

การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

Experiential Learning Management for Developing Digital Entrepreneurial Competences
by Laplae City Cultural Capital of High School Students

สุทธาภา มาประกอบ¹ ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ และ อัจฉรา ศรีพันธ์

Satapa Maprakhop¹ Nuttachet Pooncharoen and Atchara Sriphan

มหาวิทยาลัยนเรศวร

Naresuan University

E-mail: sutapam64@nu.ac.th¹

Received 9 April 2023; Revised 2 May 2023; Accepted 29 August 2024.



บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ เป็นการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล โดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เน้นกระบวนการจัดการเรียนรู้ผ่านคู่มือการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การประเมินแบบมีส่วนร่วม พื้นที่ในการวิจัย ได้แก่ โรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จังหวัดอุตรดิตถ์ กลุ่มผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ และผู้เชี่ยวชาญด้านการประกอบการธุรกิจดิจิทัล เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบสัมภาษณ์บุคลากรครู 2) แบบสัมภาษณ์ผู้ประกอบการ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการประกอบการธุรกิจดิจิทัล และ 4) นักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์

ผลการวิจัยพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครูผู้สอนต้องมีการศึกษาหลักสูตรเกี่ยวกับการพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ต้องสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยออกแบบกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนได้ศึกษาหาข้อมูลตามความสนใจ จากการลงพื้นที่เพื่อศึกษาแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่น ผ่านการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ส่งเสริมการใช้สื่อเทคโนโลยีในการออกแบบผลิตภัณฑ์ และสามารถนำสื่อเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรม ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ “การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย” หรือ CPITE Model

คำสำคัญ: การเรียนรู้เชิงประสบการณ์; สมรรถนะ; ผู้ประกอบการดิจิทัล; ทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแล

Abstract

This research article is a qualitative research study. (Qualitative Research) is the development of an experience learning management model to improve digital entrepreneurial performance. By the cultural capital of the secret city Of high school students to manage experience learning to improve the performance of digital entrepreneurs by cultural capital, the city of Upper secondary school students Focuses on the learning management process through the learning management guide. By using participatory assessment Research areas include schools that manage teaching, subject groups, social studies, religion and culture, and upper secondary school. Uttaradit Province Entrepreneurs sell products from the cultural capital in the district area. Uttaradit province supervision And digital business professionals Research tools include 1) Teacher Personnel Interview 2) Entrepreneur Interview Form 3) Digital Business Specialist and 4) Student Demonstration School, Uttaradit University.

Research results found that organizing learning activities, teachers must have a curriculum study on digital entrepreneurial development and Must comply with the Basic Education Core Program 2008 by designing the learning activity process For students to study for information based on their interests From going into the area to study the source learn local Through experience learning to Promote the use of technology media in product design And can use technology media to develop digital entrepreneurial performance by cultural capital With the learning management process “ Experience learning management to improve digital entrepreneurial performance by cultural capital, the secret city of upper secondary school students ” or “CPITE Model”

Key words: Experiential Learning; Competence; Digital Entrepreneurial; Lablae’s Cultural Capital

บทนำ

ปัจจุบันประเทศไทยกำลังก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบโดยกิจกรรม และธุรกรรมออนไลน์เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว อีกทั้งการระบาดของโควิด-19 ทำให้เกิดการใช้เครื่องมือดิจิทัล ส่งผลให้มีการใช้อินเทอร์เน็ตในการสื่อสารการเรียนรู้ การทำงานผ่านระบบออนไลน์ และการซื้อสินค้าผ่านแอปพลิเคชันแทนการเดินเข้าห้างสรรพสินค้า (Somjai S, (2017)) ทำให้ผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาประเทศไทยทั้งทางด้านเศรษฐกิจและสังคม มีความสามารถเชิงนวัตกรรมเป็นส่วนประกอบสำคัญในการสร้างความสำเร็จด้านการลงทุนใหม่ ๆ ของวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม เป็นเครื่องมือทางการแข่งขันที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อความสำเร็จ การศึกษาจึงเป็นเครื่องมือหลักในการพัฒนาประเทศ โดยมีวัฒนธรรมท้องถิ่นของไทยที่สามารถเป็นพื้นฐานหลักในการที่จะพัฒนาได้ประเทศไทยมีจุดแข็งในตัวในเรื่องของความเป็นประเทศที่มีความเข้มแข็งทางวัฒนธรรม และภูมิปัญญาที่แข็งแกร่งสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการพัฒนาการศึกษา และพัฒนาประเทศได้

