

การพัฒนาวัตกรรมการเชิงสร้างสรรค์ผ่านการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการ: แบบจำลองเครือข่าย
สถานศึกษาเพื่อการส่งเสริมผู้ประกอบการรุ่นใหม่ในจังหวัดลำปาง
Developing Creative Innovation through Experiential Learning: An Educational
Network Model for Nurturing Young Entrepreneurs in Lampang Province

กนกวรรณ อุ่ทองทรัพย์¹, บุญทวรรณ วิงวอน², รัชภูมิ ปัญสงเสริม³,
วงศธร ชูณหะวัฒน์⁴, จิรพัฒน์ พรประดิษฐ์⁵ และคัจฉนันท เลิศพงษ์ศิลป์⁶
Kanokwan Uthongsap¹, Boonthawan Wingwon², Rachapoom Punsongserm³,
Wongsathon Choonhavan⁴, Jirapath Ponpradit⁵, and Kaschanan Lertpongsin⁶
¹ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิทยาลัยสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
²รองศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาบริหารธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจ วิทยาลัยอินเตอร์เทคโนโลยี
³ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
⁴นักวิชาการด้านนวัตกรรมสังคมและธุรกิจเพื่อสังคม กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา กรุงเทพฯ
⁵นักวิชาการ กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา กรุงเทพฯ
⁶ดร. สาขาวิชาการจัดการสมัยใหม่ คณะบริหารธุรกิจ วิทยาลัยอินเตอร์เทคโนโลยี

Corresponding Author: ckanokwa@tu.ac.th

Received: July 22, 2025. Revised: August 6, 2025. Accepted: August 14, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการด้านการพัฒนาผู้ประกอบการรุ่นใหม่ของเครือข่ายสถานศึกษาในจังหวัดลำปาง 2) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ 3) เพื่อเสริมสร้างทักษะผู้ประกอบการและความมั่นใจในการดำเนินธุรกิจของผู้เรียนผ่านการลงมือทำจริง 4) เพื่อสร้างแนวทางการพัฒนาวัตกรรมการผลิตภัณฑจากทรัพยากรท้องถิ่นที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในเครือข่ายสถานศึกษา โดยมีกลุ่มเป้าหมาย คือ นักวิจัย ผู้บริหารของเครือข่ายสถานศึกษา ครู และนักศึกษา จำนวน 4 สถานศึกษา คือ 1) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 2) วิทยาลัยอินเตอร์เทคโนโลยี 3) โรงเรียนแม่ก่งวิทยา และ 4) โรงเรียนแม่เกาะวิทยา จำนวน 30 คน ร่วมกันวิเคราะห์ปัญหา กำหนดกิจกรรมร่วมกัน เช่น การฝึกอบรม การทดลองทำผลิตภัณฑ์ ทดลองขายและจัดทำแผนการตลาด นอกจากนี้ มีการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณผ่านการสำรวจความพึงพอใจของผู้บริโภคที่เข้ามาซื้อสินค้าผ่านแพลตฟอร์ม กลุ่มตัวอย่างจำนวน 75 คน ด้วยการใช้สถิติพรรณนาเพื่อหาค่าร้อยละและสังเกตพฤติกรรมหรือผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

ผลวิจัยพบว่าปัญหาสำคัญของสถานศึกษา คือ การขาดความรู้พื้นฐานทางธุรกิจ การวางแผนต้นทุน การตลาดดิจิทัลและการบริหารความเสี่ยง ส่งผลให้นักเรียนขาดทักษะด้านการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์อย่างเป็นระบบ รวมถึงขาดทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าวจึงได้ดำเนินกิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้ผ่านกระบวนการปฏิบัติจริง เช่น การแปรรูปผลิตภัณฑ์จากทรัพยากรท้องถิ่น การจัดทำแผนธุรกิจ และการจำหน่ายสินค้าผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ (Shopee) โดยเน้นบทบาทของครูในฐานะโค้ชหรือพี่เลี้ยงที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกคิด วิเคราะห์และลงมือปฏิบัติจริง ส่งผลให้สามารถสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ เช่น

โบว์ผ้าย้อมครั้ง เครื่องประดับเรซินจากเศษข้าวแต๋น ถุงหอมผ่อนคลาย และผงเครื่องเทศมะแขว่น ซึ่งผลิตจากของเหลือใช้หรือวัตถุดิบท้องถิ่น สะท้อนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และการใช้ทุนเดิมของชุมชนอย่างมีคุณค่า ผลการดำเนินงานของเครือข่ายสถานศึกษาชี้ให้เห็นถึงการเชื่อมโยงความรู้จากภายนอก อาทิ ชุมชนและเครือข่ายพันธมิตร และยังช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงออกแบบและความมั่นใจในการเป็นผู้ประกอบการของนักศึกษาและนักเรียนอย่างเป็นรูปธรรม การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงทฤษฎีสู่ปฏิบัติจริง โดยใช้ทรัพยากรจากท้องถิ่น ผสมผสานกับแนวคิดนวัตกรรมและการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์มีศักยภาพสูงในการบ่มเพาะผู้ประกอบการรุ่นใหม่ที่สามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: นวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์, การเรียนรู้เชิงปฏิบัติ, ผู้ประกอบการรุ่นใหม่, เครือข่ายสถานศึกษา

Abstract

This study employed a participatory action research methodology with the following objectives: 1) To analyze the problems and needs for developing new entrepreneurs in the network of educational institutions in Lampang province; 2) To develop students' analytical thinking and creative problem-solving skills through hands-on learning activities; 3) To enhance students' entrepreneurial skills and confidence in running a business through hands-on practice; and 4) To create guidelines for developing innovative products from local resources that can be applied within the network of educational institutions.

The research involved the collaboration of 30 researchers, administrators of the educational institution network, teachers, and students from four educational institutions: Thammasat University, Lampang Inter-tech College, Mae Kong Wittaya School, and Mae Moh Wittaya School. This group worked together to co-analyze problems and design activities, such as training workshops, product trials, test marketing, and business plan development. Additionally, quantitative data was collected from a survey of 75 consumers through a satisfaction survey on a platform. Descriptive statistics were used to find percentages and observe behaviors or outcomes.

The research findings indicated that the primary challenges within the educational institutions were a lack of foundational business knowledge, cost planning, digital marketing, and risk management. This resulted in students lacking skills in systematic product design and development, as well as proficiency in digital technologies. To address these challenges, learning development activities were implemented through a hands-on process. These included processing products from local resources, developing marketing plans, and selling products on online platforms (e.g., Shopee). The approach emphasized the role of teachers as coaches and mentors, encouraging students to think critically, analyze problems, and apply their learning in practical situations. Consequently, new products were created, including lac-dyed fabric bows, resin jewelry made from fragments of Khao Taen (a traditional rice cracker), relaxing herbal sachets, and Makhwaen spice powder. These items, produced from waste materials or local resources, reflected a process of creative learning and the valuable utilization of existing community capital. The outcomes of the network's activities demonstrated a successful linkage of external knowledge from the community and partner networks. Moreover, the project tangibly enhanced students' analytical thinking, design thinking skills, and entrepreneurial confidence. This learning model, which connected theory with practice by using local resources and integrating concepts of innovation and creativity, demonstrated high potential for cultivating a new generation of resilient young entrepreneurs equipped with the skills to respond effectively to the changes of the 21st century.

Keywords: Creative innovation, Hands-on learning, young entrepreneurs, educational networks

บทนำ

การเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21 เน้นการเรียนรู้ตลอดชีวิต การคิดวิเคราะห์และการสร้างสรรค์นวัตกรรม ส่งผลให้หลายประเทศรวมทั้งประเทศไทยต้องเร่งขับเคลื่อนการศึกษาที่สนับสนุนความสามารถเชิงนวัตกรรม รวมถึงการผ่อนคลายอุปสรรคทางโอกาสการศึกษา โดยเฉพาะเด็กในพื้นที่ยากจนหรือห่างไกลมักขาดทรัพยากรพื้นฐาน เช่น อาหารกลางวัน การเดินทางหรืออุปกรณ์การเรียน ช่วยให้โรงเรียนและชุมชนสามารถเข้าถึงการสนับสนุนได้มากขึ้น รวมถึงการยกระดับคุณภาพของครูในการเรียนรู้ ผ่านโรงเรียนเครือข่ายจะได้รับโอกาสพัฒนาองค์ความรู้ครูผ่านการฝึกอบรมด้านวิชาการและวิชาชีพ การศึกษาคุณงาน กวดวิชาเสริมหรือการสอนออนไลน์จากมหาวิทยาลัยทั้งภาครัฐและเอกชนหรือองค์กรเอกชน (กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา, 2566) ตลอดจนการสร้างเครือข่ายภาคีความร่วมมือที่หลากหลาย เช่น ธุรกิจท้องถิ่น องค์กรไม่แสวงกำไรหรืออาสาสมัครครู เพื่อร่วมพัฒนาโรงเรียนในพื้นที่เป้าหมาย เพื่อลดช่องว่างทางการศึกษาในประเทศไทย โดยใช้แนวคิดความเสมอภาคเชิงรุก (Proactive Equity) ที่ไม่เพียงให้โอกาสเท่าเทียม และสร้างความเสมอภาคทางสังคมในประเทศไทย โดยเน้นว่านโยบายจำเป็นต้องตอบโจทย์กลุ่มเปราะบางที่เจาะจงมากขึ้น (Chaiya & Ahmad, 2022) ดังนั้น การเรียนรู้เชิงปฏิบัติและการพัฒนาเครือข่ายสถานศึกษาจึงกลายเป็นกลไกสำคัญในการส่งเสริมผู้เรียนสู่การเป็นผู้ประกอบการรุ่นใหม่

