

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์โดยใช้
การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้
โดยใช้กรณีศึกษา เพื่อส่งเสริมโน้ตศน์ด้านเศรษฐกิจ
สร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
Development of an Economic Learning Activity
Based on Design Thinking and Case Study Methods
to Enhance Creative Economy Concepts
for Mathayomsuksa 2 Students

พรหมพิริยะ ถ้อยคำ^{1*}

Phromphiriya Thoikham

Received: 13 September 2023

Revised: 5 December 2023

Accepted: 20 December 2023

¹ นักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต, หลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่,

Student, Bachelor of Education Program in Social Studies,

Faculty of Education, Chiang Mai University, Thailand

Email: phronphiriya_th@cmu.ac.th

*Corresponding author

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ เศรษฐศาสตร์โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ กรณีศึกษา และ 2) ศึกษาผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาด้วยการเลือก แบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เศรษฐศาสตร์โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ กรณีศึกษา 2) แบบประเมินนิเทศน์ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ เศรษฐศาสตร์โดยใช้การคิด เชิงออกแบบเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา มี 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นสำรวจปัญหาผ่านกรณีศึกษา (Survey though Case studies) 2) ขั้นทำความเข้าใจปัญหา (Empathize) 3) ขั้นตีความปัญหาและระบุความต้องการ (Define) 4) ขั้นระดมความคิด (Brainstorm) 5) ขั้นสร้างตัวแบบ (Prototype) 6) ขั้นทดลองใช้จริง (Test) และ 7) ขั้นประมวลความรู้ (Conclusion) 2) ผลการใช้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้พบว่า คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับ 31.33 คะแนน หรือระดับดี

คำสำคัญ: การคิดเชิงออกแบบ; การจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา;

เศรษฐกิจสร้างสรรค์

ABSTRACT

The purposes of the research were: 1) to develop the economic learning activity based on design thinking and case study methods; and 2) to study the effectiveness of the model with a sample group. The subjects were Mathayomsuksa 2 students (N = 30) and were selected by a purposeful sampling technique the instruments used for gathering data consisted of 1) Lesson plans on economic learning based on design thinking and case study methods and 2) creative economy concept assessment forms. The statistical analysis was conducted using mean values.

The result of this research showed that the economic learning activity based on design thinking and case study methods comprised 7 processes, which were: (1) Survey though case studies, (2) Define, (3) Empathize, (4) Brainstorm, (5) Prototype, (6) Test, and (7) Conclusion. In addition, the mean score of the participating students was 31.33 showing that the learning activity was effective and in the good level.

Keywords: Design Thinking; Case Study Methods; Creative Economy

บทนำ

การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์ได้ส่งผลให้ยุทธศาสตร์การพัฒนาของประเทศเปลี่ยนจากการสร้างความได้เปรียบจากต้นทุนการผลิตที่ต่ำมาเป็นการสร้างความได้เปรียบจากความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้นำความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นมาเชื่อมโยงกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจในระดับฐานราก (Chantararnamchoo, 2012) โดยในปี ค.ศ.2015 สมัชชาใหญ่แห่งสหประชาชาติ (United Nations General Assembly: UNGA) ได้กำหนดเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) เพื่อให้เกิดการนำไปปรับใช้ในการพัฒนาสังคมโลก โดยประยุกต์ความรู้จากศาสตร์ต่าง ๆ มาบูรณาการ และสื่อสารองค์ความรู้ผ่านช่องทางที่หลากหลาย โดยอาศัยเครื่องมือสื่อสาร และเทคโนโลยีดิจิทัล (Center for Research and Support of Sustainable Development Goals, 2016)

Kusumavalee (2015, as cited in Tiacharoen et al, 2017) กล่าวว่า ความสร้างสรรค์ เกิดจากการเชื่อมโยงกันของ 3 องค์ประกอบ คือ วัฒนธรรม เศรษฐศาสตร์ และเทคโนโลยี และอยู่ในรูปแบบ “ทุนทางปัญญา” ซึ่งนับเป็นปัจจัยพื้นฐานที่จะนำไปสู่การสร้างงาน สร้างรายได้ และการส่งออก ในขณะเดียวกันก็จะทำให้เกิดการมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายในสังคมและชุมชน ทำให้เกิดความหลากหลายทางวัฒนธรรมและส่งเสริมการพัฒนามนุษย์ เกิด “เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์” (Creative Economy) ขึ้น ถือเป็นแนวคิดในการพัฒนาเศรษฐกิจที่สอดคล้องกับบริบทสังคมปัจจุบัน ดังที่ Phuangprayong (2018) กล่าวว่า “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” เป็นแนวทางในการพัฒนาเศรษฐกิจในปัจจุบัน โดยเชื่อมโยงกับการใช้ทุนทางปัญญาและทุนทางสังคมที่สำคัญ อันได้แก่ องค์ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ ทรัพย์สินทางปัญญา ที่สอดคล้องกับพื้นฐานทางประวัติศาสตร์ อัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรม การส่งสมความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น ผสมเข้ากับการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีและนวัตกรรมอันทันสมัยในการผลิตสินค้าและบริการรูปแบบใหม่ที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ สามารถสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มทาง

