีอาชีพมีรายได้ ทำให้สามารถปรับปรุงสภาพความเป็นอยู่ในครอบครัวได้ดี

ขึ้น มีกำลังสนับสนุนการศึกษาของบุตรหลาน ส่งผลให้ชุมชนเข้มแข็งอย่างมั่นคงและยั่งยืน ปัจจุบันสังคมได้เข้าสู่ยุคดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบทั้งในด้านการเรียน การทำงาน และการซื้อสินค้าผ่านแอปพลิเคชันจากข้อมูลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตของไทยในปี 2563 จากสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ หรือ เอ็ตด้า (ETDA) สะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรม และ แนวโน้มของคนในอนาคตในการใช้อินเทอร์เน็ตที่มีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ในปี 2563 เฉลี่ย วันละกว่า 11.5 ชั่วโมงเพิ่มขึ้น รว 1 ชั่วโมงจากปี 2562 และเพิ่มขึ้นเกือบเท่าตัวเมื่อเปรียบเทียบกับ ปี 2560 ที่ใช้งานเฉลี่ยเพียงวันละ 6.5 ชั่วโมง โดยกลุ่มคนอายุน้อยกว่า 40 ปี (Gen Y และ Gen Z) เป็นกลุ่มที่ใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยต่อวันมากที่สุด การเปลี่ยนแปลงส่งผลในเชิงเศรษฐกิจก่อให้เกิดผู้ประกอบการยุคดิจิทัล ซึ่งทำให้มีบทบาทอย่างต่อเนื่องต่อการพัฒนาประเทศ เป็นนวัตกรรมที่ทุกคนทุกเพศ ทุกวัยเข้าถึงได้

ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อนำไปสู่การต่อยอดในการสร้างประสบการณ์ สร้างอาชีพและรายได้ โดยการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลในการออกแบบผลิตภัณฑ์ ออกแบบด้านการขายจากธุรกิจชุมชน สร้างสรรค์นวัตกรรมให้เกิดความแปลกใหม่ น่าสนใจ จากการที่ผู้เรียนได้ลงพื้นที่ไปศึกษาหาข้อมูลด้วยตนเอง ใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนจิวราย ผู้นำชุมชน และนักปราชญ์ของชุมชนช่วยให้ผู้เรียนทราบถึงสภาพปัญหาปัจจุบัน และปัญหาของการขายสินค้า กระบวนการผลิตสินค้า รวมถึงช่องทางการจำหน่ายสินค้า นำไปสู่การเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลส่งผลต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ และการพัฒนาประเทศเป็นหน้าที่ของเราทุกคน รวมถึงสถาบันการศึกษา สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ เกิดทักษะกระบวนการคิด การใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์และนำไปประยุกต์ใช้ดำเนินชีวิตในอนาคต ผู้วิจัยจึงได้สนใจ และจัดทำวิจัยขึ้น เพื่อเป็นแนวทางและส่งเสริมให้เกิดผู้ประกอบการดิจิทัล

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจิวรายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจิวรายโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3. วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดตันตุมแสง จังหวัดพิจิตร กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2567 จำนวน 12 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องด้วยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จะต้องมีการจัดการเรียนการสอนในวิชาสังคมศึกษาตามหลักสูตรสถานศึกษา

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์เชิงลึก
การสร้างและหาคุณภาพของแบบสอบถาม ดังนี้

3.2.1 แนวคำถามศึกษาสภาพปัญหาปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลในการสัมภาษณ์บุคลากรครูของโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ผู้เชี่ยวชาญด้านผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล และผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากชุมชนจิวราย อำเภอดงพนาหิน จังหวัดพิจิตร ดังต่อไปนี้

3.2.1.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแนวคำถามในการสัมภาษณ์ ด้านการส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล

3.2.1.2 ศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3.2.1.3 กำหนดหัวข้อเรื่องที่จะสัมภาษณ์บุคลากรครูของโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนกลุ่ม สาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ผู้เชี่ยวชาญด้านการผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล และผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากชุมชนจิวราย อำเภอดงพนาหิน จังหวัดพิจิตร ให้สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3.2.1.4 ร่างแนวคำถามในการสัมภาษณ์ สร้างหัวข้อคำถามที่มีประเด็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจงให้ครอบคลุม

3.2.1.5 นำแนวคำถามในการสัมภาษณ์ที่สร้างเสร็จ แล้วนำไปใช้สัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่เลือกไว้

3.2.2 คู่มือการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประกอบไปด้วย 3 กิจกรรม ดังต่อไปนี้

3.2.2.1 กิจกรรมที่ 1 ผู้กล้า ล่าปัญหา

3.2.2.1 กิจกรรมที่ 2 มีปัญหา ก็ต้องแก้

3.2.2.1 กิจกรรมที่ 3 ผู้กล้า แก้ได้ทุกปัญหา

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลการวิจัย โดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้

3.3.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดต้นชุมแสง จังหวัดพิจิตร กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2567 จำนวน 12 คน

3.3.2 ผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากชุมชนจิวราย อำเภอดงพนาหิน จังหวัดพิจิตร