การจัดการศึกษาที่มีภูมิปัญญาและวัฒนธรรมของชุมชนนั้น ๆ เป็นพื้นฐานหลักในการพัฒนาภูมิปัญญาไทยซึ่งเป็นองค์ความรู้ ความสามารถ และทักษะต่างๆของชาวบ้านที่สร้างขึ้นจากสติปัญญา ความสามารถ หรือความรู้เกิดการสั่งสมประสบการณ์ดังกล่าว ที่ผ่านการคัดเลือก เรียนรู้ ปรับแต่ง และการถ่ายทอดสืบต่อกันมาเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาในการดำรงชีวิตได้อย่างเหมาะสมกับยุคสมัย ผู้เรียนได้เกิดความรู้ในด้านของภูมิปัญญาในท้องถิ่น โดยจัดอยู่ในรูปแบบการจัดการศึกษาในเรื่องทุนทางวัฒนธรรม และด้วยเอกลักษณ์วัฒนธรรมไทย มีประวัติศาสตร์ยาวนานเป็นรากฐานที่เป็นทุนทางวัฒนธรรม (Pitchakarn C, (2022)) การศึกษาทุนทางวัฒนธรรมในชุมชนท้องถิ่นถือการเริ่มต้นที่ได้ศึกษา และพัฒนาทักษะด้านสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล ความน่าสนใจในด้านทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดอุดรดิตถ์ คือลับแลเป็นอำเภอหนึ่งในจังหวัดอุดรดิตถ์ เมืองลับแลในปัจจุบันยังคงเห็นร่องรอยของวัฒนธรรมในรูปแบบของลักษณะทางสถาปัตยกรรมที่เกี่ยวข้องกับศาสนสถาน ที่อยู่อาศัย ร่องรอยคูน้ำคันดินโบราณ พุทธศิลป์ หัตถศิลป์ ประเพณีภาษาพื้นเมืองลับแล และวัฒนธรรมการกิน ที่กระจายอยู่ตามพื้นที่ต่างๆ ในแต่ละเมืองมีอัตลักษณ์ของเมืองที่แตกต่างกันตามสภาพภูมิประเทศ ลักษณะของวัฒนธรรมในแต่ละยุคและชาติพันธุ์ที่แตกต่างกันในแต่ละพื้นที่ (Office of the Promotion of Local Administration Laplae District. (2013)) โดยจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็นกระบวนการสร้างความรู้ที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์เชิงสร้างสรรค์การเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นกระบวนการขั้นพื้นฐานแต่มีความสำคัญยิ่งต่อการแสวงหาความรู้ถ้าหากผู้เรียนไม่สามารถเรียนรู้จากประสบการณ์ผู้เรียนจะไม่สามารถแสวงหาความรู้หรือฝึกฝน ทักษะต่าง ๆ และอาจจะทำผิดพลาดซ้ำแล้วซ้ำเล่าในที่สุดก็จะไม่สามารถปรับตัวให้ทันกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงได้การเรียนรู้จากประสบการณ์จึงมีความสำคัญมากที่สุดในการบรณาทักษะการดำรงชีวิตเนื่องจากทุกสิ่งทุกอย่างที่เกิดจากการกระทำล้วนเป็นผลที่ได้จากประสบการณ์ (Honey & Mumford, (1992))

รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจะทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจในกระบวนการอย่างลึกซึ้ง โดยเรื่องนี้มีการศึกษาวิจัย และค้นคว้าในบริบทอื่น ๆ มาแล้ว แต่ยังขาดการพัฒนาสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการของผู้เรียน ซึ่งเป็นจุดสำคัญอย่างยิ่งที่จะอนุรักษ์ให้วัฒนธรรมของชุมชนนั้นอยู่สืบไป อีกทั้งยังช่วยพัฒนาให้สินค้าที่เป็นทุนทางวัฒนธรรมจากเมืองลับแล มีความทันสมัยต่อยุคสมัยที่หลากหลาย และเพิ่มยอดขายสินค้าด้วย เหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาวิเคราะห์กระบวนการถ่ายทอดทุนทางวัฒนธรรมอำเภอลับแล จังหวัดอุดรดิตถ์ เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการวิจัย มาเป็นแนวทางในการอนุรักษ์ และการพัฒนาสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียนเพื่อนำมาใช้ประโยชน์ในด้านต่าง ๆ ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

การทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการทบทวนประมวลเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องนำมากำหนดเป็นกรอบแนวคิดการวิจัย ดังต่อไปนี้

การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ การที่ผู้เรียนมีประสบการณ์ที่เกิดจากการเรียนรู้โดยได้ลงมือปฏิบัติจริง ทำให้เกิดกระบวนการสร้างความรู้ ทักษะ และเจตคติโดยดึงมาจากประสบการณ์เดิม แล้วกระตุ้นสะท้อน

ให้เป็นประสบการณ์นั้น ๆ ออกมาเพื่อเป็นความรู้ใหม่ ๆ ซึ่งเกิดขึ้นจากการดำเนินชีวิต การทำงาน และการศึกษาประกอบด้วยขั้นตอนดังต่อไปนี้ คือ 1) ขั้นสร้างประสบการณ์ เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม 2) ขั้นสังเกตปฏิกิริยาตอบสนอง เป็นขั้นการเรียนรู้ที่ทำให้สามารถมองเห็นความแตกต่าง มุมมองอื่น ๆ ที่มีความสัมพันธ์กับสถานการณ์ขณะนั้นแล้วสะท้อนแนวคิดออกมาด้วยมุมมองที่หลากหลาย 3) ขั้นสร้างมโนทัศน์เชิงนามธรรม เป็นขั้นที่สรุปความรู้จากการสังเกต และการสะท้อนความคิดบูรณาการสิ่งต่างๆ ที่รับรู้เข้าเป็นทฤษฎีอย่างเป็นเหตุเป็นผลและ 4) เป็นขั้นที่นำหลักการที่สรุปได้ไป ประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ใหม่ โดยคุณลักษณะของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์มีหลักการต่าง ๆ ดังนี้ 1) เป็นกระบวนการไม่ใช่ผลลัพธ์ 2) เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องที่มีรากฐานจากประสบการณ์ 3) เป็นกระบวนการแก้ไขข้อขัดแย้งระหว่างสิ่งที่อยู่ตรงข้ามกันของการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ 4) เป็นกระบวนการโดยรวมของการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ 5) การเรียนรู้เกี่ยวข้องกับการแลกเปลี่ยนกัน ระหว่างบุคคลและสิ่งแวดล้อม และ 6) เป็นกระบวนการของการสร้างความรู้

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปว่าทฤษฎีการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนจะต้องมีการค้นพบ และสร้างความรู้จากประสบการณ์เดิม นอกจากนั้นผู้เรียนจะต้องมีการค้นคว้า และแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และสามารถประยุกต์ใช้ทฤษฎีที่ใหม่สู่การปฏิบัติ ผู้สอนจะเป็นผู้วางเนื้อหาวิธีการเรียนเตรียมสื่อ และจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้กับผู้เรียน นอกจากนั้นผู้สอนยังต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนโดยมีการแลกเปลี่ยนความรู้ และปัญหาร่วมกัน และผู้สอนจะต้องมีการติดตามประเมินผลว่าสิ่งที่ผู้เรียนปฏิบัติมานั้นเกิดจากการเชื่อมโยงทฤษฎีสู่การปฏิบัติได้จริง ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่คอลบได้นำเสนอและเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางมีขั้นตอนสำคัญ 4 ขั้นตอน ดังนี้ (Kolb, (1984))

ขั้นที่ 1 การสร้างประสบการณ์ (Concrete Experience) ผู้เรียนมี การปฏิบัติกิจกรรมหรือมีการทดลองตามแนวคิดที่ได้วางไว้

ขั้นที่ 2 การสะท้อนการเรียนรู้ (Reflective observation) ผู้เรียน ได้มีการพิจารณาหรือไตร่ตรองถึงประสบการณ์ที่ได้ปฏิบัติ