เศรษฐกิจและสังคมสอดคล้องไปกับแนวโน้มความต้องการของผู้บริโภคในตลาดยุคใหม่

นักเรียนในฐานะพลเมืองสำคัญ และจะเป็นผู้มีบทบาทในการขับเคลื่อนกิจกรรมทางเศรษฐกิจของสังคมไทยในอนาคต การจัดการศึกษาของประเทศจึงจำเป็นต้องมีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายผ่านปรากฏการณ์ทางสังคมที่จะสร้างภูมิรู้ให้นักเรียน เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการใช้ชีวิตจริงในอนาคต โดยเฉพาะการจัดการเรียนรู้ด้านเศรษฐศาสตร์ ซึ่งเป็นสาระหลักในการจัดการเรียนรู้กลุ่มวิชาสังคมศึกษา ดังที่ Mangkhang (2016) เสนอว่า การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาควรเป็นไปเพื่อการนำอนาคตวิถียามาสู่การเตรียมพลเมืองให้มีทักษะเพื่อตัดสินใจผ่านการศึกษาสถานการณ์ และกำหนดเป็นแนวทางของบุคคล หรือสังคม ซึ่ง Wannapaisan (2016) ได้เสนอโมโนทัศน์สำคัญของสาระเศรษฐศาสตร์ว่า ประกอบด้วย 4 โมโนทัศน์ ได้แก่ การบริหารจัดการทรัพยากร หลักการเศรษฐกิจพอเพียง ระบบเศรษฐกิจและความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ และความร่วมมือกันในทางเศรษฐกิจ โดยวิชาเศรษฐศาสตร์มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ เนื่องจากเป็นสาระวิชาที่มีขอบข่ายครอบคลุมการจัดการทรัพยากรที่มีความเกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตของมนุษย์ ตั้งแต่ระดับบุคคล ครอบครัว และระดับประเทศ โดยในมิติของกระบวนการจัดการเรียนรู้ นั้น Bureerat, Dangprasert, & Viriyanont (2019) ได้อธิบายว่า ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ผู้สอนต้องมุ่งมั่นในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ และนำไปต่อยอดในการทำงานได้ในอนาคต ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์เสมือนเป็นการกำหนดกรอบแนวคิดและกระบวนการคิดให้เกิดขึ้น เพื่อแก้ไขปัญหาโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายนั้น ควรเป็นไปเพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดอย่างหลากหลายมิติและสัมพันธ์ไปกับบริบทแวดล้อม โดยสามารถประยุกต์ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สาระวิชาต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมโมโนทัศน์เกี่ยวกับความสร้างสรรค์

ซึ่งถือเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเป้าหมายและมโนทัศน์สำคัญของสาระ
เศรษฐศาสตร์ ผ่านการใช้องค์ความรู้และประสบการณ์ที่หลากหลาย โดย
Chalermasuk (2020) อธิบายว่า การคิดเชิงออกแบบ มีจุดมุ่งหมายคือการสร้าง
สิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรม หรือผลงานสร้างสรรค์ โดยเชื่อว่าการสร้างสิ่งเหล่านี้ต้องใช้
ความรู้เชิงบูรณาการศาสตร์ต่าง ๆ เข้ามาช่วยในการทำงาน ผ่านการทำงานแบบ
ร่วมมือ ทำให้สามารถมองเห็นปัญหาในหลายมิติและเข้าใจปัญหาอย่างแท้จริงด้วย
การร่วมกันหาเหตุและผล รวมถึงการเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น ผ่านการจัด
ประสบการณ์การเรียนรู้ในมิติที่หลากหลาย โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา
เป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจสาระที่ครูต้องการสอนได้เร็วขึ้นและ
ตรงประเด็น ซึ่ง Khammanee (2014) อธิบายว่า กรณีศึกษา (Case Study) หรือ
การจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา (Case Study Methods) เป็นกระบวนการที่
ครูผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้
ผู้เรียนศึกษาจากเรื่องราวที่สมมติขึ้นจากความเป็นจริง และตอบประเด็นคำถาม
เกี่ยวกับเรื่องนั้น นำคำตอบและเหตุผลที่มาจากคำตอบนั้นมาใช้เป็นข้อมูลในการ
อภิปราย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ โดยในสังคมปัจจุบัน
เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทอย่างมากต่อการดำเนินชีวิต การเรียนรู้ผ่าน
ประสบการณ์ดิจิทัลจะทำให้ให้นักเรียนได้รับประสบการณ์และภูมิคุ้มกันที่ดียิ่งขึ้น