3.3.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล จำนวน 1 คน

3.3.4 บุคลากรครูของโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในอำเภอดงพนาหิน จำนวน 3 คน

การเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน และรายละเอียด ดังนี้

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

2. ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) เป็นการรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการศึกษาจาก หนังสือ ตำรา วิชาการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสืบค้นข้อมูลผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ตจาก เว็บไซต์ (webpage) ของผู้ให้ข้อมูล เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

โดยแนวทางในการเก็บรวบรวมข้อมูลมี 3 ขั้นตอน คือ

2.1 การทบทวนวรรณกรรม และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างกรอบ แนวคิด และแนวคำถามที่จะใช้ในการสัมภาษณ์

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

2.3 การวิเคราะห์ข้อมูล และสังเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์ โดยผู้วิจัยใช้รูปแบบ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) เพื่อสังเคราะห์ข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับ การศึกษาวิจัย

3. การสังเกตพฤติกรรม กิริยา ท่าทาง และน้ำเสียงของผู้ให้ข้อมูลหลักพร้อมทั้งอัดเสียง และ จดบันทึกข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์อย่างครบถ้วน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ

1. การวิเคราะห์ข้อมูลสร้างข้อสรุป ในการวิจัยคุณภาพด้วยการวิเคราะห์ข้อมูล เชิงพรรณนา (Descriptive Analysis)

2. การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เป็นลักษณะการวิเคราะห์เชิงพรรณนา จากการศึกษา เอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การตรวจสอบข้อมูล ผู้วิจัยได้ตรวจสอบข้อมูลก่อนนำไปวิเคราะห์ โดยใช้การตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation) การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งเก่า เพื่อรวบรวมข้อมูลเรื่องเดียวกันโดยใช้การสังเกตควบคู่กับการซักถาม พร้อมกันศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งเอกสาร หรือทำการซักถามผู้ให้ข้อมูลสำคัญ เพื่อความแน่นอนว่าเหมาะสมหรือไม่ และตรวจสอบว่าข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้ทั้งถูกต้อง

4. สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษา เรื่อง กิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริม ความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและ ปัญหาของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจี่วรายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และเพื่อพัฒนากิจกรรมการ จัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจี่วราย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการ

ที่หลากหลาย ซึ่งประกอบด้วย ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก ข้อมูลการสนทนาแบบกลุ่ม ข้อมูลจากการสังเกตแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม และข้อมูลจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำมาวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้การวิเคราะห์สรุปอุปนัย (Analytic Induction) โดยการวิเคราะห์สรุปข้อมูลจากบันทึกภาคสนามที่เป็นส่วนบันทึกละเอียดหรือบันทึกพรรณนา (Analytical Description) สำหรับผลการวิจัยกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้วิจัยได้แบ่งผลการวิจัยออกเป็น 2 ประเด็นหลัก ประกอบด้วย สภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจี้รายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจี้ราย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังนี้

1. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจี้ราย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ด้าน

ด้านที่ 1 ด้านหลักสูตรสถานศึกษา ควรพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นให้เหมาะสมกับผู้เรียนในยุคปัจจุบัน เน้นทักษะการนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยการเรียนรู้เชิงรุกผู้เรียนจักวิเคราะห์ปัญหา การแก้ปัญหา ในเชิงสร้างสรรค์ พัฒนาให้สอดคล้องกับมาตรฐานความต้องการของสังคม เพิ่มเนื้อหาหรือเพิ่มรายวิชาที่สอดคล้องกับเทคโนโลยีส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีทั้งทางด้านการศึกษาตลอดจนการประกอบอาชีพ นอกจากจะพัฒนาหลักสูตรแล้วยังต้องพัฒนาวิธีการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียน

ด้านที่ 2 ด้านการจัดการเรียนรู้ เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered) การจัดการเรียนรู้แบบ เน้นการปฏิบัติการอยู่ร่วมกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันอย่างมีเหตุผล โดยใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมเป็นเครื่องมือสนับสนุน กระบวนการเรียนรู้เน้นการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ทั้งในด้านการคิดเชิงวิเคราะห์ (Critical Thinking) การแก้ปัญหา (Problem-Solving) ทักษะดิจิทัล (Digital Literacy) และการทำงานร่วมกัน (Collaboration) โดยมีการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ทั้งการเรียนในห้องเรียนและนอกห้องเรียนบูรณาการกับชุมชนของตนเอง เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง

ด้านที่ 3 ด้านการวัดผลและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ ด้านการวัดและประเมินผล เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาและสะท้อนความก้าวหน้าของผู้เรียนในด้าน ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ควรการวัดและประเมินผลที่หลากหลายตามความสามารถของผู้เรียนเพราะผู้เรียนแต่ละคนมีความสามารถ ความรู้ และทักษะที่แตกต่างกัน ควรเป็นการประเมินประเมินผลตาม สมรรถนะเน้นการวัดทักษะและการนำความรู้ไปใช้จริง รับฟังความคิดเห็นจาก ผู้เรียน เพื่อนร่วมชั้น และผู้สอน สามารถนำผลที่ได้ไปพัฒนาการเรียนการสอนให้ดีขึ้น

