บทที่ 4
ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน คณะผู้วิจัยขอนำเสนอผลการศึกษาวิจัย โดยแบ่งเป็น 3 ตอน ตามวัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกในการพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน

ตอนที่ 2 ผลการสร้างรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาผลการใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน

มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกในการพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน

ตัวอย่างการวิจัยประกอบด้วยผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนจำนวน 10 คน และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน โดยใช้การสัมภาษณ์ (In-depth Interview) ผ่านแนวคำถามที่กำหนดไว้ล่วงหน้าเพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นปฐมภูมิ มีความเที่ยงตรงสำหรับนำมาออกแบบและพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนต่อไป รายละเอียดของข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ มีดังนี้

1.1 ผลการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน จำนวน 10 คน จาก 10 วิสาหกิจชุมชน ผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ ประธาน/รองประธานกลุ่ม กรรมการ และสมาชิกของวิสาหกิจชุมชน มีการดำเนินของกลุ่มในรูปแบบของการผลิตพืช การแปรรูปและผลิตภัณฑ์อาหาร และผลิตภัณฑ์สมุนไพร แบ่งคำถามการสัมภาษณ์เป็น 7 ประเด็น ได้แก่ (1) ข้อมูลทั่วไปและสภาพปัญหาเกี่ยวกับการสร้างนวัตกรรมของวิสาหกิจชุมชน (2) กระบวนการเรียนรู้/วิธีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของกลุ่ม (3) พื้นฐานทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (4) กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์/บริการ (5) เทคนิค วิธีการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์/บริการให้มีความแตกต่าง/โดดเด่น (6) ความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ฯ และ (7) ข้อคิดเห็น หรือข้อเสนอแนะอื่น ๆ ทั้งนี้ได้สรุปข้อมูลนำเสนอในตารางที่ 3 ดังนี้

ตารางที่ 3 แนวคำถามและการสรุปข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน

ชื่อวิสาหกิจชุมชน	สภาพปัญหาเกี่ยวกับการสร้างนวัตกรรมของวิสาหกิจชุมชน	กระบวนการเรียนรู้/วิธีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของกลุ่ม	พื้นฐานทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์/บริการ	เทคนิค วิธีการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์/บริการให้มีความแตกต่าง/โดดเด่น	ความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ฯ
วิสาหกิจชุมชนแปรรูปเห็ดและน้ำพริกรสเด็ด (การแปรรูปและผลิตภัณฑ์อาหาร)	ขาดความรู้ และแหล่งข้อมูลเพื่อส่งเสริมการคิดค้นหรือพัฒนาสิ่งใหม่ ถึงแม้ว่าเคยเข้ารับการอบรมจากหน่วยงานต่าง ๆ ที่เคยจัดให้แต่เป็นความรู้กว้าง ๆ ที่ยังไม่สามารถนำไปใช้เพื่อแก้ไขปัญหากับผลิตภัณฑ์ของตนเองได้	เป็นการพูดแลกเปลี่ยนในวันธรรมดาช่วงสาย ๆ ในรูปแบบออนไลน์ เวลาที่ต้องการคือไม่เกิน 1 ชั่วโมง ต้องการให้มีผู้รู้ทางด้านการถนอมอาหาร การเก็บรักษาเพื่อยืดอายุสินค้าให้ยืนยาว เกร็ดความรู้สั้น ๆ สามารถนำความรู้ไปใช้ได้ทันที	ใช้มือถือเป็นส่วนใหญ่ มีอินเทอร์เน็ตที่สามารถใช้ไลน์ เฟซบุ๊ก และเคยใช้โปรแกรมซูมเพื่อเข้าอบรมออนไลน์ในช่วงโควิด-19	การมีกลุ่มเฉพาะทางที่คอยให้คำแนะนำหรือชี้แนะแนวทางเพื่อนำความรู้ไปพัฒนาผลิตภัณฑ์ได้ตรงกับลูกค้าหรือกลุ่มเป้าหมาย	การออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้สะดุดตา ลูกค้าสามารถเก็บรักษาอายุของผลิตภัณฑ์ได้นานขึ้น รสชาติอร่อยถูกปาก	ความรู้ และการแนะนำช่องเพื่อนำสินค้าเข้าสู่มาตรฐานผลิตภัณฑ์
วิสาหกิจชุมชนศูนย์พัฒนาการแพทย์แผนไทยและสมุนไพรไทยพลอยสยาม (ผลิตภัณฑ์สมุนไพร)	ผลิตภัณฑ์ของกลุ่มไม่เน้นเพื่อการค้า แต่เน้นการส่งไปใช้ที่คลินิกแพทย์แผนไทย และกลุ่มลูกค้าโดยตรง ปัญหาคือต้องดำเนินการเองทั้งหมด ส่งผลต่อต้นทุนการผลิตที่ค่อนข้างสูง จึงต้องการ	เน้นการพูดคุยในกลุ่มและตัวต่อตัวเพื่อจะได้ทราบปัญหาอย่างแท้จริง	สามารถใช้มือถือเพื่อการติดต่อสื่อสารและค้นคว้าหาความรู้ รวมถึงการประสานงานต่าง ๆ	การนำผลิตภัณฑ์ที่พัฒนาขึ้นไปทดสอบกับแล็ป และคนรอบข้างเพื่อจะได้ทราบถึงจุดเด่น และสิ่งที่ต้องพัฒนาต่อไป	การแปรรูปสินค้าที่ลูกค้าสามารถรับประทานได้ทันที และได้ประสิทธิภาพสูงสุด เพราะถ้าอัดเป็นแคปซูลกว่าจะออกฤทธิ์ยาต้องรับประทานในปริมาณมากกว่า	การสร้างเครือข่ายวิสาหกิจชุมชน เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการทำงานของกลุ่มซึ่งกันและกัน โดยดึงความเชี่ยวชาญของวสห.ชุมชนแต่ละกลุ่มมาเป็นเครือข่ายร่วมกัน