จากความสำคัญที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนา
รูปแบบการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานร่วมกับการ
จัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา เพื่อส่งเสริมมโนทัศน์ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพื่อให้นักเรียนเพิ่มพูนความรู้และนโนทัศน์
ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และสามารถนำองค์ความรู้มาปรับใช้ในชีวิตประจำวันเพื่อ
สร้างคุณค่าและความสุขในการดำเนินชีวิตได้ในมิติเศรษฐกิจสร้างสรรค์ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา
- 2) เพื่อศึกษาผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้

วิธีการวิจัย

การวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action Research) มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 4 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การวางแผน (plan) ประกอบด้วย

1. สำรวจปัญหาการจัดการเรียนรู้สาระเศรษฐศาสตร์ จัดลำดับความสำคัญของปัญหา ศึกษาผลการประเมินความสามารถของผู้เรียนย้อนหลัง และศึกษาผลการประเมินพฤติกรรมผู้เรียน
2. ศึกษาสภาพปัญหาของการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา สาระเศรษฐศาสตร์ จากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อสำรวจปัญหาต่าง ๆ ที่พบจากการดำเนินการวิจัยหรือศึกษาอย่างเป็นระบบ การใช้นวัตกรรมหรือกระบวนการต่าง ๆ เพื่อแก้ไขปัญหา ตลอดจนข้อเสนอแนะจากการวิจัย เป็นต้น
3. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และนวัตกรรมทางการศึกษา ที่จะสามารถใช้เป็นทางเลือกในการประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและส่งเสริมความสามารถของผู้เรียนได้จริง
4. วางแผนการวิจัย โดยเขียนโครงการวิจัย ระบุรายละเอียดการดำเนินการ ประกอบด้วย 1) ชื่อเรื่องวิจัย 2) ที่มาและความสำคัญของปัญหา 3) วัตถุประสงค์ของการวิจัย 4) ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ และ 5) วิธีดำเนินการวิจัย (ประชากร กลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย กระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล)
5. วางแผนการแจ้งข้อมูลต่อสถานศึกษาต้นสังกัด เพื่อขออนุมัติทำการวิจัยในชั้นเรียนกับกลุ่มตัวอย่าง

ระยะที่ 2 การปฏิบัติตามแผน (action) ประกอบด้วย

1. พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา โดยใช้ข้อมูลต่าง ๆ ที่สำรวจได้จาก ระยะที่ 1 เพื่อออกแบบเป็นขั้นการสอน มี 7 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) ขั้นสำรวจปัญหาผ่านกรณีศึกษา (Survey though Case studies) 2) ขั้นทำความเข้าใจปัญหา (Empathize) 3) ขั้นตีความปัญหาและระบุความต้องการ (Define) 4) ขั้นระดมความคิด (Brainstorm) 5) ขั้นสร้างตัวแบบ (Prototype) 6) ขั้นทดลองใช้จริง (Test) และ 7) ขั้นประมวลความรู้ (Conclusion)
2. พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 2 แผน รายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้

แผน การจัดการเรียนรู้	จำนวน (ชั่วโมง)	กระบวนการ จัดการเรียนรู้	จุดประสงค์ การเรียนรู้	ผลลัพธ์ การเรียนรู้
แผนฯ ที่ 1 เรื่อง การผลิตสินค้าและ บริการในท้องถิ่น ด้วยเศรษฐกิจ พอเพียง	3	1. ขั้นสำรวจปัญหาผ่าน กรณีศึกษา 2. ขั้นทำความเข้าใจปัญหา 3. ขั้นตีความปัญหาและระบุ ความต้องการ 4. ขั้นระดมความคิด	- อธิบาย หลักการและ เป้าหมายของ ปรัชญา เศรษฐกิจ พอเพียง (K) - วิเคราะห์ ปัญหาการผลิต สินค้าและ บริการใน ท้องถิ่น (P) - ริเริ่มการคิด เพื่อแก้ไขปัญหา รอบตัวและ ตระหนักถึง ความสำคัญของ สิ่งแวดล้อม (A)	สามารถ วิเคราะห์ ปัญหาการผลิต สินค้าและ บริการใน ท้องถิ่นและ เสนอแนว ทางการแก้ไข