ด้านที่ 4 ด้านบริบท การจัดการเรียนรู้ ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเนื้อหาในแต่ละบทควรมีสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมและเอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ โดยมีการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียน และนอกห้องเรียนเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดการเห็นภาพจริง การใช้ทักษะในด้านต่าง ๆ ของแต่ละคน ซึ่งบริบทในแต่ละโรงเรียนจะมีความแตกต่างกัน ครูผู้สอนควรสร้างสถานการณ์ จำลองเหตุการณ์ หรือพานักเรียนไปศึกษาแหล่งเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมองโลกได้กว้างขึ้น

2. ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีกระบวนการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน

2.1 คู่มือการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2.1.1 สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน ชุมชนจี้วราย ซึ่งชุมชนประสบปัญหาการขายผลิตภัณฑ์ลดลง เนื่องจากในปัจจุบันมีการขายขายตลาดโดยใช้สื่อออนไลน์และมีผลิตภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ มีผู้ประกอบการ มีธุรกิจที่หลากหลายมากขึ้น ซึ่งการค้าขายในปัจจุบันต้องแข่งกับตัวเองและคนอื่นโดยอาศัยความรู้ ทักษะทางเทคโนโลยีอย่างสูง จึงทำให้ธุรกิจในชุมชนซบเซาลงเพราะส่วนใหญ่เป็นคนสูงวัยที่มีความสามารถทางด้านเทคโนโลยีน้อยกว่าเด็กรุ่นใหม่ ผลิตภัณฑ์ในชุมชนที่ขายได้ส่วนใหญ่เป็นลูกค้าเก่า และคนในชุมชน ทำให้ไม่มีการขยายตลาดเพื่อโปรโมทผลิตภัณฑ์ของชุมชน

2.1.2 แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน นำผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลมากำหนดแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ซึ่งจะเป็

กระบวนการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน โดยมีผลการจัดการเรียนรู้สามารถสรุปได้ 3 กิจกรรม

2.1.3 กิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจี้วราย

กิจกรรมที่ 1 ผู้กล้า ล่าปัญหา

กิจกรรมที่ 2 มีปัญหาที่ต้องแก้

กิจกรรมที่ 3 ผู้กล้า แก้ได้ทุกปัญหา

กิจกรรมนี้ประสบผลสำเร็จในการส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง การเรียนรู้แบบเชิงรุกเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้ใช้ความคิดความสามารถตามความถนัดของแต่ละคนรวมไปถึงการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมกลุ่ม การให้ความร่วมมือกับคนในชุมชน เข้าใจกับสิ่งที่มีอยู่ในชุมชน ทั้งความรู้ ภูมิปัญญา และทรัพยากรเพื่อให้สามารถดำรงอยู่ และประยุกต์ใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในชุมชนอย่างสมดุล คุ่มค่า ใช้ชุมชนจี้วรายเป็นแหล่งเรียนรู้ และทำกิจกรรมร่วมกับชุมชน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากกิจกรรมนี้ได้อย่างดี และประสบผลสำเร็จต่อการเรียนรู้มีประโยชน์ต่อผู้เรียน ชุมชนเป็นอย่างมาก ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้เหล่านี้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันและต่อยอดสู่การประกอบอาชีพหรือที่เรียกว่า การเรียนรู้อย่างยั่งยืน

2.2 ผลการวัดและประเมินความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล

2.2.1 ความรู้และทักษะด้านธุรกิจ พบว่า จากที่ผู้เรียนได้ทำกิจกรรม ทั้ง 3 กิจกรรมผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ การวางแผนอย่างมีขั้นตอน การบริหารเวลา การจัดสรรทรัพยากร รวมไปถึงการเรียนรู้ปัญหาด้านธุรกิจที่แท้จริงนำไปสู่การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับธุรกิจชุมชนรวมไปถึงการต่อยอดธุรกิจในด้านอื่นๆ

2.2.2 ความรู้และทักษะด้านดิจิทัล พบว่า จากที่ผู้เรียนได้ทำกิจกรรม นอกจากส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและสนใจในด้านธุรกิจแล้วยังสามารถนำมาบูรณาการกับสื่อดิจิทัล ผู้เรียนให้ความสนใจเป็นอย่างมาก เนื่องจากมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนทำให้ผู้เรียนกระตือรือร้นเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขและนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตจริง ผู้เรียนเกิดจินตนาการในด้านต่าง ๆ รวมไปถึงมีแนวคิดอยากเป็นผู้ประกอบการเพื่อที่จะสามารถพัฒนาเศรษฐกิจของสังคมไปสู่ประเทศได้

จากกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ผลการวัดและประเมินความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลในด้านความรู้และทักษะด้านธุรกิจ ความรู้และทักษะด้านดิจิทัล ใช้การประเมินแบบ "Rubik's Score" รูบิคสกอร์ ทำการวัดและประเมินกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลการประเมินอยู่ในระดับความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลที่ผู้เรียนได้รับความรู้และทักษะทั้งในด้านธุรกิจและด้านดิจิทัลอยู่ในระดับดีมาก