งานวิจัยของ Khampirat (2019) ได้ศึกษากลุ่มวิศวกรรมพบว่าโมเดลการเรียนรู้แบบการทำงานควบคู่ไปกับการเรียน (Work-Integrated Learning: WIL) มีผลเชิงบวกโดยตรงต่อทักษะของผู้เรียนเอง ทักษะแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เน้นเศรษฐกิจขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยี การสร้างผู้ประกอบการรุ่นใหม่ที่มีความคิดเชิงสร้างสรรค์ และสามารถนำนวัตกรรมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง นับเป็นเป้าหมายสำคัญของระบบการศึกษาไทย โดยเฉพาะระดับมัธยมและอาชีวศึกษา การเรียนรู้ที่นำไปสู่การปฏิบัติจริง ถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาทักษะผู้เรียนให้กลายเป็นผู้ประกอบการที่มีศักยภาพทั้งด้านแนวคิด นวัตกรรมและการจัดการ รวมถึงแนวทางที่บูรณาการการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านการปฏิบัติจริง ซึ่งงานวิจัยของ Binsaleh & Binsaleh (2021) ได้ทำการพัฒนาโมเดล 4P's-2E's ที่เน้นการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในโรงเรียนเอกชนอิสลามชายแดนใต้ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ผ่านการเรียนรู้แบบโครงงาน ผู้ประกอบการธุรกิจจำลองหรือการใช้แหล่งเรียนรู้ภายนอกที่มีผลต่อการเพิ่มความคิดสร้างสรรค์และทักษะธุรกิจของนักเรียน การเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วด้วยเทคโนโลยีและนวัตกรรมความเสมอภาคทางการศึกษา (Educational Equity) คือ หลักการที่มุ่งให้ผู้เรียนทุกคนและทุกระดับไม่ว่าจะมีภูมิหลังทางเศรษฐกิจ สังคมหรือภูมิหลังที่มีความแตกต่างกัน เพื่อให้ได้รับโอกาสทางการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างเท่าเทียม โดยไม่ถูกจำกัดด้วยเงื่อนไขส่วนบุคคลหรือโครงสร้างของสังคม โดยเฉพาะบริบทของประเทศไทย โครงการเครือข่ายความร่วมมือเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (Equity Partnership's School Network) ซึ่งเป็นหนึ่งในความพยายามของรัฐบาลและภาคีเครือข่าย เพื่อลดความเหลื่อมล้ำและเพิ่มโอกาสให้แก่โรงเรียนหรือสถานศึกษาในพื้นที่ห่างไกลหรือด้อยโอกาส ผ่านความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

แม้งานวิจัยที่เชื่อมโยงโรงเรียนกับภาคธุรกิจและชุมชนในการสร้างผู้ประกอบการรุ่นใหม่อย่างเป็นระบบยังมีน้อย แต่ยังมีการพัฒนาแนวทางที่ประยุกต์ใช้ได้จริงในหลายบริษัท โดยเฉพาะสายอาชีพและโรงเรียนที่มีข้อจำกัดด้านทรัพยากรในบริบทสถานศึกษา เช่น โรงเรียนทั่วไป อาชีวศึกษาหรือโรงเรียนพื้นที่ห่างไกล ซึ่งมีความต้องการและทรัพยากรต่างกัน แต่ยังมีงานวิจัยของ Pongkaew & Puthaprasert (2020) ที่ได้พัฒนาและสามารถประยุกต์ใช้ได้จริง รวมถึงมีความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา ชุมชนและภาคธุรกิจ

เพื่อพัฒนาผู้เรียนผ่านรูปแบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการกับการทำงาน เรียกว่ารูปแบบ POSO (ria) CDEM ซึ่งมี 8 ประการ โดย POSO คือ รูปแบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการกับการทำงานที่พัฒนานี้เรียกว่า รูปแบบ POSO (ria) คือ P= Philosophy (ปรัชญา) O=Objectives (วัตถุประสงค์) S=Structure (โครงสร้างของรูปแบบ) O= Organization (การจัดองค์กร) (ria) คือ r=Roles of stakeholders (บทบาทของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง) i=Instructional process (กระบวนการจัดการเรียนรู้) a=Assessment and evaluation (การประเมินผล) และ CDEM คือ C=Context (บริบท) D=Design (การออกแบบ) E=Execution (การดำเนินการ) และ M=Management (การจัดการ) และ 5 ขั้นตอนการพัฒนา ได้แก่ 1) การสร้างความรู้พื้นฐาน 2) การสอนทักษะการคิด 3) การนำทักษะการคิดไปใช้ในห้องเรียน 4) การแลกเปลี่ยนสะท้อนผลการปฏิบัติงาน และ 5) การจัดระบบการทำงานอย่างยั่งยืน ซึ่งผ่านการรับรองจากผู้เชี่ยวชาญว่าสามารถนำไปใช้งานได้ทั่วประเทศ ถึงแม้จะมีนโยบายสนับสนุนอย่างหลักรัฐธรรมนูญสมรรถนะ แต่ยังคงขาดตัวอย่างความสำเร็จที่หลากหลายให้สถานศึกษานำไปประยุกต์ใช้ ซึ่งงานวิจัยของ Sinsomboon & Chanchalor (2020) ที่เสนอการพัฒนาทักษะนวัตกรรมของผู้เรียน คือ การใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ในชั้นเรียนผ่านระบบออนไลน์ด้วยกัน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้หลากหลายวิธี และส่งเสริมการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ด้วยการร่วมกันทำโครงการธุรกิจขนาดเล็กซึ่งพบว่าส่งผลดีต่อความสามารถในการคิดริเริ่มและทักษะการบริหารจัดการ แม้จะมีงานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาผู้ประกอบการรุ่นใหม่หลายชิ้น แต่ยังคงขาดการศึกษาที่เชื่อมโยงเครือข่ายสถานศึกษาอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะในบริบทของโรงเรียนในพื้นที่ห่างไกลที่มีข้อจำกัดด้านทรัพยากร การวิจัยส่วนใหญ่มุ่งเน้นที่สถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาหรือโรงเรียนในเมือง แต่ขาดแนวทางที่เหมาะสมสำหรับโรงเรียนในพื้นที่ชนบทที่ต้องอาศัยทรัพยากรท้องถิ่นในการพัฒนานวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ในท้องถิ่นและเครือข่ายชุมชน

การพัฒนาผู้ประกอบการรุ่นใหม่ ถือเป็นยุทธศาสตร์สำคัญที่สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน ทั้งในด้านเศรษฐกิจและสังคม โดยเฉพาะในบริบทของประเทศไทย ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561–2580) ได้ให้ความสำคัญกับการสร้างความสามารถในการแข่งขัน ส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจฐานนวัตกรรม โดยมุ่งเน้นการพัฒนา Startups และผู้ประกอบการใหม่ โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนที่สามารถนำเทคโนโลยีมาสร้างนวัตกรรม (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2566) การพัฒนาและเสริมสร้างทรัพยากรมนุษย์ ด้วยการเน้นการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการสร้างทักษะแห่งอนาคต เช่น ความคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหาและความเป็นผู้ประกอบการ โดยเฉพาะรูปแบบการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ และการบ่มเพาะ แนวคิดผู้ประกอบการ (Entrepreneurial Mindset) ผ่านการบูรณาการหลักสูตร เช่น หลักสูตรฐานสมรรถนะที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือทำ โครงการบ่มเพาะนักธุรกิจรุ่นใหม่ในสถานศึกษาและการจัดการเรียนรู้แบบการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐานและการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อสร้างทักษะด้านการคิดเชิงนวัตกรรม (UNESCO, 2021)

การฝึกทักษะในการเป็นผู้ประกอบการของนักศึกษา เช่น การวางแผนธุรกิจ การตลาดเชิงกลยุทธ์และการจัดการองค์การ โดยเน้นการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการปฏิบัติจริง ไม่เพียงแต่เป็นการเตรียมความพร้อมให้กับนักศึกษาในการประกอบอาชีพในอนาคต แต่ยังเป็นการพัฒนาทักษะและคุณลักษณะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2564) ดังจะเห็นได้ว่าการอบรมเชิงปฏิบัติการ ผ่าน Equity lab โดยกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษาในครั้งนี้เป็นการลงทุนด้านทรัพยากรมนุษย์ในระยะยาว เพราะช่วยเพิ่มผลิตภาพและความสามารถในการแข่งขันของประเทศ ซึ่งมีความสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 ที่เน้นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เพื่อรองรับเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วย