แผน การจัดการเรียนรู้	จำนวน (ชั่วโมง)	กระบวนการ จัดการเรียนรู้	จุดประสงค์ การเรียนรู้	ผลลัพธ์ การเรียนรู้
แผนฯ ที่ 2 เรื่อง การพัฒนาการ ผลิตเพื่อความยั่งยืน	3	5. สร้างตัวแบบ 6. ขั้นตอนการใช้จริง 7. ประเมินผลความรู้	- อธิบายสภาพ ปัญหาที่ เกี่ยวข้องกับการ ผลิตสินค้าและ บริการใน ท้องถิ่นจาก กรณีศึกษาสังคม ดิจิทัล (K) - ออกแบบ ผลิตภัณฑ์ที่ สอดคล้องกับ ความสมดุลทาง เศรษฐกิจและ สังคมตาม แนวคิด เศรษฐกิจ สร้างสรรค์ (P) - ริเริ่มการคิด เพื่อแก้ไขปัญหา รอบตัวและ ตระหนักถึง ความสำคัญของ สิ่งแวดล้อม (A)	สามารถ ออกแบบ ผลิตภัณฑ์เพื่อ ความยั่งยืน ตามแนวคิด เศรษฐกิจ สร้างสรรค์

การพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์โดยใช้การคิดเชิง
ออกแบบเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้
การหาค่าเฉลี่ย (x) ของแผนการจัดการเรียนรู้เทียบกับเกณฑ์ระดับคุณภาพที่
กำหนด โดยประยุกต์จากแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ของ Wannapaisan
(2020) เพื่อประเมินและตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดย
ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษา 1 ท่าน ด้านเศรษฐศาสตร์ 1 ท่าน และด้านวัด
และประเมินผลทางการศึกษา 1 ท่านซึ่งกำหนดค่าการแปลผลการประเมิน ดังนี้

2.50 – 3.00 อยู่ในระดับคุณภาพดี

1.50 – 2.49 อยู่ในระดับคุณภาพพอใช้

1.00 – 1.49 อยู่ในระดับคุณภาพควรปรับปรุง

ผลคะแนนเฉลี่ยของการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดที่ระดับพอใช้ขึ้นไปหรือได้คะแนนเฉลี่ย ≥ 1.50 จึงจะสามารถนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้ได้

3. แบบประเมินมโนทัศน์ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยประเมินจากชิ้นงานตามลักษณะสำคัญของแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 4 ประเด็น ได้แก่

- 1) ความเป็นอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
- 2) การบูรณาการระบบเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม เทคโนโลยี นวัตกรรม
- 3) การบูรณาการทุนทางปัญญาและทุนทางสังคม
- 4) เป็นผลงานที่เชื่อมต่อระหว่างเศรษฐกิจในระดับท้องถิ่นกับ

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดรายการประเมินในแบบประเมินมโนทัศน์ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แบ่งเป็น 12 ข้อ จากนั้นหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินมโนทัศน์ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) จากผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษา 1 ท่าน ด้านเศรษฐศาสตร์ 1 ท่าน และด้านวัดและประเมินผลทางการศึกษา 1 ท่าน รวม 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาให้มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาความรู้ที่กำหนด พิจารณาลักษณะการใช้ภาษา และการตั้งคำถาม โดยทุกรายการประเมินมีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่กำหนด ($IOC > 0.50$) สามารถนำมาใช้ได้

การประเมินชิ้นงานที่เกิดขึ้นจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อประเมินมโนทัศน์ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียน ใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริก (scoring rubric) 3 ระดับ จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การหาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งกำหนดค่าการแปลผลการประเมิน ดังนี้

28 – 36 มีมโนทัศน์ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์อยู่ในระดับดี

20 – 27 มีมโนทัศน์ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์อยู่ในระดับพอใช้

12 – 19 มีมโนทัศน์ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์อยู่ในระดับควรปรับปรุง

กำหนดให้ผลการประเมินมโนทัศน์ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียน
ต้องอยู่ในระดับดีขึ้นไป จึงจะผ่านเกณฑ์การประเมิน

4. ทดลองและประเมินผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้

1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/5
โรงเรียนโกวิทอรัญเชียงใหม่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565
จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาด้วยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive
Sampling)

2) แบบแผนการทดลอง

ผู้วิจัยใช้แบบแผนการทดลองแบบมีกลุ่มทดลองเพียงกลุ่มเดียว
เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพ จากนั้นดำเนินการจัดกิจกรรมการ
เรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ รวม 6 ชั่วโมง และประเมินมโน
ทัศน์ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ รวม 1 ชั่วโมง

ระยะที่ 3 การสังเกตตรวจสอบผลจากการปฏิบัติตามแผน (observe)

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลผลของการทดลองและประเมินผล
ของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ และนำไปสู่การ
สรุปผลการวิจัย