5. อภิปรายผล

1. การศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจั่วราย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

จากการศึกษาข้อมูลด้วยแบบสอบถาม ผู้วิจัยพบว่าสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน

1.1 สภาพชุมชนในอดีตและปัจจุบัน ด้านธุรกิจชุมชน

ผู้วิจัย พบว่าพบว่า ยอดขายผลิตภัณฑ์ชุมชนจั่วรายลดลงอย่างเห็นได้ชัด เนื่องการขาดการขยายตลาดในวงกว้าง จึงบูรณาการให้แหล่งเรียนรู้ในชุมชน โดยนำปัญหาด้านธุรกิจมาออกแบบในการจัดการเรียนรู้ สอดคล้องกับ สุภาพร ปริญาเศรษฐกุล (2560) ที่กล่าวไว้ว่า ความต้องการของลูกค้าที่มีผลต่อการกำหนดส่วนประสมการตลาดโดยรวม อยู่ในระดับปานกลาง โดยลูกค้าให้ความสำคัญปัจจัยด้านการส่งเสริมการตลาดมากที่สุดซึ่งสมการพยากรณ์องค์ประกอบของปัจจัยส่วนประสมการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อ

1.2 ลักษณะเศรษฐกิจของชุมชนจั่วรายและองค์ประกอบของผู้ประกอบการดิจิทัล

คนในชุมชน ขาดทักษะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล จึงทำให้ชุมชนประสบปัญหาด้านธุรกิจยอดขายผลิตภัณฑ์ลดลง คนว่างงานมากขึ้นจากเคยเป็นผู้ผลิต นำมาสอดคล้องในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้มีความรู้ทางด้านผู้ประกอบการดิจิทัล โดยนำผลิตภัณฑ์ชุมชนมา เผยแพร่ให้คนเป็นที่รู้จักและขยายกลุ่มลูกค้าคนทั่วไปมากขึ้น สอดคล้องกับ ชาวนาณัฐ สัจจชัยพันธ์ (2564) ปัจจัยการบริหารวิสาหกิจชุมชนกลุ่มแปรรูปและผลิตภัณฑ์อาหารในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1) การปรับใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ มี 18 ปัจจัยการบริหารวิสาหกิจชุมชน 2) การให้ความสำคัญกับลูกค้า มี 4 ปัจจัยการบริหารวิสาหกิจชุมชน 3) กระบวนการพัฒนาและปรับปรุงวิธีการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง มี 8 ปัจจัยการบริหารวิสาหกิจชุมชน 4) ความเท่าเทียมกันของสมาชิก มี 4 ปัจจัยการบริหารวิสาหกิจชุมชน 5) มาตรฐานการให้บริการ มี 7 ปัจจัยการบริหารวิสาหกิจชุมชน

1.3 ผลิตภัณฑ์ชุมชนตอบสนองความต้องการของกลุ่มลูกค้า

ผลิตภัณฑ์ชุมชนตอบสนองลูกค้าในกลุ่มเกษตรกร และกลุ่มลูกค้ามีเพียงในชุมชน จึงนำมา สอดแทรกในการเผยแพร่ผลิตภัณฑ์ให้คนรู้จักมากขึ้น เห็นคุณค่าและประโยชน์ของผลิตภัณฑ์ สอดคล้องกับ ทาริกา สระทองคำ (2565) ได้เน้นการพัฒนาชุมชนมีการรวมกลุ่มเชื่อมโยงเป็นเครือข่ายเพื่อทำกิจกรรมทั้ง ด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม เพื่อแก้ปัญหาและสนองตอบความต้องการของชุมชน และมีการจัดตั้ง เป็นกลุ่มวิสาหกิจชุมชน เป็นกิจการของชุมชนเกี่ยวกับการผลิตสินค้า การให้บริการ รวมถึงกระบวนการคิด การจัดการผลผลิตและทรัพยากร โดยนำวัตถุดิบ ทรัพยากรทุกประเภท ภูมิปัญญาของชุมชนมาร่วมสร้างสรรค์ ผลผลิต ซึ่งรูปแบบ และแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของกลุ่มวิสาหกิจชุมชน ต้องเกิดจากการมีส่วนร่วมของ สมาชิก

1.4 ช่องทางการจำหน่ายสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชนจั่วราย

ช่องทางการขายเป็นการวางขายในวิสาหกิจชุมชน ได้นำมาบูรณาการในการจัดการเรียนรู้ขยาย ช่องทางตลาดออนไลน์ เพิ่มกลุ่มลูกค้าไปยังจังหวัดอื่น ๆ บุคคลทั่วไปเป็นที่รู้จัก สอดคล้องกับ ธัญญรัตน์ ลิ้น ฤๅษี (2559) การสร้างแนวทางการพัฒนากลยุทธ์ทางการตลาดของชุมชนเพื่อให้เติบโตอย่างยั่งยืนควรมีการ สร้างแนวทางการพัฒนากลยุทธ์ทางการตลาดนอกจากต้องเพิ่มความรู้ความสามารถด้านการคิดค้นทุนสินค้า การขยายช่องทางการจัดจำหน่ายการส่งเสริมการตลาดแล้วนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องยังต้องให้ความรู้ความ เข้าใจในด้านจัดการภายในกลุ่มที่เป็นระบบส่งเสริมให้กลุ่มเข้ารับการฝึกอบรมบุคลากรต้องมีการร่วมกลุ่มที่ เข้มแข็งเพื่อสร้างโรงเรือนที่เป็นมาตรฐานเพื่อดำเนินการขอเครื่องหมายการค้ามาตรฐาน ออย. และเพื่อสร้าง คุณภาพและสร้างความน่าเชื่อถือให้แก่ลูกค้า