นวัตกรรมและเทคโนโลยี (แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2566-2570) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และวิทยาลัยอินเทอร์เน็ตเทคลำปางในฐานะเครือข่ายสถานศึกษา รวมถึงโรงเรียนแม่เกาะวิทยาและแม่กำวิทยา เป็นส่วนหนึ่งของเครือข่าย Equity Partnership's School Network โรงเรียนทั้งสองเป็นพื้นที่นำร่องใน โครงการขยายผลนวัตกรรมของ Equity Lab ปีที่ 6 การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการในโรงเรียน ช่วยให้นักศึกษาได้ ทดลองใช้แนวคิดที่เรียนรู้และเห็นผลลัพธ์เชิงประจักษ์ในบริบทจริงของพื้นที่ชุมชน ตอบโจทย์ความเสมอภาค ทางการศึกษา โดยเฉพาะโรงเรียนในพื้นที่จังหวัดลำปางเป็นตัวแทนชัดเจนของโรงเรียนในพื้นที่ห่างไกล การ ได้รับโอกาสเรียนรู้และนวัตกรรมใหม่จาก Equity Lab จึงเป็นการลดช่องว่างทางโอกาสและผลสัมฤทธิ์ ทางการศึกษา ดังนั้น การพัฒนาศักยภาพของนักศึกษาให้เป็นบุคลากรที่มีคุณภาพและสามารถสร้างสรรค์ ประโยชน์ให้กับสังคมได้ในอนาคต การส่งเสริมให้นักศึกษามีความคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์และทักษะ ในการเป็นผู้ประกอบการจะช่วยให้ นักศึกษามีความมั่นใจในการเผชิญหน้ากับความท้าทายในโลกการทำงาน และสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆ เพื่อขับเคลื่อนประเทศไทยให้ก้าวหน้าต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการด้านการพัฒนาผู้ประกอบการรุ่นใหม่ของเครือข่าย สถานศึกษาในจังหวัดลำปาง
2. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนผ่านกิจกรรมการ เรียนรู้เชิงปฏิบัติ
3. เพื่อเสริมสร้างทักษะผู้ประกอบการและความมั่นใจในการดำเนินธุรกิจของผู้เรียนผ่านการลงมือทำ จริง
4. เพื่อสร้างแนวทางการพัฒนานวัตกรรมผลิตภัณฑ์จากทรัพยากรท้องถิ่นที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ ในเครือข่ายสถานศึกษา

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม จำแนกดังนี้

- 1) เนื้อหา คือ การส่งเสริมนวัตกรรมทางความคิดเชิงสร้างสรรค์ แนวคิดการเรียนรู้ และการเป็น ผู้ประกอบการรุ่นใหม่
- 2) ผู้ให้ข้อมูลหลักจาก 4 สถาบันการศึกษา คือ 1) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 2) วิทยาลัยอินเทอร์เน็ตเท คลำปาง 3) โรงเรียนแม่กำวิทยา และ 4) โรงเรียนแม่เกาะวิทยา จำแนกเป็น นักวิจัย 4 คน ผู้บริหารของ เครือข่ายสถานศึกษา 2 คน ครู 6 คน และนักศึกษา 18 คน รวมทั้งหมด 30 คน
- 3) พื้นที่ คือ จังหวัดลำปาง และ 4) ระยะเวลาในการทำวิจัย 8 เดือน คือ ธันวาคม พ.ศ. 2567 ถึง เดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2568

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดนวัตกรรม

Schumpeter (2011) นำเสนอว่านวัตกรรมเป็นแรงผลักดันหลักของการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ และการเติบโต โดยเน้นบทบาทของผู้ประกอบการในการนำเสนอสิ่งใหม่ๆ อีกทั้ง Chesbrough (2006) สรุปรว่าต้องมีการใช้แนวคิดและทรัพยากรจากภายนอก เพื่อเสริมสร้างนวัตกรรมให้กับองค์กร องค์กรประกอบ

หลักของนวัตกรรมมีดังนี้ (1) ความคิดสร้างสรรค์ เป็นการคิดค้นวิธีการใหม่ ๆ (2) การนำไปปฏิบัติ เพราะเป็นการเปลี่ยนแนวคิดให้เป็นจริงผ่านการพัฒนาและทดลอง (3) มุ่งเน้นคุณค่า สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้หรือสังคม และ (4) การยอมรับ เพราะนวัตกรรมต้องได้รับการยอมรับและนำไปใช้ในวงกว้าง นวัตกรรมจึงเป็นกระบวนการที่รวมความคิดสร้างสรรค์และการปฏิบัติจริงเพื่อสร้างสิ่งใหม่หรือปรับปรุงให้ดีขึ้น โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างคุณค่าและตอบสนองความต้องการของสังคมหรือเศรษฐกิจ

นวัตกรรมทำให้ทุกคนได้เรียนรู้และเกิดเป็นความชำนาญในการช่วยเสริมทักษะ 3 ส่วนสำคัญ คือ 1) ความเข้าใจในวัฒนธรรมที่แตกต่าง 2) เสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ และ 3) เสริมทักษะการเป็นผู้ประกอบการ ด้วยการต่อยอดโครงการและขยายความรู้เป็นแนวทางให้โรงเรียนส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตลอดจนการพัฒนาชุมชนในด้านการสร้างรายได้และจากการต่อยอดอัตลักษณ์และวัฒนธรรมที่มีทั้งคุณค่าด้วยการจัดนิทรรศการเพื่อการเผยแพร่ นำเสนอและจำหน่ายสินค้าได้อย่างเป็นที่ประจักษ์ เกิดความสนใจที่จะสืบสาน ภูมิปัญญาเพื่อสร้างความยั่งยืนให้แก่ชุมชน (Zbucha, 2020)

แนวคิดการเรียนรู้

แนวคิดการเรียนรู้ คือ กระบวนการที่บุคคลมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ความรู้ ทักษะหรือทัศนคติ อันเป็นผลมาจากประสบการณ์หรือการฝึกฝน เช่น Nardo (2021) ได้เน้นบทบาทของการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในการเรียนรู้ โดยเฉพาะครูหรือผู้มีประสบการณ์ รวมถึง Dewey (1938) นำเสนอแนวคิดการเรียนรู้ว่าเป็นประสบการณ์ที่มีคุณภาพและเชื่อมโยงกับการคิดใคร่ครวญ โดยเน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำและสภาพแวดล้อมที่เปิดโอกาสให้เรียนรู้จริง (Landorf & Wadley, 2021) แนวคิดของ Piaget (1972) ถูกนำมาใช้ในการวิเคราะห์แนวคิดร่วมสมัย ผู้เรียนจะสร้างความรู้ใหม่ผ่านประสบการณ์ตนเอง องค์ประกอบการเรียนรู้ที่สำคัญ คือ การมีปฏิสัมพันธ์กับครูหรือผู้มีประสบการณ์ การสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนับสนุนผู้เรียน การสะท้อนผลการเรียนรู้และการออกแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายตามความแตกต่างของผู้เรียน (Zydzianaitė et al., 2022) การเรียนรู้เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากประสบการณ์ มุ่งเน้นบทบาทของสังคม การปฏิบัติและแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยเชิงระบบเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

แนวคิดการเป็นผู้ประกอบการรุ่นใหม่

Neck et al., (2020) ชี้ว่าผู้ประกอบการรุ่นใหม่ต้องมีความสามารถในการเรียนรู้ตลอดชีวิต (lifelong learning) และมีความสามารถในการเปลี่ยนตนเองให้ทันกับบริบทโลก และมุมมองของ Ratten (2021) เน้นว่าผู้ประกอบการรุ่นใหม่ต้องมีความสามารถในการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสร้างความได้เปรียบทางธุรกิจและเข้าใจพฤติกรรมผู้บริโภคในยุคดิจิทัล รวมถึงงานของ Fayolle & Redford (2022) เสนอว่าผู้ประกอบการรุ่นใหม่ควรเป็นผู้นำที่มีจริยธรรม มีความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อมและต่อชุมชน และมุมมองของ Bacigalupo et al., (2020) ชี้ว่าความคิดริเริ่ม ความคิดสร้างสรรค์ การจัดการทรัพยากรและการสร้างคุณค่า คือ หัวใจของผู้ประกอบการรุ่นใหม่

องค์ประกอบของผู้ประกอบการรุ่นใหม่ที่มีความสำคัญ และจำแนกได้ 5 ด้าน ดังนี้

1. ทักษะด้านเทคโนโลยีและดิจิทัล (Digital Literacy) ผู้ประกอบการรุ่นใหม่ต้องสามารถใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือดำเนินธุรกิจอย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นการใช้แพลตฟอร์มพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ สื่อสังคมออนไลน์ และแอปพลิเคชันในการขายและสื่อสารกับลูกค้า เน้นการใช้เทคโนโลยี AI, Big Data และ Analytics

เพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค วางแผนกลยุทธ์และคาดการณ์แนวโน้มตลาด (Chandra & Hendayana, 2024) ผู้ประกอบการที่มีเทคโนโลยีและดิจิทัลจะปรับตัวเข้าสู่เศรษฐกิจดิจิทัลและสร้างข้อได้เปรียบในการแข่งขัน งานวิจัยของ Bachmann et al., (2024) พบว่าความสามารถด้านดิจิทัลมีผลต่อเจตจำนงในการเป็นผู้ประกอบการผ่านตัวกลาง เช่น การรับรู้ความสามารถของตนเองและแนวความคิดของผู้ประกอบการ

2. ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity & Innovation) ความสามารถในการคิดนอกกรอบและสร้างสิ่งใหม่ ๆ คือ หัวใจของผู้ประกอบการรุ่นใหม่ เช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์หรือบริการที่ตรงใจกลุ่มเป้าหมายเฉพาะ การนำนวัตกรรม เช่น เทคโนโลยีใหม่หรือโมเดลธุรกิจใหม่มาประยุกต์ใช้ รวมถึงการพัฒนาคุณค่าที่แตกต่างจากคู่แข่ง (Ilieva-Asenova & Dancheva, 2023)

3. ความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัว (Resilience & Adaptability) ในยุคที่สภาพแวดล้อมเปลี่ยนแปลงรวดเร็ว ปรับเปลี่ยนแผนธุรกิจให้สอดคล้องกับสถานการณ์ เช่น เศรษฐกิจชะลอตัวหรือความต้องการผู้บริโภคที่เปลี่ยนไป และมีภาวะผู้นำในการจัดการทีมท่ามกลางความไม่แน่นอน (Popescu, 2020)

4. จริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคม (Ethical and Social Responsibility) ผู้ประกอบการที่ประสบความสำเร็จต้องคำนึงถึงผลกระทบต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เช่น ลูกค้า พนักงาน ชุมชนและสิ่งแวดล้อม ดำเนินธุรกิจอย่างโปร่งใส ยึดมั่นในหลักจริยธรรม ซึ่งความรับผิดชอบต่อสังคมไม่ใช่เพียงความดีแต่เป็นกลยุทธ์สร้างความเชื่อมั่นและความภักดีของลูกค้า (Sitnicki et al., 2022)

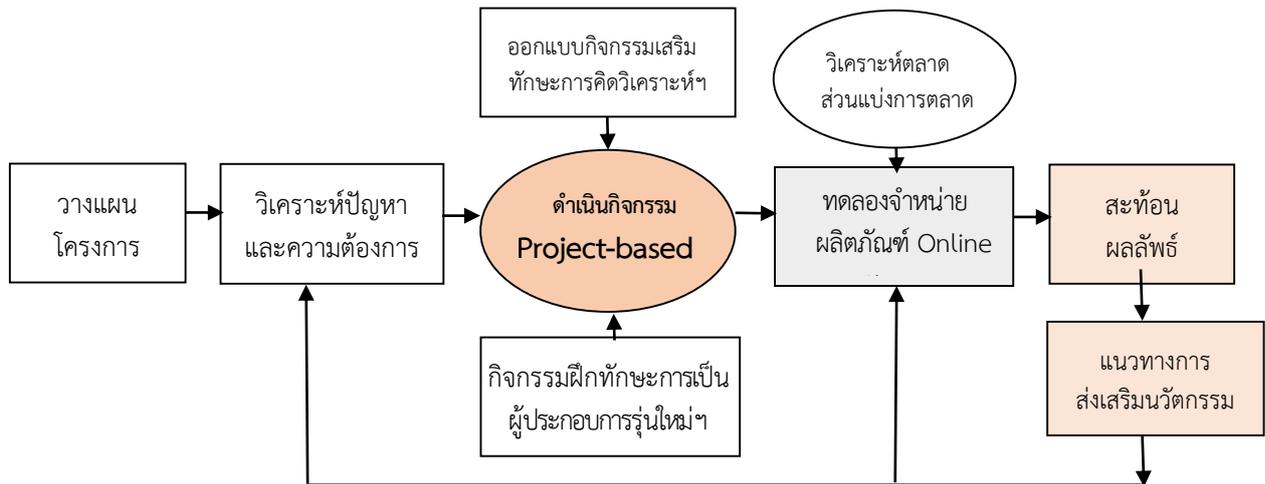
5. การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง (Lifelong Learning) ในยุคที่เทคโนโลยีและตลาดเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ผู้ประกอบการรุ่นใหม่ต้องติดตามแนวโน้มใหม่ ๆ อยู่เสมอและแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อสร้างความได้เปรียบเชิงกลยุทธ์ที่ยั่งยืนให้แก่ผู้ประกอบการ (Popescu, 2020) ดังนั้น งานวิจัยสนับสนุนว่า 5 องค์ประกอบของผู้ประกอบการรุ่นใหม่ ตั้งแต่ทักษะดิจิทัลไปจนถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อความสำเร็จในการประกอบธุรกิจในโลกยุคใหม่

ทฤษฎีการมีส่วนร่วม

Cohen and Uphoff (1980) นำเสนอการมีส่วนร่วม (Participation) ว่าเป็นการที่ประชาชนหรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเข้ามามีบทบาทในกระบวนการพัฒนาทุกระดับ ตั้งแต่ 1) การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ ทุกคนมีโอกาสเสนอความคิดเห็น วางแผนและตัดสินใจในโครงการหรือกิจกรรม 2) การมีส่วนร่วมในการดำเนินงานผ่านการลงมือทำ เช่น การบริจาคแรงงาน เงินทุน หรือทรัพยากรเพื่อสนับสนุนกิจกรรม 3) การมีส่วนร่วมในการใช้ประโยชน์จากโครงการ เช่น รายได้ การบริการหรือความรู้ และ 4) การมีส่วนร่วมในการประเมินผล การตรวจสอบ ติดตาม หรือประเมินผลโครงการเพื่อเสนอแนะปรับปรุง มุมมองของ Chandra & Hendayana (2024) นำเสนอว่าการมีส่วนร่วม คือ ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการพัฒนาสมรรถนะของบุคคล โดยเฉพาะเมื่อควบคู่กับการศึกษาและทักษะดิจิทัล ช่วยให้ผู้เรียนหรือผู้ประกอบการสามารถเรียนรู้และปรับตัวได้ดีขึ้นในบริบทใหม่ รวมถึงแนวคิดของ Sitnicki et al., (2022) สรุปว่าการมีส่วนร่วมเป็นกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่เน้นการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ซึ่งช่วยพัฒนาสมรรถนะทางผู้ประกอบการเชิงสร้างสรรค์ โดยผู้เรียนต้องมีแรงจูงใจและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

กรอบกระบวนการวิจัย

กรอบกระบวนการวิจัยพัฒนามาจากทฤษฎีการมีส่วนร่วมของ Cohen and Uphoff (1981); Sitnicki et al., (2022) การเรียนรู้ตามแนวคิดของ Landorf & Wadley, (2021) การเป็นผู้ประกอบการตามแนวคิดของ Li and Hunter (2015); Tosun (2020) และแนวคิดการสร้างนวัตกรรมของ Schumpeter (2011) ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม โดยมีกลุ่มเป้าหมาย คือ นักวิจัย ผู้บริหารของเครือข่ายสถานศึกษา ครู และนักศึกษา จำนวน 4 สถานศึกษา คือ 1) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 2) วิทยาลัยอินเตอร์เทคลำปาง 3) โรงเรียนแม่ก่งวิทยา และ 4) โรงเรียนแม่เมาะวิทยา จำนวน 30 คน โดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 วางแผนโครงการ ด้วยการจัดประชุมเตรียมความพร้อมร่วมกับโรงเรียนเครือข่ายวันที่ 7 มีนาคม 2568 ณ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ แบ่งหน้าที่งาน ประสานงานด้านการเก็บข้อมูล การจัดกิจกรรม และการประยุกต์ใช้ทรัพยากรในพื้นที่ให้เกิดความคุ้มค่าในการดำเนินงาน ดังภาพที่ 1 ประชุมระดมความคิดเห็นของเครือข่ายสถานศึกษา

ขั้นตอนที่ 2 วิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของนักเรียน/นักศึกษา ด้วยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษาจาก 4 แห่ง คือ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ วิทยาลัยอินเตอร์เทคลำปาง โรงเรียนแม่ก่งวิทยาและโรงเรียนแม่เมาะวิทยา จำนวน 30 คน ซึ่งเพียงพอสำหรับข้อมูลตามแนวคิดของ Creswell (2018) ที่ได้เสนอจำนวนผู้ให้ข้อมูล 5-25 คน สำหรับงานวิจัยที่ใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกเพราะเป็นกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) หลังจากนั้นวิเคราะห์ปัญหาด้านทักษะ ความคิดสร้างสรรค์และความรู้ด้านการเป็นผู้ประกอบการ รวมถึงสังเคราะห์ผลการวิเคราะห์เพื่อใช้ในการออกแบบกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการของนักศึกษาในแต่ละสถานศึกษา

ขั้นตอนที่ 3 ออกแบบกิจกรรมเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์ ด้วยการจัดการอบรมเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม เช่น การคิดเชิงออกแบบ หลังจากนั้นให้ครูมีส่วนร่วมในการออกแบบกิจกรรม เช่น การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์หรือผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ให้เหมาะกับบริบทของแต่ละสถานศึกษา

ขั้นตอนที่ 4 ดำเนินกิจกรรม Project-based Learning และสร้างนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ โดยให้นักศึกษาทำงานเป็นทีม คิดค้น พัฒนาและทดลองผลิตภัณฑ์ผ่านการสร้างนวัตกรรม เช่น ผลิตภัณฑ์ในท้องถิ่น ผลิตภัณฑ์แปรรูปสมุนไพร กระเป่า สิ่งประดิษฐ์และผลิตภัณฑ์อื่น ๆ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบลงมือทำจริง ซึ่งมีครู นักวิจัย วิทยากรและผู้เชี่ยวชาญทางการตลาดทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษา คอยให้คำแนะนำตลอดกระบวนการวิจัย ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 ประชุมระดมความคิดเห็นของเครือข่ายสถานศึกษา