ระยะที่ 4 การสะท้อนผลและทบทวน (reflection & revise) ประกอบด้วย

1. ผู้วิจัยร่วมสรุปผลการเรียนรู้ร่วมกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้วิธีการสนทนา
กลุ่มย่อย (Group Dialogue) โดยสนับสนุนให้นักเรียนทุกคนได้ร่วมกันสนทนา
สะท้อนการเรียนรู้จากการรับรู้ ความคาดหวัง และความรู้สึกของตนเอง
เกี่ยวกับประสบการณ์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์โดยใช้การคิด
เชิงออกแบบเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา รวมทั้งสะท้อน

การเรียนรู้ให้กับผู้อื่น โดยการพิจารณาผลงานของผู้อื่น และเสนอแนวทางการพัฒนาผลงานในอนาคต

2. ผู้วิจัยทบทวนผลที่ได้จากการสะท้อนผลการเรียนรู้ เพื่อสำรวจสิ่งที่พัฒนาได้ดี ปัญหาอุปสรรค และสรุปแนวทางแก้ปัญหา เพื่อจัดทำเป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยต่อไป

ผลการวิจัย

1) ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา

การจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาที่พัฒนาขึ้น มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นสำรวจปัญหาผ่านกรณีศึกษา (Survey though Case studies) 2) ขั้นทำความเข้าใจปัญหา (Empathize) 3) ขั้นตีความปัญหาและระบุความต้องการ (Define) 4) ขั้นระดมความคิด (Brainstorm) 5) ขั้นสร้างตัวแบบ (Prototype) 6) ขั้นทดลองใช้จริง (Test) และ 7) ขั้นประมวลความรู้ (Conclusion)

แผนการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา มีทั้งหมด 2 แผน ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การผลิตสินค้าและบริการในท้องถิ่นด้วยเศรษฐกิจพอเพียง จำนวน 3 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ย (x) ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ ระดับ 2.95 โดยมีคุณภาพอยู่ในระดับดี และ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การพัฒนาการผลิตเพื่อความยั่งยืน จำนวน 3 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ย (x) ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ ระดับ 2.86 โดยมีคุณภาพอยู่ในระดับดี ผลค่าเฉลี่ย (x) ของการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

- 2) ผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา เพื่อส่งเสริมมโนทัศน์ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ผลการประเมินมโนทัศน์ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการประเมินมโนทัศน์ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์

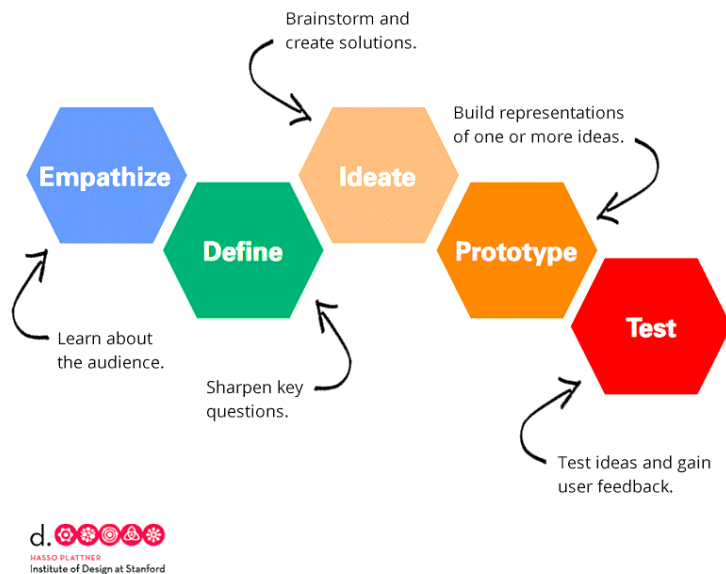
กลุ่ม	ระดับคะแนน	ระดับคุณภาพ
1	32	ดี
2	31	ดี
3	29	ดี
4	29	ดี
5	33	ดี
6	34	ดี
Max = 34	Mean = 31.33	
Min = 29		

ผลจากการมโนทัศน์ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พบว่า มโนทัศน์ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนมีคะแนนสูงสุดอยู่ที่ 34 คะแนน คะแนนต่ำสุดอยู่ที่ 29 คะแนน และค่าเฉลี่ยระดับคะแนนทั้งห้องอยู่ที่ 31.33 คะแนน โดยเมื่อเทียบกับเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดเอาไว้แล้วคะแนนของทุกกลุ่มอยู่ในระดับดี เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดไว้เพื่อเป็นเกณฑ์ในการเปรียบเทียบแปรผลของการส่งเสริมมโนทัศน์ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยได้อภิปรายผลการวิจัยใน 2 ประเด็นหลัก ดังนี้