1.5 พัฒนาช่องทางการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ชุมชนจั่วราย และการพัฒนาตนเองให้เป็น

ผู้ประกอบการดิจิทัล ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนพัฒนาตนเองในด้านการใช้สื่ อเทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้ประกอบการและคนในชุมชนเห็นด้วยกับการจัดการเรียนรู้ แบบนี้จึงการพัฒนา ตนเองไปพร้อม ๆ กัน สอดคล้องกับ เพชรา บุตสีทา (2564) องค์ประกอบที่มีความสำคัญคือ ด้าน ส่วนประกอบที่เป็นเนื้อหา มีผลต่อการซื้อระดับมากที่สุด ด้านการทำให้ตรงความต้องการเฉพาะความต้องการ ลูกค้ ด้านการติดต่อค้าขาย ด้านความเป็นชุมชน ด้านรูปลักษณ์ ด้านการติดต่อสื่อสาร

2. การจัดการเรียนรู้ เรื่องกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความเป็น ผู้ประกอบการดิจิทัล ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2.1 คู่มือ

2.1.1 สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน

2.2.2 แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน

2.2.3 กิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจั่วราย

กิจกรรมที่ 1 ผู้กล้า ล่าปัญหา

ซึ่งการจัดกิจกรรมพบว่า ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ เกิดทักษะในหลาย ๆ ด้าน ทุกคนสามารถ เรียนรู้ได้ไม่ว่าจะมีทักษะมากน้อยเพียงใด สามารถร่วมกิจกรรมได้ทุกกิจกรรม และเกิดองค์ความรู้ที่

หลากหลายแตกต่างกัน ช่วยให้ผู้เรียนกระตุ้นความคิดและใช้เหตุผลในการแก้ปัญหาแต่ละประเด็นได้ นำไปสู่กิจกรรมการเรียนรู้อย่างแท้จริง ผู้เรียนได้รู้จักบริบททั่วไป ข้อมูลเชิงลึก ของชุมชนจิวรายราย อำเภอตะพานหิน จังหวัดจังหวัดพิจิตร ภายใต้ “ กิจกรรมโซเซียลมีเดียกับนักขายมือทอง ” ผู้เรียนได้เรียนรู้ลักษณะทางกายภาพ เศรษฐกิจ ทางสังคม มีส่วนต่อการเปลี่ยนแปลงชุมชนว่าจะพัฒนาไปในทางด้านใด

2. กิจกรรมที่ 2 มีปัญหา ก็ต้องแก้

ซึ่งการจัดกิจกรรมนี้พบว่า กิจกรรมนี้ส่งเสริมผู้เรียนในการตระหนักถึงปัญหาในชุมชน อาจส่งผลกระทบต่อสังคมได้ ถ้าไม่ได้รับการแก้ไข และการแก้ไขปัญหานั้นต้องคำนึงถึงองค์ประกอบหลายด้าน ใช้แนวทางการแก้ไขในเชิงสร้างสรรค์ การอยู่ร่วมกันในสังคม รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การเคารพความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

3. กิจกรรมที่ 3 ผู้กล้า แก้ได้ทุกปัญหา

ซึ่งการจัดกิจกรรมนี้พบว่า กิจกรรมนี้ประสบผลสำเร็จในการส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง การเรียนรู้แบบเชิงรุกเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้ใช้ความคิดความสามารถตามความถนัดของแต่ละคนรวมไปถึงการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมกลุ่ม การให้ความร่วมมือกับคนในชุมชน เข้าใจกับสิ่งที่มีอยู่ในชุมชน ทั้งความรู้ ภูมิปัญญา และทรัพยากร เพื่อให้สามารถดำรงอยู่ และประยุกต์ใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในชุมชนอย่างสมดุล คุ่มค่า ใช้ชุมชนจิวรายเป็นแหล่งเรียนรู้ และทำกิจกรรมร่วมกับชุมชน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากกิจกรรมนี้ได้อย่างดี และประสบผลสำเร็จต่อการเรียนรู้มีประโยชน์ต่อผู้เรียน ชุมชนเป็นอย่างมาก ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้เหล่านี้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันและต่อยอดสู่การประกอบอาชีพหรือที่ เรียกว่า การเรียนรู้อย่างยั่งยืน

3. ผลการวัดและประเมินความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล พบว่า กลุ่มเป้าหมายนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดต้นชุมแสง จังหวัดพิจิตร ปีการศึกษา 2567 จำนวน 12 คน หลังเรียนรายวิชาสังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม สารเศรษฐศาสตร์ ผู้เรียนมีความรู้และทักษะด้านธุรกิจดิจิทัลอยู่ในระดับดีมากและเป็นที่พึงพอใจของผู้เรียน สอดคล้องกับ ภวัต เจริญจินฉัตร, จิราพร ว่องไววิริยะ (2567) ความต้องการของผู้เรียนและองค์ประกอบของการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจการเกษตรในยุคดิจิทัล พบว่า 1) ลักษณะของการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจการเกษตรในยุคดิจิทัล ประกอบด้วย การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล คุณลักษณะของการเป็นผู้ประกอบการ และความรู้และทักษะของการเป็นผู้ประกอบการ 2) กลุ่มผู้เรียนส่วนใหญ่มีอายุอยู่ในช่วง 18-40 ปี เป็นผู้เรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี ร้อยละ 69.3 จบการศึกษาแล้ว ร้อยละ 30.7 ผู้เรียนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพพนักงานประจำในหน่วยงานและมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 10,001-20,000 บาท โดยอาชีพหลักของครอบครัวเกี่ยวข้องกับการเกษตร ร้อยละ 51.4 เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ด้านการเป็นผู้ประกอบการ ร้อยละ 78.2 โดยความต้องการของผู้เรียนในการพัฒนาการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจการเกษตรโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยความพร้อมด้านดิจิทัลและความต้องการในการพัฒนาบางประการมีความแตกต่างในระหว่างกลุ่มผู้เรียน โดยเฉพาะผู้เรียนที่มีระดับการศึกษา ระดับรายได้ ความเกี่ยวข้องกับ การเกษตร และประสบการณ์การเป็นผู้ประกอบการที่แตกต่างกัน และ 3) องค์ประกอบของการเป็น

ผู้ประกอบการธุรกิจการเกษตรในยุคดิจิทัลเพื่อการพัฒนาประกอบด้วย (1) ความรู้ความสามารถเชิงดิจิทัล ได้แก่ ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล การพัฒนาคนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล และการพัฒนางานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล (2) คุณลักษณะของการเป็นผู้ประกอบการ ได้แก่ ทักษะคิดในการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจการเกษตร บุคลิกภาพในการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจการเกษตร การแสวงหาโอกาสทางธุรกิจการเกษตร และการมุ่งพัฒนาอย่างยั่งยืน และ (3) ความรู้และทักษะของการเป็นผู้ประกอบการ ได้แก่ การวิเคราะห์และตัดสินใจทางธุรกิจการเกษตร การสร้างคุณค่าในธุรกิจการเกษตร การจัดการประสิทธิภาพในธุรกิจการเกษตร และการจัดการคุณภาพในธุรกิจการเกษตร ที่กล่าวมานั้นเป็นแนวทางการจัดการศึกษาเพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลให้กับผู้เรียนอย่างจริงจัง และร่วมกันส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกให้กับผู้เรียน เกิดทักษะการด้านความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี และทักษะทางสังคมบูรณาการความรู้ทักษะ และเจตคติให้กับผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง เพื่อให้ผู้เรียนกล้าเผชิญกับทุกสถานการณ์ มีแนวทางการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบพร้อมกับพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนนำไปสู่การพัฒนาประเทศและโลกอย่างยั่งยืน

ตารางที่ 1 สรุปขั้นตอนการวิจัย

วัตถุประสงค์	ผลของการวิจัย
1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจั่วรายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจั่วราย ซึ่งชุมชนประสบปัญหาการขายผลิตภัณฑ์ลดลง เนื่องจากในปัจจุบันมีการขยายตลาดโดยใช้สื่อออนไลน์และมีผลิตภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ มีผู้ประกอบการ มีธุรกิจที่หลากหลายมากขึ้น ซึ่งการค้าขายในปัจจุบันต้องแข่งกับตัวเองและคนอื่นโดยอาศัยความรู้ ทักษะทางเทคโนโลยีอย่างสูง จึงทำให้ธุรกิจชุมชนซบเซาลงเพราะส่วนใหญ่เป็นคนสูงวัยที่มีความสามารถทางด้านเทคโนโลยีน้อยกว่าเด็กรุ่นใหม่ ผลิตภัณฑ์ในชุมชนที่ขายได้ส่วนใหญ่เป็นลูกค้าเก่า และคนในชุมชน ทำให้ไม่มีการขยายตลาดเพื่อโปรโมทผลิตภัณฑ์ของชุมชน
2. เพื่อพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ธุรกิจชุมชนจั่วรายโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	นำผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลมากำหนดแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ซึ่งจะ เป็น กระบวนการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ธุรกิจชุมชน โดยมีผลการจัดการเรียนรู้สามารถสรุปได้ 3 กิจกรรม ดังนี้ 1. กิจกรรมที่ 1 ผู้กล้า ล่าปัญหา ซึ่งจากการจัดกิจกรรมพบว่า ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ เกิดทักษะในหลาย ๆ ด้าน ทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ไม่ว่าจะมีทักษะมากน้อยเพียงใด สามารถร่วมกิจกรรมได้ทุกกิจกรรม และเกิดองค์ความรู้ที่หลากหลายแตกต่างกัน ช่วยให้ผู้เรียนกระตุ้นความคิดและใช้