ขั้นตอนที่ 5 กิจกรรมฝึกทักษะการเป็นผู้ประกอบการรุ่นใหม่ผ่านการลงมือปฏิบัติ โดยมีการให้นักศึกษาเข้าอบรมเชิงปฏิบัติการด้านตลาดยุคดิจิทัลและการออกแบบผลิตภัณฑ์ บรรจุกุภัณฑ์และตราสัญลักษณ์ จำนวน 1 วัน รวมถึงอบรมการตลาดออนไลน์ จำนวน 1 วัน โดยเชิญวิทยากรจาก Shopee มาให้คำแนะนำการวิเคราะห์ตลาดเป้าหมาย กลยุทธ์การตลาดออนไลน์ การเขียนแผนธุรกิจ การวิเคราะห์ต้นทุนของผลิตภัณฑ์ ตลอดจนวิธีการกำหนดราคาผลิตภัณฑ์ หลังจากนั้นมีการทำแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์โดยใช้ Torrance Test of Creative Thinking หรือเครื่องมือมาตรฐาน ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 ปฏิบัติการด้านการตลาดยุคดิจิทัลและการออกแบบผลิตภัณฑ์ บรรจุกุภัณฑ์และตราสัญลักษณ์

ขั้นตอนที่ 6 ทดลองจำหน่ายผลิตภัณฑ์จริง ผ่านแพลตฟอร์มของ Shopee และงานนิทรรศการที่เซ็นทรัลเวิลด์ กรุงเทพฯ ผ่านทักษะการสื่อสารทางการตลาดยุคดิจิทัล เทคนิคการเสนอขาย การตั้งราคาและการจัดการเงินทุน โดยได้รับคำแนะนำจากผู้มีประสบการณ์ นักวิจัยพี่เลี้ยง ครู/อาจารย์ที่ปรึกษาและที่ปรึกษาธุรกิจของบริษัท SEA และทำการสังเคราะห์ข้อมูลจากกิจกรรมการตลาด

ขั้นตอนที่ 7 การสะท้อนผลลัพธ์ และหาแนวทาง โดยนักศึกษา ครู ผู้บริหารและนักวิจัยร่วมกันสะท้อนผลการดำเนินกิจกรรม (Reflection) ด้วยการถอดบทเรียน รวมถึงสังเคราะห์แนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนานวัตกรรมและทักษะการเป็นผู้ประกอบการให้เป็นรูปธรรม

ขั้นตอนที่ 8 จัดทำแนวทางการส่งเสริมนวัตกรรมความคิดสร้างสรรค์ ด้วยการเรียบเรียงข้อมูลจากการถอดบทเรียนเพื่อจัดทำเอกสารแนวทาง (Best Practices) จัดนิทรรศการแสดงผลงานนวัตกรรมและผลิตภัณฑ์ของนักศึกษาผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสถานศึกษา ที่เซ็นทรัลเวิลด์ กรุงเทพฯ และ Shopee รวมถึงนำไปประยุกต์ใช้ในโรงเรียนอื่นได้ในอนาคต

เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง ส่วนแบบสำรวจและแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์เป็นแบบ Checklist เพื่อเก็บข้อมูล โดยมีกรอบการวิเคราะห์ตามประเด็น คือ 1) ปัญหาและความต้องการของนักเรียนเครือข่ายสถานศึกษา 2) การส่งเสริมทักษะการคิด วิเคราะห์ปัญหาอย่างมีเหตุผล ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการคิดค้นนวัตกรรมใหม่ของเครือข่ายสถานศึกษา 3) นักศึกษามีทักษะในการเป็นผู้ประกอบการและมีการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริงของเครือข่ายสถานศึกษาในการเสริมสร้างผู้ประกอบการรุ่นใหม่ และ 4) แนวทางการส่งเสริมนวัตกรรมทางความคิดเชิงสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ ด้วยการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาหรือดัชนีความสอดคล้องในแต่ละข้อ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน พบว่าค่า IOC มีค่าอยู่ระหว่าง 0.83-1.00 ซึ่งเป็นไปตามเงื่อนไขของ Rovinelli and Hambleton (1977) ที่สรุปว่าค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป แสดงถึงความเหมาะสมของข้อคำถามที่มีความสอดคล้องกัน ส่วนแบบสำรวจความพึงพอใจและแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์มีความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน มีค่าแอลฟาครอนบาค รวมทั้งฉบับ เท่ากับ 0.82 และ 0.79 เพื่อเก็บข้อมูลจากเวทีเสวนากลุ่มการสัมภาษณ์เชิงลึก การประชุมกลุ่มย่อยซึ่งทุกคนมีประสบการณ์ตรงและการสำรวจความพึงพอใจของผู้มีส่วนได้-ส่วนเสีย คณะวิจัยได้ดำเนินการภายใต้หลักจริยธรรมตามแนวทางของ Helsinki Declaration (World Medical Association, 2013) และแนวปฏิบัติจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ โดยผู้ให้ข้อมูลทุกคนได้รับการชี้แจงวัตถุประสงค์ วิธีดำเนินการ ขอบเขตวิจัยและสิทธิในการปฏิเสธหรือถอนตัวได้โดยไม่เกิดผลกระทบใด ๆ รวมถึงมีความยินยอมเข้าร่วมอย่างสมัครใจ มีการรักษาความลับของข้อมูลส่วนบุคคล และใช้ข้อมูลเฉพาะเพื่อประโยชน์ทางวิชาการโดยไม่ละเมิดสิทธิของผู้ให้ข้อมูล ซึ่งการเก็บรวบรวมข้อมูล แบ่งเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

1. ข้อมูลปฐมภูมิ โดยวิธีการประชุมเสวนากลุ่ม จำนวน 4 ครั้ง การสัมภาษณ์เชิงลึก ซึ่งเป็นคำถามแบบกึ่งโครงสร้างจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คือ ผู้บริหาร ครู นักวิจัยและ นักศึกษาเครือข่ายสถานศึกษา จำนวน 30คน และการสำรวจความพึงพอใจ คือผู้บริโภครที่เข้ามาซื้อสินค้าผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ 2 ร้านค้า คือ เมาะ มาศ เมียน และ HungMunKong 2025 จำนวน 75 คน ในช่วงเดือนกรกฎาคมเท่านั้น ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างของการวิจัยเชิงคุณภาพที่เป็นผู้มีประสบการณ์ตรงหรือมีความรู้ลึกในการซื้อสินค้าผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ซึ่งงานวิจัยนี้ไม่ได้ใช้การสุ่มเพื่ออนุมานทางสถิติ (Patton, 2015)

2) ข้อมูลทุติยภูมิ เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ รายงานการประชุม บทความวิจัยและเอกสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง คณะผู้วิจัยนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์และการสังเกตจากการเสวนาและประชุมกลุ่มย่อย และผลจากการประชุมเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม มาทำการวิเคราะห์เนื้อหา รวมถึงมีการตรวจสอบข้อมูลสามเส้า (Data Triangulation) คือ การตรวจสอบแหล่งข้อมูล เวลาและสถานที่ โดยผู้ให้ข้อมูล คือ ผู้บริหารโรงเรียน ครู ประชาชนชาวบ้าน และนักศึกษา ผ่านการจัดกิจกรรมต่าง ๆ โดยนำมาตรวจสอบความถูกต้องแล้วจัดระบบข้อมูล การลดทอนข้อมูลและแยกประเภทข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา และการวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์ในการเป็นผู้ประกอบการและการสำรวจความพึงพอใจผู้บริโภค ซึ่งเป็นเชิงปริมาณ โดยใช้สถิติพรรณนาเพื่อสำรวจความพึงพอใจ ด้วยค่าร้อยละและค่าเฉลี่ย

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการด้านการพัฒนาผู้ประกอบการรุ่นใหม่ของเครือข่ายสถานศึกษาในลำปาง พบปัญหาของโรงเรียนส่วนใหญ่ขาดความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการเป็นผู้ประกอบการ เช่น การบริหารจัดการต้นทุน การตลาดและการวางแผนธุรกิจ ขาดโอกาสในการฝึกปฏิบัติหรือสร้างประสบการณ์จริงในการประกอบธุรกิจ ทำให้ไม่มั่นใจในการเริ่มต้นธุรกิจของตนเอง ปัญหาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมโรงเรียนมีแนวคิดหรือความคิดสร้างสรรค์อยู่บ้าง แต่ไม่สามารถแปลงแนวคิดให้เป็นรูปธรรมหรือออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพตามความต้องการของผู้บริโภค ขาดทักษะในด้านเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลที่ช่วยในการพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือธุรกิจใหม่ที่ภายในพื้นที่ที่มีทรัพยากรท้องถิ่นหลากหลาย อาทิ ภูมิปัญญาท้องถิ่น ทรัพยากรธรรมชาติและวัตถุดิบในท้องถิ่น ความต้องการด้านการเรียนรู้พบว่านักเรียนและนักศึกษาต้องการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เช่น การแปรรูปผลิตภัณฑ์จริงในพื้นที่ การทำแผนธุรกิจและการทดลองขายจริง ต้องการโค้ช/พี่เลี้ยงที่มีประสบการณ์ด้านธุรกิจมาช่วยชี้แนะ ตลอดจนความต้องการด้านระบบสนับสนุนจากโรงเรียน/มหาวิทยาลัย เช่น พื้นที่ในการทดลองทำธุรกิจ การจัดกิจกรรมการตลาดและการสนับสนุนทุนในการทำธุรกิจ

2. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการคิดค้นนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ใหม่ของโรงเรียนเครือข่ายสถานศึกษาในจังหวัดลำปาง พบว่าออกแบบกระบวนการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง โดยมีการระดมสมองด้านการทำธุรกิจด้านการแปรรูป วิเคราะห์ SWOT ของผลิตภัณฑ์ที่มีการใช้วัตถุดิบในพื้นที่จังหวัดลำปาง หลังจากนั้นมาวิเคราะห์และสร้างนวัตกรรม