ขั้นที่ 3 การสรุปองค์ความรู้ (Abstract conceptualization) ผู้เรียนมีความพยายามร่วมกันที่จะสรุปหลักการและความรู้จากประสบการณ์ที่ได้รับ

ขั้นที่ 4 การประยุกต์ใช้ความรู้ (Active experimentation) ผู้เรียน มีการประยุกต์ความรู้หรือหลักการที่ได้รับเพื่อนำไปสู่การทดลองใหม่ ๆ

สมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล

ผู้ประกอบการดิจิทัล หมายถึง ไสตาร์ทอัพ ที่ขอคิดวิเคราะห์ เพื่อหาแนวทางที่ดีที่สุด 4. มีความเป็นผู้นำและกล้าตัดสินใจ 5. มีความกล้าเสี่ยง (Narit W, (2017))

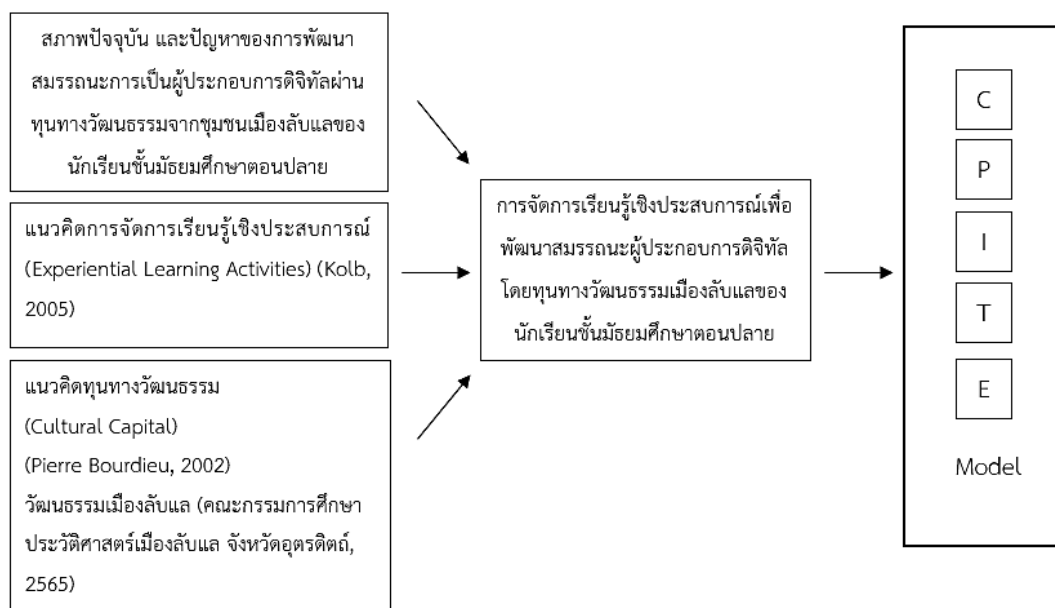
ทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแล

ทุนทางวัฒนธรรม หมายถึง ทรัพย์สินทางปัญญา เป็นการสะสมของความรู้ องค์ความรู้ของภูมิปัญญา ภาษา ความเชื่อ ของคนรุ่นก่อนหรือบรรพบุรุษที่ได้เก็บสะสมไว้และถ่ายทอดให้รุ่นสู่รุ่น ซึ่งทุนวัฒนธรรมมีทั้งจับต้องได้ และที่จับต้องไม่ได้ โดยนำเอาวัฒนธรรม และภูมิปัญญา เหล่านั้นมาแปลงเป็นสิ่งที่มีคุณค่าและมีมูลค่าที่ส่งผลให้เกิดประโยชน์ต่อวิถีชีวิต และสังคมในที่สุด (Department of Cultural Promotion, (2019)) อำเภอลับแลเป็นอำเภอหนึ่งในจังหวัดอุตรดิตถ์คำว่า “ลับแล” แปลว่าที่ซึ่งมองไม่เห็นเป็นชื่อเมืองที่ตั้ง ตามลักษณะภูมิประเทศเมื่อมองจากภายนอกจะเห็นแต่ป่าไม้ไม่ค่อยเห็นบ้านเรือนลักษณะภูมิประเทศเป็นเมืองในหุบเขาพื้นที่เป็นเนินสลับกับที่ต่ำ มีการผสมผสานของ 3 เชื้อชาติ และวัฒนธรรม คือ คนยวนหรือ ไทยยวน หรือไทยเหนือเป็นชาวเชียง เมืองลับแลในปัจจุบันยังคงเห็นร่องรอยของวัฒนธรรมในรูปแบบของลักษณะทาง