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา ออกแบบตามแนวความคิดการคิดเชิงออกแบบเป็นฐาน (Design Thinking) ซึ่งพัฒนาโดย Stanford d. school (Plattner, 2010) ซึ่งมี 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) Empathize หรือการเข้าใจปัญหา 2) Define หรือการกำหนดปัญหาให้ชัดเจน 3) Ideate หรือการระดมความคิด 4) Prototype หรือการสร้างต้นแบบที่เลือก และ 5) Test หรือการทดสอบ



ภาพประกอบ 1 Stanford d.school Design Thinking Process
แหล่งที่มา: https://www.benronning.com/writing/2018/8/23/design-thinking-in-organizationsarticle_view.php?nid=162650

ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับสาระวิชาหลักและทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ซึ่งประกอบด้วย ภาษาอังกฤษ การอ่าน ภาษาของโลก ศิลปะ คณิตศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ การปกครอง และความเป็นพลเมืองที่ดี โดย Chantong (2017) กล่าวว่า กระทรวงศึกษาธิการเน้นย้ำว่าให้โรงเรียนต้องส่งเสริมความเข้าใจเนื้อหาวิชาการให้อยู่ในระดับสูงด้วยการสอดแทรกทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 เข้าในวิชาหลักทุกวิชา ได้แก่ ความรู้เรื่องโลก ความรู้ด้านการเงิน เศรษฐกิจ ธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการ ความรู้ด้านการเป็นพลเมืองที่ดี ความรู้ด้าน สุขภาพ และความรู้ด้านสิ่งแวดล้อมซึ่งสัมพันธ์กับสาระของสังคมศึกษาทั้ง 5 สาระ ที่อิงมาตรฐานการเรียนรู้ ผู้วิจัยจึงได้หยิบยกเอาประเด็นด้านเศรษฐศาสตร์ โดยเฉพาะเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มาเป็นเนื้อหาหลักในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยอาศัยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา (Case Study Methods) มาประยุกต์ใช้กับขั้นตอนกระบวนการตามแนวคิดการคิดเชิงออกแบบเป็นฐาน (Design Thinking) เพื่อส่งผลให้เกิดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning) และมีความสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้สถานการณ์ (Situating learning theory) โดย Kanhadilok, Punsumreang & Malai (2019) กล่าวว่า กรณีศึกษา เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่สำคัญ การเลือกกรณีศึกษาต้องเน้นแนวคิดสำคัญที่สุดที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ มีจุดเน้นเกี่ยวกับเหตุการณ์สถานการณ์ หรือแสดงข้อมูลที่ระบุปัญหาหรือความต้องการอยู่บนพื้นฐานความจริง โดย “ผู้สอน” จะมีบทบาทในการเป็นผู้ที่เตรียมกรณีศึกษาหรือเลือกกรณีศึกษา ที่สอดคล้องกับเป้าหมายในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พร้อมทั้งให้แนวทางผู้เรียนเกี่ยวกับสาระสำคัญของกรณีศึกษานั้น ๆ นอกจากนี้ อาจจะมีบทบาทในการร่วมกำหนดคำถามร่วมกับผู้เรียน เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนร่วมกับการอภิปรายผลการศึกษาเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหา และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ในส่วนของ “ผู้เรียน” เป็นผู้ที่มีความรู้ในเรื่องที่ศึกษามาก่อนอย่างน้อยในขั้นพื้นฐาน และมีการเตรียมตัวโดยการศึกษาค้นคว้า สถานการณ์ปัญหามาก่อน เน้นการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนทุกคนควรมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้

จะเห็นได้ว่า กรณีศึกษาจะเข้ามามีบทบาทในการเป็นสื่อที่ให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ และมีจุดเน้นเกี่ยวกับเหตุการณ์สถานการณ์ ซึ่งเหมาะสมกับผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ที่มีความจำเป็นต้องได้รับการเพิ่มพูนความรู้จาก