สำหรับขั้นตอนนี้มีการจัดกิจกรรมเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมด้านการคิดเชิงนวัตกรรม ด้วยการแบ่งกลุ่มโดยใช้โรงเรียนเป็นฐานในการปฏิบัติการด้านการผลิต จำนวน 2 แห่ง คือ 1) โรงเรียนแม่ก่งวิทยากับวิทยาลัยอินเตอร์เทค ลำปาง จำนวน 15 คน และ 2) โรงเรียนแม่เกาะวิทยากับมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จำนวน 15 คน เพื่อร่วมกันในการวิเคราะห์ปัญหาทั่วไปผ่านการร่วมคิด ร่วมแสดงความคิดเห็นและร่วมสรุปข้อมูลที่สำคัญ รวมถึงคิดค้นผลิตภัณฑ์ใหม่ด้วยการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ภายในชุมชนให้เกิดประโยชน์และมีคุณค่าเพิ่ม สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคดังภาพที่ 3 วิทยากรส่งเสริมการคิดเชิงสร้างสรรค์ในการออกแบบ



ภาพที่ 4 วิทยากรส่งเสริมการคิดเชิงสร้างสรรค์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์

3. เพื่อเสริมสร้างทักษะผู้ประกอบการและความมั่นใจในการดำเนินธุรกิจของผู้เรียนผ่านการลงมือทำจริง โครงการวิจัยนี้ได้มีการจัดทำพื้นที่ทดลอง คือ โรงเรียนแม่ก่งวิทยากับโรงเรียนแม่เกาะวิทยา เพื่อสร้าง

พื้นที่ให้นักเรียน/นักศึกษาสามารถทดลอง ออกแบบและประดิษฐ์ผลิตภัณฑ์จริง โดยมีงบประมาณสนับสนุนเครื่องมือพื้นฐาน เช่น อุปกรณ์และวัตถุดิบในการแปรรูปผลิตภัณฑ์ใหม่ การนำวัสดุเหลือใช้ในโรงเรียนมาผลิตสินค้านวัตกรรม เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม เน้นกระบวนการเรียนรู้แบบลงมือทำ ผ่านระบบสนับสนุนทางกายภาพของแต่ละโรงเรียนและทางสังคม เช่น ปรากฏชุมชน ครูที่ปรึกษาและนักวิจัย เพื่อให้นักเรียน/นักศึกษาได้พัฒนาศักยภาพอย่างรอบด้านตามบริบทของแต่ละโรงเรียนในเครือข่าย ดังภาพที่ 5 นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ของเครือข่ายสถานศึกษา



ภาพที่ 5 นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ของเครือข่ายสถานศึกษา

นอกจากนี้มีการประเมินทักษะการเป็นผู้ประกอบการผ่านการปฏิบัติจริงรายด้าน จำนวน 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านความรู้และทักษะการเป็นผู้ประกอบการ นักศึกษามีความเข้าใจในกระบวนการเป็นผู้ประกอบการเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในด้านการวิเคราะห์ตลาดเป้าหมาย การตั้งราคาสินค้าโดยอิงจากต้นทุน และการจัดทำแผนธุรกิจเบื้องต้น ภาพรวมมีความรู้ ความเข้าใจร้อยละ 84.20

2. ด้านทักษะการตลาดดิจิทัล ผู้เข้าอบรมมีความเข้าใจและประยุกต์ใช้แนวคิดการตลาดออนไลน์ เช่น การใช้ social media เพื่อเข้าถึงลูกค้าเป้าหมาย การตั้งค้ายิงโฆษณาเบื้องต้น และการสร้างเพจ Facebook/IG ส่งผลให้นักศึกษามีความมั่นใจมากขึ้นในการสื่อสารแบรนด์ของตนเอง และออกแบบภาพลักษณ์ที่ตรงกลุ่มเป้าหมาย ภาพรวมมีความเข้าใจและปฏิบัติได้ร้อยละ 81.06

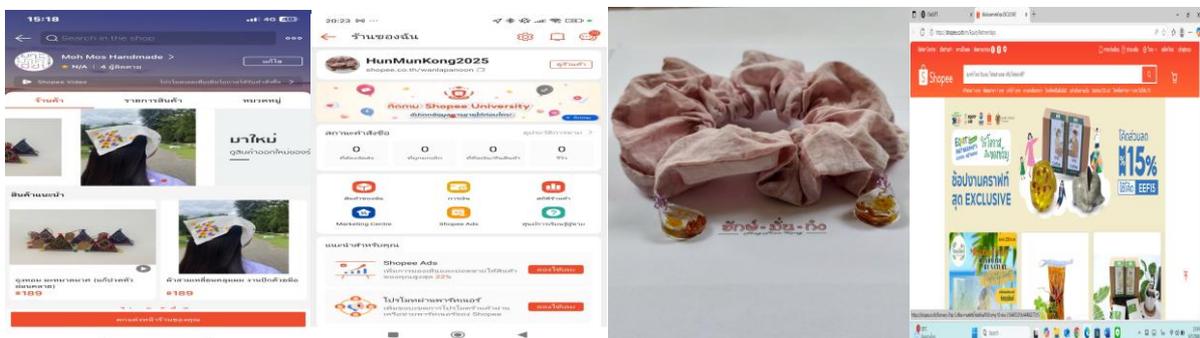
3. ด้านความคิดสร้างสรรค์ การสำรวจความคิดสร้างสรรค์ในการเป็นผู้ประกอบการหลังจบกิจกรรม พบว่าแนวคิดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ที่แปลกใหม่ ร้อยละ 86.70 การออกแบบตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์ที่แตกต่าง ร้อยละ 83.30 การตั้งคำถามและมีมุมมองใหม่ต่อปัญหาที่เกิดขึ้น ร้อยละ 76.70 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการออกแบบ ร้อยละ 80.00 และมีความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมร้อยละ 81.05

โครงการนี้มีการออกแบบบรรจุภัณฑ์และแบรนด์ผลิตภัณฑ์ ด้วยการออกแบบตราสัญลักษณ์ ฉลากสินค้า และแนวคิดแบรนด์ ให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้เทคนิค SCAMPER (S = Substitute ทดแทน, C=Combine ผสมผสาน, A=Adapt ปรับเปลี่ยน, M=Modify ดัดแปลง, P=Put to order use ใช้ในวัตถุประสงค์อื่น, E=Eliminate ตัดออก, R=rearrange จัดเรียงใหม่) (Eberle, 1972) และกิจกรรมการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อค้นหาแก่นแบรนด์ ตั้งชื่อแบรนด์ ออกแบบตราสัญลักษณ์ เรื่องราวแบรนด์ บรรจุภัณฑ์ การสร้างตัวตนบนสื่อสังคมออนไลน์และการประเมินปรับปรุงแบรนด์ ดังภาพที่ 6



ภาพที่ 6 ผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ของเครือข่ายสถานศึกษา จำนวน 4 ผลิตภัณฑ์

ดำเนินการด้านตลาดออนไลน์ เพื่อให้โรงเรียนทดลองขายจริง และเก็บข้อมูล Feedback จากลูกค้า อีกทั้งมีการวิเคราะห์ยอดขาย ต้นทุนและกำไร เพื่อเรียนรู้การบริหารจัดการธุรกิจ สร้างประสบการณ์จริงในการทำธุรกิจ นักเรียนได้ลงมือบริหารจัดการร้านค้าเอง เช่น บริหารสินค้าคงคลัง ตอบแชทลูกค้าและจัดส่งสินค้า ช่วยพัฒนาทักษะการคิดเชิงระบบ การวางแผน และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า การเก็บ Feedback ทำให้โรงเรียนเข้าใจสิ่งที่ลูกค้าต้องการจริง และสามารถปรับสินค้า/บริการให้ตรงกลุ่มเป้าหมาย ฝึกทักษะการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การตั้งราคาจิตวิทยา และกลยุทธ์การตลาดดิจิทัล เช่น โปรโมชันผ่านโซเชียลมีเดีย การให้โรงเรียนทดลองขายจริงผ่าน Shopee ซึ่งเป็นตลาดออนไลน์ โดยทั้ง 2 โรงเรียนมีตราสินค้า (Logo) ราคา (Price) ซึ่งได้มีการ Upload สินค้าขึ้นแพลตฟอร์มของ Shopee และจะประชาสัมพันธ์ก่อนเพื่อให้ผู้บริโภคสามารถซื้อได้ในวันที่ 7 เดือน 7 พค. 2568 ซึ่งเป็นแนวทางการเรียนรู้จากการลงมือทำจริง พัฒนาทั้งความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการคิดเชิงธุรกิจ และความมั่นใจในความสามารถของตนเอง เหมาะอย่างยิ่งต่อการบ่มเพาะผู้ประกอบการรุ่นใหม่ ดังภาพที่ 7