สถาปัตยกรรมที่เกี่ยวข้องกับศาสนสถาน ที่อยู่อาศัย ร่องรอยคูน้ำคันดินโบราณ พุทธศิลป์ หัตถศิลป์ ประเพณี ภาษาพื้นเมืองลั้แลและวัฒนธรรมการกิน ที่กระจายอยู่ตามพื้นที่ต่างๆ ในแต่ละเมืองมีอัตลักษณ์ของเมืองที่แตกต่างกันตามสภาพภูมิประเทศ ลักษณะของวัฒนธรรมในแต่ละยุคและชาติพันธุ์ที่แตกต่างกัน

โดยทุนทางวัฒนธรรมของเมืองลั้แลได้แก่ ด้านอาชีพหัตถกรรมการทอผ้าขึ้นต้นจกของชาวลั้แลมีมานานพร้อมกับการตั้งถิ่นฐานของชาวเมืองลั้แล ประเพณีการทอผ้าขึ้นต้นจกนั้นผู้หญิงชาวลั้แลจะได้รับการถ่ายทอดจากบรรพบุรุษ สืบต่อกันมาจนถึงปัจจุบัน ซึ่งได้มีการถ่ายทอดความรู้ และมรดกทางภูมิปัญญาอันทรงคุณค่าของการทอผ้าขึ้นต้นจกลักษณะเด่นของผ้าขึ้นต้นจกของลั้แลจะอยู่ที่ลวดลายต่างๆ ที่สะท้อนถึงสะท้อนถึงวิถีชีวิต และความอุดมสมบูรณ์ของเมืองลั้แล การถักไม้กวาดตองกง ถือเป็นงานหัตถกรรมที่มีชื่อเสียงของจังหวัดอุดรดิตถ์ การทำไม้กวาดตองกงถือเป็นอาชีพเสริมของชาวลั้แล มีเอกลักษณ์เด่นคือ มีผ้าสีแดงมัดติดอยู่ตรงปลายด้ามไม้กวาด ซึ่งโดยส่วนใหญ่ชายจะเป็นคนนำดอกหญ้าตองกงจากบนเขามาตากไว้ให้แห้ง จะถักไม้กวาดเป็นอาชีพเสริม ส่วนด้านอาหารการกินข้าวแคบ ถือเป็นอาหารพื้นบ้านยอดนิยมของชาวลั้แลตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เป็นอาหารพื้นบ้านของชาวลั้แลนั้น มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว คือเป็นแผ่นแป้งบางๆ ที่ได้จากการไล่น้ำแป้งที่ผสมงาดำ เกลือ หรือเครื่องปรุงรสอื่นๆ ลงบนผ้าที่วางบนปากหม้อดินขณะที่มีไอน้ำเดือดเหมือนการทำข้าวเกรียบปากหม้อ มีทั้งแบบธรรมดาและปรุงรส สามารถรับประทานได้ทันทีเป็นอาหารว่าง หรือนำไปทอดกับเส้นหมี่คลุกกับเครื่องปรุงรสที่ชาวลั้แลเรียกว่า หมี่พัน ส่วนข้าวพัน ซึ่งได้จากการใช้แผ่นไม้แบนๆหรือชาวลั้แลเรียกว่า ไม้หลาบ ม้วนแป้งสุกแล้วสอดดอก แต่ใส่ผักที่หั่นเป็นชิ้นเล็กๆ เช่น ถั่วงอก คื่นห่าน กวางตุ้ง กะหล่ำปลี ผักบุ้งยอดขาว หรือผักอื่นๆ ลงบนแผ่นแป้งสุก ปิดฝาไว้สักครู่ เมื่อผักสุก ใช้ไม้หลาบพันแผ่นแป้งเป็นมุมห่อผักไว้ เหมือนกับการทำไชโยดใส่ จะเรียกว่า “ข้าวพันผัก” ถ้าใส่ไข่ลงไปดิบบนแผ่นแป้งที่เริ่มสุกก่อนใส่ผัก จะเรียกว่า “ข้าวพันผักใส่ไข่” ในการรับประทานต้องปรุงรสด้วยซอสพริกหรือซอสมะเขือเทศ ซิอิ้ว และน้ำจิ้มที่รับประทานกับข้าวพันผัก

จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎี ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยที่ประกอบด้วยหลักการต่าง ๆ ที่ใช้ในการวิจัย ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีรายละเอียด ดังนี้

1) ศึกษาสภาพปัจจุบัน และปัญหาของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้ให้ข้อมูลแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม (แบบเจาะจง)

กลุ่มที่ 1 : บุคลากรครูของโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในจังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 3 คน

กลุ่มที่ 2 : ผู้ประกอบการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ 4 สถานประกอบการ

กลุ่มที่ 3 : ผู้เชี่ยวชาญด้านการประกอบธุรกิจดิจิทัล จำนวน 1 คน

2) พัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีวิธีการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้ ผู้ให้ข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย โดยการเลือกแบบเจาะจง ดังต่อไปนี้

1) นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ อำเภอมือ จังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 100 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

2) บุคลากรครูของโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ในจังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 3 คน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยตามวัตถุประสงค์

ขั้นตอนที่ 1 การเก็บข้อมูลสภาพปัจจุบัน และปัญหาของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์ จำนวน 8 ชุด โดยมีขั้นตอนการเลือกประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

ตารางที่ 1 กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาสภาพปัจจุบัน และปัญหาของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแล

ขั้นตอนที่ 2 พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ฯ (CPITE Model) โดยผู้วิจัยได้นำรูปแบบการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่ได้สร้างขึ้นจากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย

นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ อำเภอมือ จังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 100 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โดยผู้วิจัยดำเนินการวิจัยในช่วงระยะเวลา ตั้งแต่กรกฎาคม 2565 - เมษายน 2566 เมื่อดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักที่ได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็นจากการสัมภาษณ์เชิงลึก และการวิเคราะห์เอกสาร เพื่อนำมาสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้เป็นการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายการศึกษา โดยนำข้อมูลสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ไปพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านหลักสูตร พบว่า ปัจจุบันพบว่าสถานศึกษายังไม่มีหลักสูตรที่ชัดเจนในการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล เพราะโรงเรียนขาดแนวทางในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียน ซึ่งจะจัดการจัดการเรียนรู้โดยอาศัยมาตรฐานการเรียนรู้ และจุดประสงค์จากในหลักสูตรที่มีมาให้เพียงเท่านั้น พร้อมกับบูรณาการให้เข้ากับสถานศึกษาต่างๆ

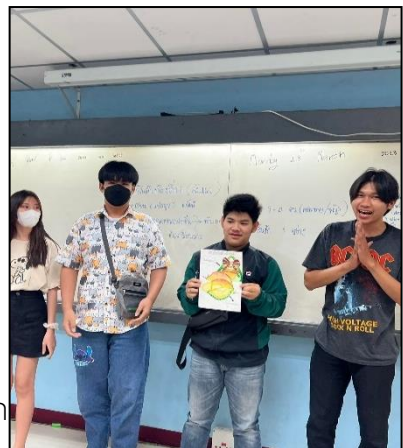
ด้านที่ 2 ด้านการจัดการเรียนรู้ พบว่า ในการจัดการเรียนการสอนครูผู้สอนยังไม่มีการจัดให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม หรือเน้นให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรื่องที่ตนเองสนใจเท่าที่ควร และครูผู้สอนมีภาระงานอื่นๆ ที่ได้รับมอบหมายจำนวนมาก ทำให้ไม่สามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่