	หาเครือข่ายวิสาหกิจชุมชนที่สามารถส่งวัตถุดิบให้ได้ จะได้โฟกัสในส่วนของการแปรรูปสมุนไพรเป็นยาให้ได้มาตรฐาน					
วิสาหกิจชุมชนบ้านต้นจอก (การแปรรูปและผลิตภัณฑ์อาหาร)	เป็นขนมที่ทำขายในชุมชน (หน้าบ้าน) ลูกค้าคือ คนที่มาท่องเที่ยวในชุมชน แต่ขนมแตกหักง่าย ทำให้ไม่สามารถส่งขายออนไลน์ได้	มีข้อมูลที่จะช่วยพัฒนาผลิตภัณฑ์ หรือ บุคคลที่สามารถแนะนำแนวทางการแก้ปัญหาได้	ไลน์ เฟซบุ๊ก เป็นเครื่องมือที่คุ้นชินและใช้งานได้สะดวก	การสร้างสินค้าตัวอย่าง แล้วลองไปสอบถามกับคนในชุมชน	บรรจุภัณฑ์ที่ช่วยคงสภาพของขนม และการมีช่องทางการขายที่ผ่านออนไลน์เพื่อเพิ่มกลุ่มลูกค้าให้กว้างขึ้น	ความรู้ และแหล่งข้อมูลเพื่อส่งเสริมการคิดค้นหรือพัฒนาสิ่งใหม่ และการแนะนำช่องทางเพื่อนำสินค้าเข้าสู่มาตรฐานผลิตภัณฑ์
วิสาหกิจชุมชน Thai herb Center (ผลิตภัณฑ์สมุนไพร)	รวมกลุ่มเพื่อขายอุปกรณ์ทางการเกษตร จัดอบรมเกี่ยวกับสมุนไพรกัญชา ตั้งการคัดเลือกเมล็ด สายพันธุ์ การปลูก และการแปรรูป ปัญหาที่ประสบคือมีการปิดกั้นจากแพลตฟอร์มการค้าขายทางออนไลน์ ตลาดยังไม่เป็นที่ยอมรับในวงกว้าง	การเรียนรู้แบบกลุ่ม โดยต้องการให้คนที่มีความรู้เฉพาะด้านมาถ่ายทอดความรู้ ประสบการณ์ หรือเทคนิคเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ได้ทันที	สามารถใช้งานมาเก็ตติ้งแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น ช้อปปี้ และลาซาด้า และสามารถเข้าประชุมผ่านเครื่องมือออนไลน์ได้	ควรมีการสร้างกลุ่มหรือเครือข่ายเพื่อผนึกกำลังร่วมกัน นำความสามารถของแต่ละกลุ่มที่โดดเด่นมาประยุกต์ใช้ร่วมกัน	เน้นการใช้วัตถุดิบที่เป็นธรรมชาติ พัฒนาสินค้าให้อยู่ในรูปแบบที่เข้าถึงได้ง่าย หรือในรูปแบบที่แตกต่างจากของเดิม เช่น นำมาเป็นส่วนผสมในยาหม่อง ลูกประคบ และจัดเป็นเซ็ตที่ง่ายกับการให้ในโอกาสสำคัญต่าง ๆ	จัดพื้นที่แลกเปลี่ยนให้ภาครัฐมีส่วนร่วม แนะนำแนวทางหรือหน่วยงานเฉพาะทางที่จะให้ความกระจ่างชัดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ส่งใหม่

วิสาหกิจชุมชนสวนเกษตรคนนนท์ จังหวัดนนทบุรี (การผลิตพืช)	เป็นการรวมกลุ่มของเกษตรกร และพัฒนาเป็น Young Smart Farmer มีผลิตภัณฑ์ทางการเกษตรหลากหลาย เช่น ผักมูล ไส้เดือนผสมดิน แคนตัสเห็ด ส่วนปัญหาของการดำเนินงานของกลุ่ม คือ เรื่องตลาด ต้นทุน และวัตถุดิบ	ศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองจากเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ พูดคุยปรึกษาผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน ศึกษาจากกรณีศึกษาที่ประสบความสำเร็จ	สามารถใช้เครื่องมือเพื่อการประชุมทางไกลได้ทั้ง โปรแกรมซูม ไลน์ กูเกิ้ลมีต และสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ เช่น เฟซบุ๊ก เป็นต้น	เริ่มต้นจากการนำปัญหามาเป็นโจทย์แล้วศึกษาหาข้อมูลในเรื่องที่เกี่ยวข้องอย่างถ่องแท้ มีเวทีอบรมให้ความรู้หาข้อมูลเพิ่มเติมปัญหา	การทำผลิตภัณฑ์ให้ตอบโจทย์กับตลาดหรือความต้องการของลูกค้า เช่น การผลิตดินที่ตรงกับชนิดของพืช มีสูตรเฉพาะที่ไม่ซ้ำกับที่เคยผลิตมาแล้ว	องค์ประกอบที่สำคัญคือการมีผู้รู้ที่มีประสบการณ์เชิงลึกมาถ่ายทอดความรู้ และเทคนิควิธีการต่าง ๆ รูปแบบที่เห็นว่าเหมาะสมคือการมีพื้นที่ให้แลกเปลี่ยนและแบ่งปันประสบการณ์ร่วมกัน
ผลิตภัณฑ์สมุนไพรแปรรูปอุทัยวรรณ (ผลิตภัณฑ์สมุนไพร)	ปัญหาของการดำเนินงานของกลุ่ม คือ ผลิตภัณฑ์ขึ้นรา เพราะไม่มีอุปกรณ์อบแห้งตากแดดแต่แดดไม่มี ปจจุบันมีสินค้าที่หลากหลาย ทั้งเซรั่ม สครับ น้ำมันนวดหน้า กำลังพัฒนาสบู่ใช้กากแต่มีปัญหาขึ้นราง่าย	วิธีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในกลุ่มวิสาหกิจชุมชนควรแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับกลุ่มที่มีประสบการณ์คล้ายๆ กัน เช่น กลุ่มผลิตภัณฑ์เดียวกัน โดยมีผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะเป็นช่วง ๆ ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์	เทคโนโลยีและเครื่องมือที่สามารถใช้ในชุมชนการเรียนรู้ ควรเน้นรูปแบบออนไลน์ เช่น ซูมและไลน์ เนื่องจากเรียนรู้ง่าย เน้นการแลกเปลี่ยนข้อมูลผ่านเทคโนโลยีที่ใช้งานง่ายและรวดเร็ว	ควรเริ่มจากการศึกษาองค์ความรู้ของนวัตกรรมที่สนใจจะพัฒนา ศึกษาปัญหาสภาพปัจจุบัน ก่อนไปพัฒนาต่อยอด และควรมีการแลกเปลี่ยนความรู้ในกลุ่ม	เน้นการใช้ส่วนผสมที่มาจากธรรมชาติในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ และให้ผู้ใช้มารีวิวผลิตภัณฑ์ให้ ถ่ายรูปก่อนใช้ และหลังใช้แล้วนำลงสื่อสังคมออนไลน์ เช่น TikTok เพื่อให้ผลิตภัณฑ์เป็นที่รู้จักแบบปากต่อปาก	องค์ประกอบที่สำคัญ คือ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน และมีผู้เชี่ยวชาญมาให้ข้อแนะนำ ผ่านระบบออนไลน์ที่ใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน สามารถทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้อย่างสม่ำเสมอ