เหตุผลในการแก้ปัญหาแต่ละประเด็นได้ นำไปสู่กิจกรรมการเรียนรู้
อย่างแท้จริง

2. กิจกรรมที่ 2 มีปัญหา ก็ต้องแก้

ซึ่งจากการจัดกิจกรรมพบว่า กิจกรรมนี้ส่งเสริมผู้เรียนในการ
ตระหนักถึงปัญหาในชุมชน อาจ
ส่งผลกระทบต่อสังคมได้ ถ้าไม่ได้รับการแก้ไข และการแก้ไขปัญหานั้น
ต้องคำนึงถึงองค์ประกอบหลาย
ด้าน ใช้แนวทางการแก้ไขในเชิงสร้างสรรค์ การอยู่ร่วมกันในสังคม รับ
ฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การ
เคารพความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

3. กิจกรรมที่ 3 ผู้กล้า แก้ได้ทุกปัญหา

กิจกรรมนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนลงพื้นที่ชุมชนจิวรายเพื่อสำรวจ
และค้นหาประเด็นปัญหาที่
เกี่ยวข้องกับธุรกิจชุมชน โดยผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง
ผ่านการพูดคุย สัมภาษณ์และการ
แลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน ส่งเสริมการเรียนรู้ที่หลากหลาย
ครอบคลุมการเรียนรู้ของผู้เรียน มี
ทักษะในการจัดระบบความคิด เสริมสร้างความมั่นใจในการนำเสนอ
และลงมือปฏิบัติจริงการใช้
เทคโนโลยีและสื่อโซเชียลอย่างสร้างสรรค์ มีความตระหนักรู้ต่อสังคม

3. ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
ธุรกิจชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการ
ดิจิทัล

ผู้เรียนเกิดองค์ความรู้และทักษะด้านธุรกิจ และด้านดิจิทัล
1. ความรู้และทักษะด้านธุรกิจ ด้านการบริหารจัดการ
เรียนรู้การแบ่งกลุ่ม แบ่งหน้าที่ หาข้อมูลจากแหล่งที่น่าเชื่อถือ และ
แก้ไขปัญหาย่างรอบคอบศึกษารูปแบบการบริหารธุรกิจชุมชน เช่น
กลุ่มเลี้ยงปลากระชัง เน้นเรื่องการผลิต การตลาด การเงิน-บัญชี และ
การบริหารกลุ่ม ด้านการตลาด เข้าใจกลยุทธ์การตลาด เช่น การใช้
สื่อดิจิทัล (TikTok) เพิ่มช่องทางขายสอดคล้องกับแนวคิดการสื่อสาร
การตลาดที่ประกอบด้วย การขายโดยบุคคล โฆษณา ประชาสัมพันธ์
และกิจกรรมทางการตลาด
2. ความรู้และทักษะด้านดิจิทัล ด้านความคิดสร้างสรรค์ (Creative
Thinking) พัฒนานวัตกรรมและแนวคิดใหม่ ๆ เพื่อปรับปรุง
กระบวนการทำงานและผลิตภัณฑ์ ใช้กิจกรรม Active Learning



กระตุ้นการระบุปัญหาและแก้ไขอย่างสร้างสรรค์ พร้อมบูรณาการเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาธุรกิจชุมชน ด้านการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ฝึกปฏิบัติจริง และระดมความคิดพัฒนาแนวทางแก้ไข ปัญหา ใช้โซเชียลมีเดีย เช่น TikTok ช่วยประชาสัมพันธ์ธุรกิจ และพัฒนาทักษะวิเคราะห์และแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง ด้านทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยี (Digital Literacy) ใช้เทคโนโลยีสร้างสรรค์ ไม่ใช่แค่รับสาร สามารถสร้างสื่อออนไลน์ วิเคราะห์ข้อมูลธุรกิจ และนำเสนอแนวทางที่เป็นประโยชน์ได้ ด้านทักษะทางสังคม (Social Skills) ผู้เรียนมีพัฒนาการในด้านการทำงานร่วมกัน การวางแผน และการควบคุมตนเอง ทักษะทางสังคมมีบทบาทสำคัญในการเติบโตส่วนบุคคลและการทำงานร่วมกับผู้อื่น

6. ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยเสนอข้อเสนอแนะจากการวิจัยครั้งนี้โดยมีรายละเอียดดังนี้

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

เอกสารอ้างอิง

กรมวิชาการ. (2544). *การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*.

กรุงเทพฯ: ศุภสภาลาดพร้าว.

กล้า ทองขาว. (2561). *การจัดการศึกษาฐานชุมชน (Community-based Education Management=CBEM)*. สืบค้นเมื่อ 5 ตุลาคม 2562, จาก

<https://www.dpu.ac.th/ces/download.php?file%20name=1377584927.docx>

ขวัญกมล ดอนขวา. (2556). *รายงานการวิจัยเรื่อง การจัดการธุรกิจชุมชนบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง*. นครราชสีมา: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี.