ด้านที่ 3 ด้านการวัดผล พบว่า ด้านการวัดผลยังไม่มีแบบวัดสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลที่แน่นอน ไม่เป็นรูปแบบทิศทางเดียวกัน ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์การเรียนรู้ของครูผู้สอนแต่ละบุคคล โดยครูผู้สอนจะวัดผลจากการคำตอบในการสะท้อนคิดหรือพฤติกรรมของผู้เรียนผ่านแบบวัด คุณลักษณะอันพึงประสงค์เพียงเท่านั้น แบบวัดพฤติกรรมที่ผู้สอนต้องการจะวัดเพียง 1 ด้านเท่านั้น ไม่ได้แสดงถึงสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลที่เป็นองค์รวม

ด้านที่ 4 ด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ พบว่า ปัจจุบันการประเมินผลอาจไม่ได้ประเมินจากสภาพจริงของผู้เรียนที่เกิดขึ้น ทำให้ไม่สามารถวัดสมรรถนะผู้เรียนได้อย่างถูกต้องว่าเป็นอย่างไร และมีปัญหาที่ต้องได้รับการแก้ไขในเรื่องใดด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้

จากการศึกษาข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก ตามกลุ่มผู้ให้ข้อมูลข้างต้นผู้วิจัย พบว่าสภาพปัจจุบันและปัญหาข้างต้นของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล ทั้ง 3 กลุ่ม ซึ่งมีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลของครูผู้สอนและผู้เรียนยังขาดความรู้ในด้านสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลที่ถูกต้อง ในสถานศึกษายังไม่มีหลักสูตรที่ชัดเจนในการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล เพราะโรงเรียนขาดแนวทางในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลของผู้เรียน ซึ่งจะจัดการจัดการเรียนรู้โดยอาศัยมาตรฐานการเรียนรู้ และจุดประสงค์จากในหลักสูตรที่มีมาให้เพียงเท่านั้น

ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ด้วยคู่มือครูการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน



เมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

อภิปรายผลการวิจัย

งานวิจัยนี้พบว่าสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ครูผู้สอนยังขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ต้องมีการออกแบบการจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ลงพื้นที่เพื่อไปศึกษา มีการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์บูรณาในการจัดการเรียนการสอน การวัดผลจากการสัมภาษณ์ มุมมอง สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ และแบบวัดสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัล การประเมินผลตามสภาพ และปัจจุบันยังไม่มีหลักสูตรในสถานศึกษา ไม่ได้กำหนดให้จัดกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลไว้ในเนื้อหาวิชารายวิชา

จากผลการดำเนินการวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้พัฒนาคู่มือครูในการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หลังการดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามวิธีการดำเนินงานวิจัย พบว่าผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจในสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลเพิ่มมากขึ้น เนื่องมาจากการใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว ภายใต้สมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล 5 ด้าน นำไปสู่การสร้างกระบวนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง “เศรษฐกิจชุมชน” และมีการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแล เพื่อให้ผู้เรียนได้มีสมรรถนะการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์ ความสำเร็จของการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัลที่ขายสินค้าออนไลน์ โดยมีทักษะ ด้านความสำเร็จ ด้านความรับผิดชอบ ด้านการยอมรับความเสี่ยง ด้านความยืดหยุ่นและอดทน ด้านการตอบสนองรวดเร็ว ด้านความเชื่อมั่นในตนเอง ด้านมนุษยสัมพันธ์ดี ด้านความรู้ทางเทคนิคและประสบการณ์ สอดคล้องกับ Juthaporn R, (2018) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ต้องสอดคล้องกับสภาพแวดล้อมทางธุรกิจที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ผู้ประกอบการรุ่นใหม่ๆควรให้ความสำคัญกับนวัตกรรมใหม่ๆ ที่สามารถนำมาใช้ในการดำเนินงานทางธุรกิจ โดยเน้นการจัดการเรียนรู้ที่ต้องสอดคล้องกับสภาพแวดล้อมทางธุรกิจที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา สอดคล้องกับ Somjai S, (2017) กล่าวว่า การเรียนรู้จากประสบการณ์มีส่วนช่วยให้เด็กเรียนได้เรียนรู้จากสิ่งที่เกิดขึ้น โดยครูเป็นผู้สร้างแรงจูงใจให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ได้ศึกษาด้วยตนเอง ได้ลงมือทำด้วยตนเอง จึงเกิดองค์ความรู้ที่สมบูรณ์ และคงทน สอดคล้องกับ Dabamona, (2020) กล่าวว่า การศึกษาทุนทางวัฒนธรรมได้มีการแบ่งออกทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้มีองค์ประกอบของทุนทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย ดังที่เห็น ได้มีที่เป็นมรดกตกทอดเกิดเป็นภูมิปัญญาของมนุษย์เป็นสิ่งที่มีความพิเศษพิเศษเป็นการกระทำของมนุษย์ที่เป็นวิถี ชีวิตที่มีความแตกต่างจากพื้นที่อื่น ประกอบไปด้วย ภาษา ความเชื่อ ขนบธรรมเนียมประเพณีดนตรีและพิธีกรรม ซึ่งภูมิปัญญานั้นมีทั้งภูมิปัญญาดั้งเดิมและภูมิปัญญาสมัยใหม่ครั้ง ที่สามารถพัฒนาและต่อยอดเป็นสินค้าสร้างสรรค์นำไปสู่เศรษฐกิจชุมชน พร้อมทั้งส่งเสริมและพัฒนากลุ่มอาชีพสามารถนำรายได้เข้าสู่ชุมชน เพราะเศรษฐกิจสร้างสรรค์มีผลต่อการใช้ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Natcha L, (2020)) ทำให้ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญจากสภาพปัจจุบันและปัญหาดังกล่าวนำไปสู่การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดยทุนทางวัฒนธรรมเมืองลับแล

ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยนี้ได้ข้อค้นพบการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้ประกอบการดิจิทัลโดย
 ทูทางวัฒนธรรมเมืองลับแลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเพื่อส่งเสริมสมรรถนะการเป็น
 ผู้ประกอบการดิจิทัลที่จำเป็นของผู้เรียนในยุคสมัยใหม่อย่างต่อเนื่อง เพื่อรับมือกับการเปลี่ยนแปลงทาง
 เศรษฐกิจ รวมทั้งผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ไปเป็นแนวทางสู่การเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล
 ในอนาคตต่อไป

References

- Dabamona, (2020). *School Trips and Experiential Learning In Eastern Indonesia*. UK : Swansea University.
- David Achtzehn, (2015). *Innovation...The Entrepreneur's Best Weapon*. Retrieved on January 23, 2023, From <https://forbesthailand.com/news>.
- Department of Cultural Promotion. (2019). *Value culture to value*. Retrieved on February 3, 2023. From [http://www.culture.go.th/culture_th/cultural capital](http://www.culture.go.th/culture_th/cultural%20capital)
- Honey P. ,Mumford A. (1992). *The manual of learning styles (2nd ed)*. Maidenhead, K: PeterHoney and Alan Mumford.
- Juthaporn R. (2018). *The path to success of being a digital entrepreneur who sells products online*. Bangkok : Silpakorn University.
- Kolb, D.A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs,NJ: Prentice Hall.
- Narit W. (2017). SET Your Startup Business Guide Know the startup business. classroom Operator of the Stock Exchange of Thailand. Retrieved on February 3, 2023. From [https://member.set.or.th/set/enterprise/Get to know startups](https://member.set.or.th/set/enterprise/Get%20to%20know%20startups)
- Natcha L. (2020). Study of Lao Khrang ethnic cultural capital. in the tourism dimension Culture to raise the economy of Ban Thung Si Long Community, Don Tum District, Nakhon Pathom Province. Bangkok : Silpakorn University
- Office of the Promotion of Local Administration Laplae District. (2013). History of Laplae City. Retrieved April 10, 2022. from [http://laplaedistrict.uttaraditlocal.go.th/laplae local](http://laplaedistrict.uttaraditlocal.go.th/laplae%20local).
- Pitchakarn C. (2022). Soft Power, Culture and Creative Economy Development in Thailand. Search On February 3, 2023. From [https://www.creativethailand.org/ Soft Power, Culture](https://www.creativethailand.org/Soft%20Power,%20Culture)
- Somjai S. (2017). New Entrepreneurship Trends in ASEAN Business. academic journal Suan Dusit Graduate School Year 13 (No. 1). 113-122.