วิสาหกิจชุมชนชายน์เฮิร์บ กรุ๊ป (ผลิตภัณฑ์สมุนไพร)	ที่ผ่านมาใช้กระบวนการวิจัยในการพัฒนาผลิตภัณฑ์อยู่แล้วแต่อยากได้สารในการพัฒนาผลิตภัณฑ์แบบนาโนและเทคโนโลยีที่ผลิตภัณฑ์ไม่ดำ แต่ประเทศไทยยังขาดกระบวนการวิเคราะห์คุณภาพผลิตภัณฑ์ ปัจจุบันต้องจ้างโรงงานผลิต อยากผลิตเอง แต่เครื่องแพง	ในการจัดกลุ่ม อยากให้มีผลิตภัณฑ์คล้าย ๆ กัน อยากให้มีการสำรวจตลาดก่อนพัฒนาผลิตภัณฑ์	เทคโนโลยีแบบออนไลน์ เช่น การใช้ zoom การใช้ Line OA	ทำอย่างไรก็ได้ให้ถูกใจลูกค้า โดยเอาความต้องการของลูกค้าเป็นตัวตั้ง ที่สำคัญ คือ ต้องพัฒนวัตกรรมที่ไม่แพงไปจากเดิม เช่น ทำไพรจากสีเหลืองเป็นสีขาว แต่ทำแล้วราคาแพง ไม่รู้ทำเพื่ออะไร สุดท้ายลูกค้าไม่ซื้อ อีกประเด็น คือ ต้องรู้พื้นฐานผลิตภัณฑ์แต่ละตัว เช่น ใบบัวบกเราสกัดแล้วแพง ต้องซื้อเมืองนอกและราคาถูกกว่า	เปิดเวทีแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น แลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน และทำสินค้าให้ขายในช่องทางออนไลน์ได้ พร้อมบอกสรรพคุณของผลิตภัณฑ์ สิ่งสำคัญ คือ การสื่อสารให้ตรงประเด็นกับลูกค้า	ผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนมีผลิตภัณฑ์ที่มีความแตกต่างกัน ประสบการณ์ที่แตกต่างกัน จึงต้องมีการแลกเปลี่ยนข้อมูล ความรู้เพื่อให้ได้การพัฒนาใหม่ ๆ ผลิตภัณฑ์ต้องเน้นแพคเกจจิ้งให้ดูดี น่าใช้ และดูมีมาตรฐาน
วิสาหกิจชุมชนบ้านต้นจอก (การแปรรูปและผลิตภัณฑ์อาหาร)	นวัตกรรมที่อยากได้ คือ กระบวนการผลิตที่ประหยัดต้นทุน อยากประหยัดพลังงาน น้ำมันที่ใช้ทอดแพง เช่น อุปกรณ์เตาพลังงาน (ปัจจุบันใช้เตาแก๊ส ซึ่งมี	อยากได้การแลกเปลี่ยนตลาด อยากได้การฝากขาย อยากได้การกระจายสินค้าแบบผลิตภัณฑ์พื้นบ้านด้วยกัน เช่น เค้ามาฝากขายสินค้าที่เราเราไปฝากขายสินค้าที่เค้า	เทคโนโลยีที่ควรนำมาใช้เพื่อการสร้างชุมชนการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ ได้แก่ ซูม และไลน์ เนื่องจาก	สามารถพัฒนาสินค้าเชิงนวัตกรรมได้ แต่ทุกวิสาหกิจชุมชนอาจจะไม่สามารถทำได้ ขั้นแรก ต้องวิเคราะห์ปัญหา จุดด้อย จุด	เทคนิคที่ทำให้ผลิตภัณฑ์โดดเด่น คือ ต้องวิเคราะห์และชูจุดเด่นของผลิตภัณฑ์ วัตถุดิบที่ใช้ ประโยชน์ที่จะได้ เน้นใช้ผลิตภัณฑ์จาก	องค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญในการให้ข้อเสนอแนะในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ เช่น ด้านการแพคเกจจิ้ง การตลาด