การศึกษาตัวอย่างหรือกรณีศึกษา ผู้วิจัยจึงได้ประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาในชั้นสำรวจปัญหาผ่านกรณีศึกษา (Survey though Case studies) เพื่อนำกรณีศึกษามาช่วยกระตุ้นความสนใจและสำรวจปัญหาจากการกรณีศึกษาที่มีอยู่จริงในสังคมที่ผู้เรียนอาศัยอยู่ และเปลี่ยนชั้น Ideate หรือการระดมความคิดเป็นชั้นระดมความคิด (Brainstorm) เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถใช้กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) และสร้างปฏิสัมพันธ์แบบพึ่งพาอาศัยกันทางบวก (positive interdependence) ผู้วิจัยจึงได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา ซึ่งมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ชั้นสำรวจปัญหาผ่านกรณีศึกษา (Survey though Case studies) 2) ชั้นทำความเข้าใจปัญหา (Empathize) 3) ชั้นตีความปัญหาและระบุความต้องการ (Define) 4) ชั้นระดมความคิด (Brainstorm) 5) ชั้นสร้างตัวแบบ (Prototype) 6) ชั้นทดลองใช้จริง (Test) และ 7) ชั้นประมวลความรู้ (Conclusion) โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น สามารถส่งเสริมนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีมโนทัศน์ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์อยู่ในระดับดี ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของของ Timcharoen, Wannapaisan & Rupavijetra (2022) ที่ทำการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ฐานการคิดเชิงออกแบบ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของนักเรียนในวิทยาลัยอาชีวศึกษาเชียงใหม่ โดยมีกระบวนการคิดเชิงออกแบบ 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1. ชั้นทำความเข้าใจเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง (Empathy) 2.ชั้นความต้องการ (Define) 3. ชั้นกรอบความคิด (Ideation) 4. ชั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) 5. ชั้นการทดลอง (Test) 6. ชั้นสะท้อนการออกแบบ (Reflect-design) ซึ่งสามารถส่งเสริมทักษะเชิงนวัตกรรมในการสร้างฉลากทัศนเชิงอนาคตโดยใช้ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการคิดวิเคราะห์ปัญหาเชื่อมโยงแนวคิดคาดการณ์แนวโน้มที่จะเกิดขึ้นอย่างเป็นระบบและมีเหตุผล ทักษะการตีความความต้องการของสถานการณ์และปัญหา หรือแม้แต่ความต้องการของสังคมที่คาดหวังได้ ซึ่งการนำแนวคิดการคิดเชิงออกแบบมาเพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้มีการประยุกต์ใช้กับวิธีสอนหรือเทคนิคการสอนอื่น ๆ อาทิ Chalernsuk & Satiman (2019) ซึ่งได้ศึกษา การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานวิชาศิลปศึกษาตามแนวทางการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนศิลปะปฏิบัติที่บูรณาการเครื่องมือทางปัญญา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงาน

ศิลปะของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่มีขั้นตอนกิจกรรมการเรียนการสอน 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจและแสวงหาความรู้ ขั้นที่ 2 การรวบรวมและเข้าถึงความรู้ ขั้นที่ 3 การกระตุ้นความคิดขยายความรู้ ขั้นที่ 4 การริเริ่มสร้างสรรค์ผลงาน ขั้นที่ 5 พัฒนาประยุกต์ผลงาน และขั้นที่ 6 วิพากษ์วิจารณ์ ประเมินผล และมีความเหมาะสมในการนำไปใช้ส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ในเชิงปฏิบัติได้จริง รูปแบบการเรียนการสอนมีความเหมาะสมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ อีกทั้งในกิจกรรมการเรียนการสอนมุ่งเน้นการส่งเสริมความสามารถในการสร้างผลงาน มีการกระตุ้นการเรียนรู้ตามแนวทางการคิดเชิงออกแบบ มีระบบการแลกเปลี่ยนให้ข้อเสนอแนะ กระบวนการทำงานชัดเจน มีการกำหนดมโนทัศน์ร่วมกัน รวมทั้งให้นักเรียนร่วมกันพิจารณากระบวนการออกแบบอย่างเหมาะสม นอกจากนี้ Bureerat, Dangprasert, & Viriyanont (2019) ที่ศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษา พบว่ากรอบแนวคิดในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษา ซึ่งผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อและการนำเสนอ อยู่ในระดับดีมาก ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา อยู่ในระดับดีมาก และผลการประเมินด้านประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษา อยู่ในระดับดีมาก เป็นต้น

2. ผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา

ผลจากการประเมินมโนทัศน์ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนมีระดับคะแนนสูงสุดระดับ 34 คะแนน คะแนนต่ำสุดระดับ 29 คะแนน และค่าเฉลี่ยระดับคะแนนทั้งห้องอยู่ที่ระดับ 31.33 คะแนน โดยเมื่อเทียบกับเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดเอาไว้แล้วคะแนนของทุกกลุ่มอยู่ในระดับดี เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดไว้เพื่อเป็นเกณฑ์ในการเปรียบเทียบผลของการส่งเสริมมโนทัศน์ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สะท้อนให้เห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานร่วมกับการจัดการ

เรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมโน้ตชนด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

- 1) การนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาไปประยุกต์ใช้กับการวิจัยในลักษณะอื่น ควรเป็นการวิจัยแบบ One Group Pretest - Posttest Design เพื่อนำผลการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) และทดสอบหลังเรียน (Posttest) มาเปรียบเทียบกัน เพื่อให้ผู้วิจัยทราบถึงผลกระทบที่ผู้เรียนได้รับจากการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้ในการศึกษาอย่างรอบด้าน
- 2) ผู้วิจัยควรเลือกใช้กรณีศึกษาที่มีความเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของผู้เรียน เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนใช้ประสบการณ์เดิมมาช่วยในการสำรวจ และวิเคราะห์ปัญหาของกรณีศึกษาที่ได้รับได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