ชุตินันท์ มั่นเหมาะ. (2562). *กิจกรรมเสริมศักยภาพประวัติศาสตร์เมืองเก่าพิจิตรการเรียนรู้บนฐานชุมชน*

(วิทยานิพนธ์). มหาวิทยาลัยนเรศวร.

ธนาวิทย์ บัวฝ้าย. (ไม่ระบุปี). *ธุรกิจชุมชน: แนวทางในการพัฒนาชุมชน*. สำนักวิชาการออนไลน์.

- นารา กิตติเมธิกุล. (2563). แนวคิดการพัฒนาจิตวิญญาณของการเป็นผู้ประกอบการ. *วารสารสมาคมนักวิจัย*, 25(1), 12-22.
- ประสิทธิ์ พิทักษ์คงวงศ์. (2554). การจัดการแหล่งเรียนรู้ชุมชนของสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาในจังหวัดปทุมธานี (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ประเทศไทย 4.0 ยกระดับศักยภาพประเทศ. (2559). สืบค้น 7 กรกฎาคม 2559 จาก <http://httpngoo.gl/T6TSM>
- ภิตินันท์ อินมูล. (2554). การวิเคราะห์ศักยภาพการดำเนินงานของกลุ่มผู้ผลิตผ้าทอมือภายใต้โครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ในจังหวัดอุดรธานี (การค้นคว้าแบบอิสระเศรษฐศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- มหาวิทยาลัยราชธานี. (2557). คู่มือแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. อุบลราชธานี: มหาวิทยาลัยราชธานี.
- เรวดี จันทเปรมจิตต์. (2557). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเป็นผู้สูงอายุที่ยังคุณประโยชน์ (ดุชนินพนธ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ลัดดา ศิลาน้อย. (2545). การสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญด้วยแหล่งเรียนรู้ที่มีในชุมชน. กรุงเทพฯ: คลังนาโนวิทยา.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: ตลาดา พับลิเคชั่น.
- พรรคดี อรุณชัยรัตน์. (2559). เศรษฐกิจดิจิทัล: The Digital Economy. กรุงเทพฯ: แมคกรอ-ฮิล.
- วิภาวรรณ พินลา, และคณะ. (2561). การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิไลภรณ์ ฤทธิคุปต์. (2561). การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน: กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพของครูในศตวรรษที่ 21. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย*, 11(3), 183-188.
- สรียา ทองเอี่ยม, & วัชรพจน์ ทรัพย์สงวนบุญ. (2564). การศึกษารูปแบบการพัฒนาทักษะสำหรับผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล. *วารสารการบัญชีและการจัดการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 14(1), 55-64.
- สมใจ ศรีเนตร. (2560). แนวโน้มการเป็นผู้ประกอบการใหม่ในธุรกิจอาเซียน. *วารสารวิชาการบัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต*, 13(1), 113-122.
- สว่างพงษ์ แซ่จิ่ง. (2559). ปัจจัยแห่งความสำเร็จของผู้ประกอบการธุรกิจแฟรนไชส์ร้านอาหารไทยประเภทร้านก๋วยเตี๋ยวในเขตจังหวัดชลบุรี (วิทยานิพนธ์). มหาวิทยาลัยบูรพา.
- สุวิทย์ เมษินทรีย์. (2559). ประเทศไทย 4.0. สืบค้น 7 กรกฎาคม 2559 จาก <https://www.facebook.com/drsuvitpage/>
- สุรัตน์ รักดี. (2564). ประธานกลุ่มวิสาหกิจแปรรูปผลิตภัณฑ์มะม่วงเบ้านนาออก. สัมภาษณ์, วันที่ 29 มีนาคม 2564.



- สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2561). *คู่มือการใช้มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดสาระในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2561*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- อังคณา อุดมพันธ์. (2561). *การบริหารชุมชนโดยใช้วัฒนธรรมชุมชนเป็นฐานในจังหวัดสิงห์บุรี (วิทยานิพนธ์)*. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อัจฉรา ศรีพันธ์. (2561). *การจัดการศึกษาบนฐานชีวิตและการจัดการศึกษาบนฐานชุมชน*. กรุงเทพฯ: แดเน็กซ์อินเตอร์คอร์เปอร์เรชั่น.
- อมรเทพ ชาบง. (2564). *การจัดกิจกรรมเสริมศักยภาพการเรียนรู้ภูมิศาสตร์เรื่อง การจัดการสิ่งแวดล้อมบนฐานชุมชนวังน้ำคู้ จังหวัดพิษณุโลก (การค้นคว้าอิสระ)*. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- Archwell, D., & Mason, J. (2021). Evaluating corporate leadership in the United States: A review of Elon Musk's leadership. *African Journal of Emerging Issues*, 3(2), 1–10.
- Nambisan, S. (2017). Digital entrepreneurship: Toward a digital technology perspective of entrepreneurship. *University of Wisconsin-Milwaukee*.
- Melaville, A., Berg, A. C., & Blank, M. J. (2006). *Community-based learning: Engaging students for success and citizenship*. Coalition for Community Schools.
- Morris, M., Kuratko, D., & Covin, J. (2008). *Corporate entrepreneurship and innovation*. Mason, OH: Cengage Learning.