	ความผันผวนของราคาแก๊ส) และต้องการพัฒนานวัตกรรมที่สามารถขายออนไลน์และส่งออนไลน์ได้		ใช้งานง่าย สะดวกในการใช้งาน	แข็งในผลิตภัณฑ์ของตนเอง อยากได้องค์ความรู้ ต้องอบรม มองดูผลิตภัณฑ์ เพื่อพัฒนาต่อยอด	ธรรมชาติ ไม่แต่งกลิ่น ไม่ใส่สี ไม่ใส่สาร	แลกเปลี่ยนความรู้ภายในกลุ่มย่อย จำนวนสมาชิกไม่มากจนเกินไป แบ่งตามประเภทกลุ่มวิสาหกิจ อยากฟังประเภทเดียวกัน และ แลกเปลี่ยนความรู้ร่วมกัน และเทคโนโลยีที่ใช้ควรใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน
วิสาหกิจชุมชน Vinca White (การแปรรูปและผลิตภัณฑ์อาหาร)	ปัญหาที่พบ คือ การแปรรูปผลิตภัณฑ์ เนื่องจากเห็ดนางฟ้ามีบางช่วงเก็บไม่ทัน ทำให้เห็ดแห้ง ไม่สวย ขายไม่ได้ราคา และต้องการเน้นแพคเกตที่ดึงดูดความสนใจของลูกค้า ปัจจุบันขายในตลาดสด และที่คัดมาว่าตกเกรด จะนำไปแปรรูปเป็นสินค้าอื่น ๆ เช่น ชาเห็ดพร้อมทาน	ศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง ปรึกษาผู้ที่มีประสบการณ์หรือเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน และในกลุ่มวิสาหกิจชุมชนด้วยกัน	ต้องการใช้เทคโนโลยีที่ใช้งานง่าย สะดวก รวดเร็ว ใช้เวลาเรียนรู้ไม่นาน	ศึกษาปัญหา และหาทางแก้ไขปัญหา ฟังเสียงลูกค้า แล้วนำมาปรับปรุงให้เป็นไปตามความต้องการของลูกค้า	พัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ เน้นการแปรรูป เพื่อให้มีสินค้าที่มีความหลากหลายขึ้น	ควรมีกลุ่มคนในวิสาหกิจชุมชนที่มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน เพื่อต่อยอดการเรียนรู้และการพัฒนาผลิตภัณฑ์ร่วมกัน

วิสาหกิจชุมชนกลุ่มแม่บ้านขนมอบบ้านลากฆ้อน (การแปรรูปและผลิตภัณฑ์อาหาร)	ขาดแหล่งข้อมูลในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับกลุ่มวิสาหกิจชุมชนที่มีความใกล้เคียงกัน ปัจจุบันพูดคุยแต่ในกลุ่มวิสาหกิจของตนเอง ต้องการเรียนรู้วิธีการใหม่ ๆ เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาหรือปรับปรุงสูตรขนมใหม่ ๆ	เรียนรู้กันภายในกลุ่มวิสาหกิจชุมชน ต้องการเข้าร่วมกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากธรรมชาติ ตามภาวะการเปลี่ยนแปลงของตลาด และถ่ายทอดเทคโนโลยีการพัฒนาผลิตภัณฑ์ เพื่อให้เกิดการบูรณาการองค์ความรู้และบูรณาการเครือข่ายชุมชนจังหวัดนนทบุรีและจังหวัดใกล้เคียง	สามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อการประชุมออนไลน์ ได้แก่ โปรแกรมซูมและไลน์และสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ เช่น ไลน์โอเอและเฟซบุ๊ก	สำรวจความต้องการของลูกค้า ปัญหาของลูกค้า เพื่อนำไปเป็นไอเดียในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ ขนมสูตรใหม่ ๆ	เน้นส่วนผสมที่มาจากธรรมชาติ เช่น มะพร้าว	จัดพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ พร้อมทั้งให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องแนะนำแนวทาง จัดอบรมในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เป็นระยะ ๆ และต้องการการสนับสนุนเพื่อยกระดับผลิตภัณฑ์เข้าสู่มาตรฐานต่าง ๆ

ผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้ประกอบการการวิสาหกิจชุมชนจำนวน 10 คน สรุปได้ดังนี้

(1) ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับสถานภาพของวิสาหกิจชุมชน เป็นการดำเนินของกลุ่มในรูปแบบของการผลิตพืช การแปรรูปและผลิตภัณฑ์อาหาร และผลิตภัณฑ์สมุนไพร โดยที่สภาพปัญหาเกี่ยวกับการสร้างนวัตกรรมของวิสาหกิจชุมชน พบว่าขาดความรู้เกี่ยวกับแนวคิดและขั้นตอนการสร้างนวัตกรรม รวมถึงไม่ทราบวิธีการและแหล่งสืบค้นข้อมูลเพื่อส่งเสริมการคิดค้นหรือพัฒนาสิ่งใหม่ ดังนั้นประเด็นที่ต้องการเรียนรู้เพิ่มเติม เช่น วิธีการยืดอายุสินค้า การแปรรูปสินค้า การพัฒนาสินค้าเชิงนวัตกรรมเพื่อนำไปใช้ในการแก้ไขปัญหาของผลิตภัณฑ์ให้ตอบโจทย์ความต้องการของตลาด

(2) กระบวนการเรียนรู้/วิธีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของกลุ่ม ต้องการการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกลุ่มวิสาหกิจชุมชนที่มีจุดมุ่งหมายหรือมีพื้นฐานความสนใจใกล้เคียงกัน ต้องการการเรียนรู้แบบเป็นกลุ่มย่อยที่สามารถพูดคุยแลกเปลี่ยนปัญหาและประสบการณ์ได้อย่างเปิดเผย เช่น มีผู้เชี่ยวชาญหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงนวัตกรรมที่เพิ่มมูลค่าและมีมาตรฐานเป็นที่ยอมรับ

(3) พื้นฐานทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีดิจิทัลที่ควรนำมาใช้เพื่อการสร้างชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ ควรเป็นเทคโนโลยีที่ใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน สะดวดและรวดเร็ว โดยผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนมีความถนัดในการใช้งานในชีวิตประจำอยู่แล้ว เช่น ไลน์ (LINE) ซูม (Zoom) เพื่อการประชุมทางไกล เพื่อสามารถเข้าถึงได้ทุกที่และทุกเวลา