ภาพที่ 7 แพลตฟอร์มร้านค้าออนไลน์ของจำนวน 2 สถานศึกษาและสินค้าจากพื้นที่

4. เพื่อสร้างแนวทางการพัฒนานวัตกรรมผลิตภัณฑ์จากทรัพยากรท้องถิ่นที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในเครือข่ายสถานศึกษา ควรเน้นที่การเรียนรู้เชิงปฏิบัติ การเชื่อมโยงกับปัญหาจริงในท้องถิ่นและการลงมือทำจริง ออกแบบระบบสนับสนุน เช่น พื้นที่ทดลอง ตลาดนัดโรงเรียน และพี่เลี้ยงธุรกิจ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ การจัดการและความเป็นผู้ประกอบการ ด้วยการพัฒนาแนวคิดและผลิตภัณฑ์ใหม่ผ่านการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจริง โดยเน้นให้นักศึกษาสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบ (Prototype) ด้วยตนเอง สร้างระบบนิเวศการประกอบการที่ยั่งยืนด้วยการสร้างเครือข่ายระหว่างโรงเรียนท้องถิ่น ภาคธุรกิจและมหาวิทยาลัย เพื่อสนับสนุนการคิดเชิงสร้างสรรค์และส่งเสริมการเป็นผู้ประกอบการในระยะยาว

อภิปรายผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ปัญหาและความต้องการด้านการพัฒนาผู้ประกอบการรุ่นใหม่ของเครือข่ายสถานศึกษาในจังหวัดลำปาง พบปัญหาว่าขาดความรู้พื้นฐานทางธุรกิจ นักเรียนไม่เข้าใจเรื่องการบริหารต้นทุน การวางแผนธุรกิจและการตลาดดิจิทัล โรงเรียนไม่รู้จักรักการบริหารความเสี่ยงและกำไร-ขาดทุน ไม่มีโอกาสฝึกปฏิบัติจริงด้านแนวคิดธุรกิจ ดังนั้น จึงไม่สามารถพัฒนาแนวคิดสร้างสรรค์เป็นรูปธรรม บางครั้งมีแต่แนวคิดแต่ไม่สามารถออกแบบผลิตภัณฑ์ให้ตอบโจทย์ของผู้บริโภคได้ ทักษะด้านเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลไม่ค่อยคล่อง ภายใต้นแนวคิดการเรียนรู้ของ Dewey (1938) เชื่อว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นจากประสบการณ์ โดยเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ ซึ่งมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในโรงเรียนงานวิจัยของ Landorf & Wadley (2021) และแนวคิดของ Piaget (1972) มองว่าการเรียนรู้เกิดจากพัฒนาการทางสติปัญญา ซึ่งแบ่งเป็นช่วงวัยต่าง ๆ โดยเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือทดลอง คิดวิเคราะห์และสร้างความเข้าใจด้วยตนเองผ่านกิจกรรม ดังนั้น ครูมีบทบาทสำคัญในฐานะโค้ชหรือพี่เลี้ยงเพื่อสร้างการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียนรู้แบบลงมือทำ เช่น การแปรรูปผลิตภัณฑ์จากของท้องถิ่น การจัดทำแผนธุรกิจและการทดลองขายจริงผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์จริง คือ Shopee

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ ผลวิจัยพบว่าทั้ง 2 สถาบันที่มีการขับเคลื่อน คือ โรงเรียนแม่ก่งวิทยา และโรงเรียนแม่เกาะวิทยา เพื่อสร้างนวัตกรรมผลิตภัณฑ์จากวัตถุดิบภายในชุมชน รวมถึงทรัพยากรท้องถิ่น โดยนำมาสร้างมูลค่าเพิ่มผ่านงานฝีมือที่มีการสร้างสรรค์ จินตนาการความคิดด้วยการลงมือปฏิบัติ ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดนวัตกรรมของ Schumpeter (2011) สรุปว่าการรวมสิ่งเก่าในรูปแบบใหม่ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ การใช้กระบวนการผลิตใหม่ การเข้าถึงตลาดใหม่และการใช้แหล่งวัตถุดิบใหม่ สัมพันธ์กับแนวคิดของ Chesbrough (2006) สรุปว่านวัตกรรมแบบเปิดนั้น องค์กรไม่ควรพัฒนานวัตกรรมเพียงลำพัง แต่ควรเปิดรับความรู้จากภายนอก รวมถึงการใช้ทรัพยากรจากภายนอกองค์กร เช่น ชุมชน ท้องถิ่นหรือพันธมิตรต่าง ๆ ซึ่งโรงเรียนทั้ง 2 แห่งมีการเชื่อมโยงกับชุมชนและทรัพยากรท้องถิ่น เช่น วัตถุดิบพื้นบ้านและภูมิปัญญา เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ที่ตอบสนองความต้องการของท้องถิ่นและเศรษฐกิจ สะท้อนหลักการของนวัตกรรมแบบเปิดได้อย่างชัดเจน เพื่อเสริมสร้างนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ให้กับโรงเรียนผ่านความคิดสร้างสรรค์ การทดลอง มุ่งเน้นคุณค่าและตอบสนองต่อสังคมและเศรษฐกิจ

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เสริมสร้างทักษะผู้ประกอบการและความมั่นใจในการดำเนินธุรกิจของผู้เรียนผ่านการลงมือทำจริง พบว่านักศึกษาที่เรียนรู้ร่วมกับโรงเรียนแม่ก่งและแม่เกาะวิทยา สามารถออกแบบและประดิษฐ์ผลิตภัณฑ์จริง โดยการนำวัสดุเหลือใช้ในโรงเรียนทั้งสองโรงเรียนมาผลิตสินค้านวัตกรรม เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม เน้นกระบวนการเรียนรู้แบบลงมือทำ สอดคล้องกับแนวคิดการเป็นผู้ประกอบการรุ่นใหม่ของ Schumpeter (2011) ที่ให้ความสำคัญกับผู้ประกอบการในฐานะ "ผู้นำพานวัตกรรม" เพราะผู้ประกอบการคือผู้ที่สามารถ "ทำลายระบบเดิมเพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่" หมายถึง การใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ วิธีการผลิตหรือกระบวนการตลาดใหม่ ๆ ที่ยังไม่เคยมีมาก่อน โดยในบริบทของเครือข่ายสถานศึกษา จังหวัดลำปาง นักศึกษาที่ได้ลงมือออกแบบผลิตภัณฑ์จากวัสดุเหลือใช้ ถือเป็นการฝึกทักษะการเป็นผู้ประกอบการเชิงนวัตกรรมที่แท้จริง สัมพันธ์กับงานศึกษาของ Budiastuti & Wardhani (2022) พบว่าแบบจำลองการเรียนรู้ผู้ประกอบการผ่านการปฏิบัติจริง ช่วยเสริมสร้างทักษะและทัศนคติที่ดีต่อการเป็นผู้ประกอบการในระดับมัธยมศึกษา ด้วยการบูรณาการกิจกรรมสร้างสรรค์นวัตกรรมจากสิ่งของเหลือใช้ ช่วยให้นักเรียนพัฒนาความสามารถในการคิดเชิงออกแบบ และความ

มั่นใจในตนเองในการเริ่มต้นธุรกิจ รวมถึง การมีสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการลองผิดลองถูกและสร้างมูลค่าเพิ่มจากทรัพยากรที่มีอยู่เป็นองค์ประกอบสำคัญของการพัฒนาผู้ประกอบการรุ่นใหม่

วัตถุประสงค์ข้อที่ 4 สร้างแนวทางการพัฒนานวัตกรรมผลิตภัณฑ์จากทรัพยากรท้องถิ่นที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในเครือข่ายสถานศึกษา ผลวิจัยพบว่านักศึกษาที่เรียนรู้อบรมร่วมกับโรงเรียนทั้ง 2 โรงเรียนสามารถขึ้นผลิตภัณฑ์แบบผลิตภัณฑ์ ได้แก่ *อันดับแรก* โรงเรียนแม่ก่งวิทยา มีโลโก้ ชื่อว่า “ฮักซ์ มั่น กัง (Hug Mun Kong 2025)” จากของทานเล่นสู่ของใช้ในชีวิตประจำวัน โดยมีผลิตภัณฑ์ คือ 1) โบว์มัดผมจากผ้าย้อมครั้ง “ตรึงตรา เรซิ่นตรึงใจ” ประดับด้วยเรซิ่นข้าวแต่น 2) เรซิ่นจากเศษข้าวแต่น โดยมี Hug Mun Kong 2025, ร้านค้าออนไลน์ Shopee Thailand ผ่านเว็บไซต์ <http://shopee.co.th/hugmunkong> และ*อันดับสอง* โรงเรียนแม่เกาะวิทยา มีโลโก้ ชื่อว่า “เกาะ มาศ เมียน (Moh Maas Mian)” โดยมีผลิตภัณฑ์ คือ 1) ผ้าสามเหลี่ยมคาดผม งานปักด้วยมือ 2) ถูหอม มะหมาดมาศแก้ปวดหัว ผ่อนคลาย และ 3) ผงเครื่องเทศมะแขว่นของดีล้านนา ราชาศรีเครื่องเทศ โดยมี Moh Mos Handmade, ร้านค้าออนไลน์ Shopee Thailand ผ่านเว็บไซต์ <http://shopee.co.th/mohmaasmian> ซึ่งโรงเรียนแม่ก่งและแม่เกาะวิทยาสะท้อนกระบวนการของการเปลี่ยนของเหลือใช้ หรือวัตถุดิบดั้งเดิมพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ผ่านจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และการแปรรูปในพื้นที่ เช่น การใช้เศษข้าวแต่นและผ้าทอพื้นบ้านมาสร้างแบรนด์เชิงพาณิชย์ สัมพันธ์กับแนวคิดของ Schumpeter (2011); Chesbrough (2003) สรุปว่าความคิดเชิงสร้างสรรค์ การเปิดรับความรู้ หรือนวัตกรรมจากภายนอกและการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง รวมถึงการใช้ทรัพยากรจากเครือข่ายภายนอกส่งผลกระทบต่อทักษะการเป็นผู้ประกอบการรุ่นใหม่ ดังนั้น ผลการดำเนินงานของทั้ง 2 แห่งนี้มีความเป็นรูปธรรมถึงกระบวนการบ่มเพาะผู้ประกอบการรุ่นใหม่ โดยนำ 1) ความคิดสร้างสรรค์มาใช้ในการสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ 2) การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจริง ผ่านการออกแบบ พัฒนาและจำหน่ายผลิตภัณฑ์จริง 3) การใช้ทรัพยากรจากชุมชนและเครือข่ายภายนอก ซึ่งสะท้อนหลักการเปิดรับนวัตกรรม แนวทางเหล่านี้ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการผู้ประกอบการรุ่นใหม่ สะท้อนให้เห็นว่าการเชื่อมโยงทฤษฎีสู่ปฏิบัติ สร้างผู้เรียนที่มีคุณภาพและตอบสนองต่อโลกของการเป็นผู้ประกอบการในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างแท้จริง