รายการอ้างอิง

- Bureerat, N., Dangprasert, S., & Viriyanont, T. (2019). การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษา [The Development of Blended Learning Supporting to Creativity According Creative Economy in Higher Education]. *Christian University Journal*, 25(3), 14-24
- Center for Research and Support of Sustainable Development Goals. (2016). *ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับ SDGs [About SDGs]*. Retrieved December 12, 2022, from <https://www.sdgmovement.com/intro-to-sdgs/>
- Chalermasuk, N. (2020). *การพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน วิชาศิลปะศึกษาตามแนวทางการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนศิลปะปฏิบัติที่บูรณาการเครื่องมือทางปัญญา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานศิลปะของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย [The Development of Blended Instructional Model in Art Education Based on Design Thinking and Practical Art Learning Integrated with Cognitive Tools to Enhance Creative Thinking and Artworks of High School Students] (Doctoral dissertation)*. Nakhon Pathom: Silpakorn University.
- Chalermasuk, C., & Satiman, A. (2019). การพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน วิชาศิลปะศึกษาตามแนวทางการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนศิลปะปฏิบัติที่บูรณาการเครื่องมือทางปัญญา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานศิลปะของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย [Development of Integrated Instruction Model with Learning and Cloud Computing Intelligent Tool to Enhance Creative Skill and Create Art Work of High School Students]. *Journal of Education Studies*, 47(1), 81-104.
- Chantararnamchoo, N. (2012). เศรษฐกิจสร้างสรรค์: ความหมาย แนวคิด และโอกาสสำหรับประเทศไทย [Creative Economy: Definition, Concept and Opportunity for Thailand]. *Journal of Education, Silpakorn University*. 10(1), 52-62
- Chantong, K. (2017). การสอนสังคมศึกษาในศตวรรษที่ 21 [Teaching of Social Studies in the 21st Century]. *Academic Services Journal, Prince of Songkla University*, 28(2), 227-241 doi: 10.14456/asj-psu.2017.40

- Kanhadilok, S., Punsumreang, T., & Malai, C. (2019). การออกแบบการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา เพื่อส่งเสริมผลลัพธ์การเรียนรู้ในภาคปฏิบัติ [A Design of Case Based Learning for Promoting Learning Outcomes in Practicum]. *Songklanagarind Journal of Nursing*, 39(4), 129-137
- Khammanee, T. (2014). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ [Teaching Sciences: The Ability to Plan an Efficient Learning Procedure]*. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Mangkhang, C. (2016). *อนาคตวิทยา: ทฤษฎีและเทคนิคการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา [Futurology: Theory and Techniques for Organizing Social Studies Learning]*. Chiang Mai: Textbooks and Books Project, Faculty of Education, Chiang Mai University.
- Phuangprayong, K. (2018). บทบาทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์และพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ในการพัฒนากระด้นวิสาหกิจชุมชนไทย [Roles of Creative Economy and Innovative Behavior for Community Enterprise Development in Thailand]. *Journal of Development Studies*, Thammasat University, 1(1), 220-252.
- Plattner, H. (2010). *An Introduction to Design Thinking Process Guide*. Retrieved from <https://dschool-old.stanford.edu/sandbox/groups/designresources/wiki/36873/attachments/74b3d/ModeGuideBOOTCAMP2010L.pdf>
- Tiacharoen, S., Wangthanomsak, M., Onsampant, S., Tonwimonrat, S., Suksodkew, V., Rattanasiraprapha, N., & Inrak, S. (2017). *รูปแบบการบริหารจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในสถานศึกษา เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์และความยั่งยืนของชุมชน [The model of Knowledge Management for local wisdom in school towards creative economic development and sustainable community]*. Bangkok: Silpakorn University.
- Timcharoen, T., Wannapaisan, C., & Rupavijetra, P. (2022). การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ฐานการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของนักเรียนในวิทยาลัยอาชีวศึกษาเชียงใหม่ [Development of Design Thinking-Based Learning Innovation to Promote Innovative Thinking Skills of Students at Chiang Mai Vocational College]. *Dhammathas Academic Journal*, 22(3), 1-12.

- Wannapaisan, C. (2016). หลักเศรษฐศาสตร์สำหรับครูมัธยมศึกษา [Principles of Economics for Secondary Teachers]. Chiang Mai: Chotana Print Company Limited
- Wannapaisan, C. (2020). การวิจัยทางสังคมศึกษา: หลักการและการประยุกต์ [Social Studies Research: Principles and Applications]. Bangkok: Danex Inter corporation Company Limited