ข้อจำกัดในการศึกษา

การวิจัยนี้มีข้อจำกัดในด้านขนาดตัวอย่างที่ค่อนข้างเล็ก คือ 30 คน และระยะเวลาการศึกษาที่สั้น อาจส่งผลกระทบต่อสรุปผลในวงกว้าง นอกจากนี้การศึกษาเฉพาะในบริบทจังหวัดลำปางอาจไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในพื้นที่อื่นที่มีบริบทแตกต่างกันได้โดยตรง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ

1. ควรพัฒนาหลักสูตรเสริมทักษะผู้ประกอบการ 40 ชั่วโมงที่บูรณาการ Design Thinking และการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากทรัพยากรท้องถิ่น และการตลาดดิจิทัล
2. ส่งเสริมบทบาทของครูให้เป็นพี่เลี้ยงในการเรียนรู้เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เพราะครูเป็นผู้ที่ชี้แนะ กระตุ้นคำถามและเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนคิด วิเคราะห์และสร้างองค์ความรู้ที่ส่งผลต่อความกล้าแสดงออกของนักเรียน และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ความมั่นใจและการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. สนับสนุนงบประมาณในการพัฒนาและเข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้และจำหน่ายสินค้าออนไลน์ เพื่อให้สถานศึกษาได้ฝึกทักษะการตลาดดิจิทัลและการบริหารจัดการธุรกิจจริงเพื่อเสริมสร้างทักษะผู้ประกอบการรุ่นใหม่

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

1. การพัฒนาเครื่องมือประเมินทักษะผู้ประกอบการสำหรับเยาวชนไทย เน้นการสร้างเครื่องมือที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในบริบทของประเทศไทยโดยเฉพาะเพื่อสามารถวัดผลและประเมินทักษะที่จำเป็นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. การศึกษาปัจจัยสำเร็จของเครือข่ายสถานศึกษาในการพัฒนาผู้ประกอบการ มุ่งเน้นการวิเคราะห์เชิงลึกถึงปัจจัยที่ทำให้เครือข่ายสถานศึกษาประสบความสำเร็จในการสร้างผู้ประกอบการ เพื่อนำไปสู่การสร้างโมเดลหรือหาแนวทางปฏิบัติที่ดีที่สุด (best practice) ที่สามารถนำไปปรับใช้กับสถาบันอื่น ๆ ได้

เอกสารอ้างอิง

- กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา. (2566). *โครงการทุนเสมอภาค ปีการศึกษา 2566*. ออนไลน์ สืบค้นวันที่ 12 มกราคม 2568 จาก <https://www.eef.or.th>
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2566). *ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561–2580 ฉบับปรับปรุง (ปี 2566)*. ออนไลน์ สืบค้นวันที่ 12 มกราคม 2568 จาก <https://nesdc.go.th>
- สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2564). *แนวทางการพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เพื่อการเป็นผู้ประกอบการในอนาคต*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา.
- Bachmann, N., Rose, R., Maul, V., & Hölzle, K. (2024). What makes for future entrepreneurs? The role of digital competencies for entrepreneurial intention. *Journal of Business Research*, 174, March 2024, 114481.
- Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., & Van den Brande, L. (2020). Entrepreneurship competence framework: the entrepreneurship competence framework. *European Commission*. Retrieve from <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=738&langId=en&pubId=8184>
- Binsaleh, S. & Binsaleh, M. (2021). 4P-2E Model: Teaching and Learning Process Through ICT Integration for Private Islamic Schools in Thailand. *Asian Journal of University Education*, 16(4), 71–81.
- Budiastuti, D., & Wardhani, R. (2022). Model experiential learning untuk meningkatkan jiwa kewirausahaan siswa di tingkat sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Kewirausahaan*, 10(2), 115–127.
- Chandra, J., & Hendayana, Y. (2024). The Influence of Entrepreneurship Education and Digital Literacy in Forming Entrepreneurial Competence. *Dinasti International Journal of Management Science*, 5(6), 1154–1161.
- Chaiya, C., & Ahmad, M. (2022). The Student Loan Fund and the Education for All in Thailand. In M. S. Khan & F. A. Ghaffar (Eds.), *Handbook of Research on Future Opportunities for Technology Management Education* (pp. 137–157). IGI Global.
- Chesbrough, H. W. (2006). *Open Business Models: How to Thrive in the New Innovation Landscape*. Harvard Business School Press.
- Cohen, J. M., & Uphoff, N. T. (1980). *Participation's place in rural development: Seeking clarity through specificity*. Cornell University Rural Development Committee.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and Conducting Mixed Methods Research*. (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Macmillan.
- Eberle, R.F. (1972). Developing imagination through Scamper. *The Journal of Creative Behavior*, 6(2), 199-203.

- Fayolle, A., & Redford, D. T. (2022). *Handbook of Research on Ethics, Entrepreneurship, and Governance In Higher Education*. Edward Elgar Publishing. Retrieve from <https://doi.org/10.4337/9781800375027>
- Ilieva-Asenova, I., & Dancheva, V. (2023). Project-based learning for development of creative thinking, key skills, and competencies in preschool-age. *Education and Technologies Journal*, 14(2), 23-53.
- Khampirat, B., Pop, C., & Bandaranaike, S. (2019). The effectiveness of work-integrated learning in developing student work skills: A case study of Thailand. *International Journal of Work-Integrated Learning*, 20(2), 127-146.
- Landorf, H., & Wadley, D. (2021). Educating for global citizenship: A practical guide for schools. In N. P. Stromquist (Ed.), *Education and globalization* (pp. 123-145). Springer.
- Li, T., & Hunter, D. (2015). *Community Engagement in Development Practice*. Oxford University Press.
- Nardo, A. (2021). *Exploring a Vygotskian theory of education and its evolutionary underpinnings*. *Ethics & Global Politics*, 14(1), 25-42.
- Neck, H., Greene, P., & Brush, C. (2020). *Teaching Entrepreneurship: A Practice-Based Approach*. Edward Elgar Publishing.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice* (4th ed.). SAGE Publications.
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Popescu, C. R. (2020). Developing a Model for Entrepreneurship Competencies: Innovation, Knowledge Management, and Intellectual Capital–Success Competences for Building Inclusive Entrepreneurship and Organizational Performance. *Developing Entrepreneurial Competencies for Start-Ups and Small Businesses*. Retrieve from <https://www.igi-global.com/>
- Poungkaew, P., & Puthaprasert, C. (2020). A model of work-integrated learning to prepare educational administrators for Thailand. *Journal of Educational Administration and Leadership*, 15(1), 47-63.
- Ratten, V. (2021). Entrepreneurial behaviour in the digital era. *Journal of Entrepreneurship in Emerging Economies*, 13(4), 747-759.
- Rovinelli, R. J., & Hambleton, R. K. (1977). On the use of content specialists in the assessment of criterion-referenced test item validity. *Educational and Psychological Measurement*, 37(4), 825-833.
- Schumpeter, J. A. (2011). *Capitalism, socialism, and democracy* (2nd ed.). Routledge.
- Sitnicki, M. W., Stepanova, A., Pryimak, V., & Zhylynska, O. (2022). Creative management: Model for the development of entrepreneurial competencies. *Problems and Perspectives in Management*, 20(3), 310-324.

- Sinsomboon, N., & Chanchalor, S. (2020). An innovative model for enhancing creative problem-solving skills. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 14(3), 217–233.
- Schumpeter, J. A. (2011). *The Theory of Economic Development*. Transaction Publishers.
- Li, T., & Hunter, D. (2015). *Community Engagement in Development Practice*. Oxford University Press.
- UNESCO. (2021). *Entrepreneurship Education for the Future*. Retrieved from <https://unesdoc.unesco.org>
- World Medical Association. (2013). World Medical Association Declaration of Helsinki: Ethical principles for medical research involving human subjects. *Journal of the American Medical Association (JAMA)*, 310(20), 2191–2194.
- Zbucnea, A. (2020). The value of knowledge management in cultural entrepreneurship. *Proceedings of the International Conference on Business Excellence*, 14, 636–645.
- Žydzīūnaitė, V., Jonaitis, A., & Petrauskas, R. (2022). Leadership development in nursing education: Challenges and strategies. *Journal of Nursing Education*, 58(4), 234–241.