(4) กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์/บริการ ควรเริ่มจากการศึกษาองค์ความรู้หรือแนวคิดการสร้างนวัตกรรม เริ่มจากศึกษาปัญหา สภาพปัจจุบัน ความต้องการของลูกค้า การตลาดก่อนนำข้อมูลไปพัฒนาต่อยอดในการสร้างนวัตกรรม เช่น ควรมีการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างกลุ่มย่อย และต้องการมีผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์

(5) เทคนิค วิธีการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์/บริการให้มีความแตกต่าง/โดดเด่น คือ ต้องการวิธีการวิเคราะห์และนำเสนอจุดเด่นของผลิตภัณฑ์ เช่น วัตถุดิบที่ใช้ ประโยชน์ที่ได้รับ เน้นใช้ผลิตภัณฑ์จากธรรมชาติ ความมีมาตรฐาน และความปลอดภัยในการใช้งาน

(6) ความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ฯ มีดังนี้ องค์ประกอบของชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ ควรประกอบไปด้วยกลุ่มวิสาหกิจชุมชน ผู้เชี่ยวชาญ เทคโนโลยี องค์ความรู้ และการสนับสนุนจากผู้ที่มีประสบการณ์หรือความเชี่ยวชาญเฉพาะ และเรียนรู้เทคนิควิธีการต่าง ๆ เพื่อการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ ส่วนรูปแบบของชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ที่เห็นว่าเหมาะสม คือ การมีพื้นที่ให้แลกเปลี่ยนและแบ่งปันประสบการณ์ร่วมกันที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายและสะดวก

1.2 ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ในชุมชน จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการคิดเชิงออกแบบ จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการนวัตกรรม จำนวน 1 คน มีข้อคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ สรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 4 แนวคำถามและการสรุปข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

แนวคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			
	ด้านการจัดการเรียนรู้ในชุมชน	**ด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา**	**ด้านการคิดเชิงออกแบบ**	**ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรม**
ลักษณะของชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบ	• ชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ คือ ชุมชนที่สมาชิกทุกคนสามารถมีส่วนร่วมได้ใน community นั้น ๆ โดยมีอิสระ และสามารถที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมได้ตามอิสระ ตามสมัครใจ ตามความสนใจ และตามศักยภาพของตนเอง • การออกแบบชุมชนการเรียนรู้คือ การที่ให้สมาชิกเข้ามามีส่วนร่วมเข้ามาช่วยในการคิด การออกแบบ การบริหารจัดการ ดูแล และต่อยอดชุมชนการเรียนรู้ของตนเองร่วมกัน	(1) เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ทุกคนสามารถแลกเปลี่ยน แสดงความคิดเห็น แบ่งปันประสบการณ์ได้อย่างสร้างสรรค์ (2) ผู้คนมีประสบการณ์ที่ใกล้เคียงกัน (3) มีผู้นำที่เป็นที่ยอมรับและมีทักษะการสื่อสารที่ดี	(1) ที่มาเดียวกันแต่หลากหลาย มีเป้าหมายเดียวกัน ที่มาเดียวกัน ความสนใจเดียวกัน การจัดกลุ่มควรมีหลากหลายของความเชี่ยวชาญ (2) Attitude มีความกระตือรือร้นในการปฏิสัมพันธ์เรียนรู้ร่วมกัน เช่น สื่อสารการตลาด + ผู้ผลิต product (3) ความคุ้นเคยกับระบบออนไลน์ Skill set ของการใช้เทคโนโลยี เรียนรูออนไลน์ร่วมกันได้ (4) ผู้นำการเรียนรู้ (Content base) สลับการเรียนรู้ สลับบทบาทการเป็นผู้นำ (5) Coaching (นำผู้เชี่ยวชาญจากภายนอกเข้ามา)	• โครงสร้างของวิสาหกิจชุมชน การคิดร่วมกันมาระดับหนึ่งจึงเป็นวิสาหกิจชุมชน การบริหารจัดการที่มีโครงสร้างเป็นอย่างไร องค์กรเกิดมานานขนาดไหนแล้ว ประธานกับ นายก อบต. อาจเป็นคนเดียวกัน เป็นข้อดี เป็นผู้นำ/ผู้นำมีวิสัยทัศน์ทันสมัยไหม • ผู้นำชุมชนเป็นสิ่งสำคัญมาก รวมถึงการใช้เทคโนโลยีของชุมชน และความพร้อมของชุมชน • ปัญหาของปัญหาของชุมชนเพื่อจะเอาการคิดเชิงออกแบบเข้าไป/ จะได้ design activity/จุดด้อยของ

แนวคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			
	ด้านการจัดการเรียนรู้ในชุมชน	**ด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา**	**ด้านการคิดเชิงออกแบบ**	**ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรม**
				สิ่งที่ทำอยู่ ณ ปัจจบัน/ Best Practice ของสิ่งที่ดี ที่จะมา Sharing ได้/เอกลักษณ์ของชุมชนของเค้าคืออะไร ที่จะทำให้มีคุณค่ามากขึ้น/ เลือกมาสัก 3 กลุ่ม ที่เป็น Best Practice (ได้รับรางวัล innovation หรือมีแนวคิดทันสมัย) และ 2 กลุ่มอยู่ระหว่างพัฒนา
เทคนิคและกระบวนการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน	• นวัตกรรมต้องเริ่มจากสิ่งที่ชุมชนมั่นใจ ถนัด เชี่ยวชาญ ภูมิใจ สนใจ ให้ความตระหนักถึงความสำคัญของนวัตกรรมนั้น ๆ ที่จะสามารถนำมาใช้ นำมาปรับใช้ นำมาประยุกต์ใช้ หรือนำมาบูรณาการเข้ากับการประกอบการของตนเองได้อย่างภาคภูมิใจ	• เทคนิคและกระบวนการเรียนรู้ที่สำคัญคือ (1) เรียนรู้เป็นลำดับขั้นปฏิบัติตามได้ง่าย (2) เรียนจากสถานการณ์จริง พร้อมแนวทางการแก้ปัญหาที่ถูกต้อง และ (3) ใช้สื่อที่เข้าใจได้ง่าย ไม่ซับซ้อน	• เทคนิคเข้าใจ Paint point ของลูกค้า โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน PBL /ระหว่างช่วย define ปัญหาให้ชัด • Collaborative Learning ทำให้ผู้ประกอบการฝึกการทำงานร่วมกัน appreciate ในความคิดคนอื่น	• ควรใช้เทคนิคเชิญประชุมผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน/ จัดกลุ่มเพื่อบอกจุดเด่นของโครงการ/ พูดคุยแลกเปลี่ยนชุมชนไหนเก่งอะไรบ้าง/ กระตุ้นและใช้เทคนิคทำอย่างไรให้เจ้าของ product อยาก knowledge

แนวคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			
	ด้านการจัดการเรียนรู้ในชุมชน	**ด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา**	**ด้านการคิดเชิงออกแบบ**	**ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรม**
	• จัดกระบวนการเรียนรู้แบบ interactive ระหว่างชุมชนเจ้าของนวัตกรรม กับผู้เชี่ยวชาญ และสมาชิกอื่น ๆ ที่สนใจร่วมกัน		• Authentic learning เรียนรู้จากสถานการณ์จริง/ case จริง/ ประสบการณ์จริง • Design Thinking ใส่ Framework ในสมอง 1 2 3 4 5 เป็นการเรียนรู้ที่ยั่งยืน	sharing/ ใส่ value อะไร เพื่อให้ product เราเกิดคุณค่า/ จะทำให้โดดเด่นอย่างไร การทำให้ยอมรับและมีส่วนร่วมเป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน
เทคโนโลยีและเครื่องมือทางด้านดิจิทัล	• เทคโนโลยีและเครื่องมือทางด้านดิจิทัลที่พวกเขาคุ้นชิน เข้าถึงได้ แต่หากว่าเป็นเครื่องมือที่ใหม่ หรือไม่คุ้นชินชุมชนสามารถที่จะมีที่ปรึกษาได้หากเกิดปัญหาในการใช้เครื่องมือนั้น ๆ • เครื่องมือนั้น ๆ ชุมชนต้องสามารถทำได้เองเป็นส่วนใหญ่ พึ่งพาคนนอกน้อยที่สุด ชุมชนเองตรวจสอบสอบถามได้อย่างสะดวกหากว่ามีปัญหาในการใช้ เช่น การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการทำการตลาด	• เทคโนโลยีและเครื่องมือทางด้านดิจิทัลที่ควรนำมาประยุกต์ใช้ต้องใช้งานง่าย รองรับสมาร์ตโฟนทั้ง iOS และ Android ไม่ใช้เครื่องมือมากจนเกินไป และควรเป็นเครื่องมือที่ผู้คนใช้งานในชีวิตประจำวันอยู่แล้ว • เครื่องมือที่ช่วยแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เช่น แอปพลิเคชัน แพลตฟอร์มที่อาจสร้างขึ้นใหม่ หรือ ใช้เครื่องมือที่ผู้ประกอบการคุ้นชินอยู่แล้ว เช่น เฟซบุ๊ก (Group) หรือกลุ่มไลน์ เพื่อ	• เทคโนโลยีและเครื่องมือทางด้านดิจิทัลที่นำมาใช้ควรเชื่อมต่อกับการใช้ Smart phone /Mobile app และใช้ Line OA เชื่อมต่อกับทรัพยากรการเรียนรู้ต่าง ๆ ของเรา เนื่อง Line เป็นเครื่องมือที่ใช้งานง่ายและผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนมีความคุ้นเคย โดยเน้นการมีปฏิสัมพันธ์แบบ 1:1 หรือเป็น	• ต้องมองว่า activity ก่อน เช่น สินค้าเป็นโรงงานเล็ก/ บางแห่งเป็นท่องเที่ยว • Line ทำอย่างไรให้เกิด line conversation/ ตั้งปัญหาเพื่อค้นหาคำตอบ/ ฝึกการตั้งคำถามให้เป็น การตั้งคำถามให้ชัดเจน/ หา key person ในชุมชนมาช่วยตอบปัญหา/ knowledge sharing/ เอา information ใส่ไปในตัวเค้า

แนวคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			
	ด้านการจัดการเรียนรู้ในชุมชน	**ด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา**	**ด้านการคิดเชิงออกแบบ**	**ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรม**
	ออนไลน์ ชุมชน สามารถทำได้โดยไม่ยาก และไม่ต้องลงทุนเกี่ยวกับอุปกรณ์เพิ่มเติม หรือการเปิดร้านค้าออนไลน์ที่ชุมชนสามารถทำได้เอง หลังจากได้รับการแนะนำหรือการสอน หรือการสาธิตเพียงเล็กน้อย • เครื่องมือนั้น ก็สามารถแสดงผลหรือเปิดโอกาสให้ชุมชนสามารถที่จะเข้าไปตรวจสอบ ตรวจเช็ต ตรวจทาน และประเมินผลการทำงาน การประกอบการ การดำเนินการของตนเองได้อย่างสะดวก และไม่ซับซ้อน สามารถทำได้เองตามเวลาที่สะดวก	ส่งเสริมให้เกิดกิจกรรมการสนทนาและแลกเปลี่ยนกัน ต้องเป็นเทคโนโลยีที่รองรับ ทั้งแบบประสานเวลา และไม่ประสานเวลา รวมถึงการใช้ไลน์ OA เป็นตัวที่ช่วยให้การสื่อสารกับคนมากขึ้น และการประชาสัมพันธ์ง่ายขึ้น	กลุ่ม นอกจากนี้ควรมีการ tracking analytic เพื่อนำมาวิเคราะห์และติดตามผลต่อไป	เพื่อให้ share ได้/ ลุกของชาวบ้านช่วยทำ marketing online • คนที่มีทั้ง knowledge และ sharing
องค์ประกอบของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับ	• กำหนดบทบาท หน้าที่ของชุมชนอย่างชัดเจนใน Learning community นั้น ๆ เช่น เป็นที่ปรึกษาเป็นผู้บริหารจัดการ เป็นผู้ร่วมให้เนื้อหาเป็นผู้ช่วย ฯลฯ	• องค์ประกอบที่สำคัญของรูปแบบ ได้แก่ (1) สมาชิกกลุ่ม ที่มีประสบการณ์ร่วมกันหรือใกล้เคียงกัน (2) ผู้นำกลุ่ม (3) ผู้ดูแลระบบ (4) แหล่งเรียนรู้ (วิดีโอ/อินโฟ	• องค์ประกอบที่สำคัญของรูปแบบ ได้แก่ (1) ผู้เรียนที่มีเป้าหมายเดียวกัน (2) ผู้นำการเรียนรู้ (Coaching) (3) ทรัพยากรการเรียนรู้ (4) ช่อง	• องค์ประกอบที่สำคัญได้แก่ (1) บุคคล ที่ประกอบด้วยผู้นำ/สมาชิกของชุมชน มีความร่วมมือช่วยเหลือซึ่งกันและกัน (2) เทคโนโลยีที่ง่าย มี

แนวคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			
	ด้านการจัดการเรียนรู้ในชุมชน	**ด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา**	**ด้านการคิดเชิงออกแบบ**	**ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรม**
ผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน	• การออกแบบ function หลัก ๆ ที่ใช้งานได้สะดวก เช่น function การสื่อสาร ที่ชุมชนสามารถใช้การสื่อสารเพื่อการประสานงาน การสื่อสารเพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์ การสื่อสารเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน การสื่อสารเพื่อการประกอบธุรกรรมต่าง ๆ • การออกแบบการสื่อสารต้องเน้นการสื่อสารด้วยภาพ ด้วยสัญญะต่าง ๆ เพื่อให้สะดวกและใช้งานง่าย	กราฟิก) (5) เครื่องมือสื่อสาร (6) แอปพลิเคชัน (Line OA/ Line Openchat/ YouTube) และ (7) เครือข่ายอินเทอร์เน็ต	การการปฏิสัมพันธ์ /Line OA (5) เทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนรู้ /กิจกรรม/ Task/ Budget	ประโยชน์ ทำให้เกิด income ยั่งยืน ขยายรายได้ (3) Product หรืองานบริการที่ต้องการพัฒนา ทั้งนี้เป็นการผสมผสาน Structure/ sense of value/ product/ อาชีพ เป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน
ขั้นตอนของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน	• เริ่มที่สิ่งที่ชุมชนมี ชุมชนต้องการ ชุมชนพร้อม ชุมชนสนใจ • เปิดโอกาสให้ชุมชนเข้ามาร่วมกระบวนการของการออกแบบนวัตกรรมขั้นตอนใด ๆ ตามความถนัด ตามความถนัด	• ขั้นตอนการเรียนรู้ของรูปแบบประกอบไปด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การกำหนดเป้าหมายร่วมกัน (2) วิเคราะห์ปัญหา (3) ค้นหาแหล่งเรียนรู้ (4) แลกเปลี่ยนความคิดเห็น Design Thinking (5) สรุปแนวทาง	(1) การกำหนดเป้าหมายร่วมกัน (2) ประเด็นการเรียนรู้การคิดเชิงออกแบบ (3) กระบวนการเรียนรู้ (4) การปฏิสัมพันธ์ตามกระบวนการ Design Thinking (5) นำเสนอแบบ Pitching / สนุก/ กรรมการตัดสิน (6)	1) ค้นหาสิ่งที่เป็นทรัพยากรพื้นฐานของชุมชน คือ อะไร resource ที่สามารถ create เป็นนวัตกรรมได้ (SWOT) ของกลุ่ม สรุปให้กลุ่มรับทราบ จุดแข็ง จุดอ่อน ต้องแก้ตรงไหนอย่างไร

แนวคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			
	ด้านการจัดการเรียนรู้ในชุมชน	**ด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา**	**ด้านการคิดเชิงออกแบบ**	**ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรม**
	• เปิดโอกาสให้ชุมชนได้ทดลองทำ ทดลองขาย ทดลองสาธิต แล้วประเมินผลร่วมกัน	การแก้ปัญหาร่วมกัน และ (6) ประเมินผล	ประเมินผล โดยในแต่ละขั้นตอนในแต่ละขั้นของ ขั้นตอนที่ 1-6 ควรมีการ Coaching ตลอด ทั้ง Coaching ผู้นำชุมชนและคนในกลุ่ม ให้รางวัลนวัตกรรมของชุมชน	2) ประชุมอีกรอบ คิด product ใหม่ หาคีย์แมนผู้นำว่าจะให้ใครเป็น มีความพร้อมของเทคโนโลยีและสามารถ sharing ข้อมูลได้/ช่วยกันคิดควรขายอะไรเพิ่ม product อะไรที่ควรเปลี่ยน ให้ list ขึ้นมา แล้วจัดลำดับ 1-3 3) ประชุมออนไลน์ แยกไปประชุมกลุ่มย่อย และสรุปความต้องการของกลุ่ม นำเสนอแนวทางการพัฒนานวัตกรรมของกลุ่ม 4) พัฒนาต้นแบบ สัก 3-4 กลุ่ม 5) Product add ความรู้ออนไลน์ได้อย่างไร / knowledge sharing ของชุมชนจากกลุ่มที่เด่นๆ เช่น เลือกมา 3 product แล้วชุมชนทำ 2-3 อย่าง

แนวคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			
	ด้านการจัดการเรียนรู้ในชุมชน	ด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา	ด้านการคิดเชิงออกแบบ	ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรม
				6) อบรมให้ความรู้คนที่จะไปนำการเรียนรู้ให้กับชุมชน เนื่องจากคนในชุมชนจะกล้าถามกัน 7) การนำเสนอ 8) ประเมินผล (ผู้เชี่ยวชาญ/ผู้บริโภค) *เทคนิคการจัดกลุ่ม จาก 40 คน 5 กลุ่มๆ กลุ่มละ 8 คน บอกเค้าว่าต้องประชุมและนำเสนอ เค้าจะเลือกกันเอง **สิ่งที่คนไม่เคยคิดได้ แต่คิดได้ก็คือ นวัตกรรมแล้ว / product จะเอาอะไรเข้าไปให้เป็นเอกลักษณ์มากขึ้น เช่น product development กาแฟธรรมดาเป็นกาแฟ drip เพิ่มรสชาติใหม่/การท่องเที่ยว เปิดเส้นทางใหม่แล้ว compare ว่านักท่องเที่ยวเข้ามาแล้วชอบมั้ย

แนวคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			
	ด้านการจัดการเรียนรู้ในชุมชน	ด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา	ด้านการคิดเชิงออกแบบ	ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรม
				***การท่องเที่ยว ใช้ QR code เล่าเป็น story ได้ **ดูสภาพปัจจุบัน แล้วจะเพิ่มอะไรเข้าไป ทั้ง product และ process หรือหาตลาดใหม่
แนวทางการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนอย่างยั่งยืน	• เมื่อชุมชนได้เรียนรู้จากสิ่งที่ตนเองสนใจ สิ่งที่ตนเองพร้อมแล้ว ให้โอกาสในการสาธิต ทดลอง และดำเนินการร่วมกับชุมชน โดยมีการออกแบบระบบส่งเสริมสนับสนุนอย่างสะดวกและต่อเนื่อง • จากนั้น mentor ต้องพยายามที่จะเพิ่มมูลค่า (top up value) อย่างเหมาะสม ต่อเนื่อง และเมื่อชุมชนพร้อม ก็เปิดโอกาสให้ชุมชนได้ทำหน้าที่เป็นผู้ให้คืน ตามความพร้อมและความตั้งใจของชุมชนเอง • สื่อสารระบบการสื่อสารในการบริหารจัดการ Learning community ให้ชัดเจนทั้งระบบทั้ง	มีการประเมินผลทั้ง Formative Evaluation และ Summative Evaluation รวมถึง การติดตามผลหลังจากการทดลองเป็นระยะ ๆ	เรียนครั้งแรกสำเร็จ ควรมีการทำซ้ำ ให้เป็น routine ทุก 6 เดือนพัฒนานวัตกรรมใหม่ออกมา/ปรับแบบ small improvement จนไปถึงนวัตกรรม ต่อยอดไปสู่ธุรกิจได้ /Expand ของ role / ควรมีคนไปเข้าไปกระตุ้นอยู่เสนอ	(1) ผู้นำชุมชนต้องเข้มแข็ง ทำงานร่วมกันอย่างต่อเนื่องทั้งภาครัฐและเอกชน สำนักงานพัฒนาชุมชน ทางการเกษตร หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ลงไปชุมชน ไปอบรม ไป support บ่อยๆ / แนะนำการขายของผ่านออนไลน์ (2) ควรเป็นความคิดของเค้า ต่อยอดจากความคิดของเค้า/ เอา knowhow ที่เรานำเสนอไปทำแต่ปรับได้ **ควรติดต่อผ่านสำนักงานพัฒนาชุมชน เพื่อให้ผู้นำ active

แนวคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			
	ด้านการจัดการเรียนรู้ในชุมชน	**ด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา**	**ด้านการคิดเชิงออกแบบ**	**ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรม**
	เพื่อความโปร่งใส และทั้งประสิทธิภาพในการทำงานร่วมกัน เพื่อให้สมาชิกทุกคนสามารถที่เห็น flow ของการทำงาน การแลกเปลี่ยนรู้ระหว่างกันได้ รวมทั้งการร่วมกันแก้ปัญหา การร่วมมือและการร่วมกันคิดเพื่อพัฒนาต่อยอดยิ่ง ๆ ขึ้นไป			
ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะอื่น ๆ		ชุมชนช่วยกันค้นหาปัญหาที่แท้จริง และการมีผู้นำชุมชนที่มีความสามารถมีความเข้มแข็ง	(1) หา Need ของชุมชน/ อุปสรรคที่มีในอดีตคืออะไร/ ระบบเราจะแก้ปัญหาได้อย่างไร/ ปรับทุกอย่างให้ตรงกับเค้า (2) กระตุ้นการเรียนรู้ตลอดเวลา/ ทำให้กำกับตนเองได้/ ตื่นมาทำกิจกรรม (3) การเสริมแรง/ให้รางวัล ทุก 3 วัน/ทำได้ๆ /Celebrate ถ้าทำชิ้นงานเสร็จ ได้รับดาว/ การชื่นชมเค้าจาก Coach/ ชื่นชมกันเอง reflection /ชิ้นงานระหว่างทำ/	ตอบโจทย์ตามที่ชุมชนต้องการ ได้ประโยชน์ /ทำให้เกิด online conversation ให้เกิดการแลกเปลี่ยนให้ได้มากที่สุด/ ฝึกการตั้งโจทย์ให้เป็น/ ตั้งคำถามให้เป็น/ วันนี้จะตั้งคำถามได้

แนวคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			
	ด้านการจัดการเรียนรู้ในชุมชน	ด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา	ด้านการคิดเชิงออกแบบ	ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรม
			winning concept/ Prototype ที่ดีที่สุด/ Packing แล้วไปนำเสนอกับลูกค้า/ KPI ถ้าได้คะแนนสูงทุก step ก็จะพอใจ (4)1 ทีม 1 Product : ให้เค้าเลือก Product ดี 3 อันมาให้เลือก/ เกษตรเหมือนกัน/ ผ้าเหมือนกัน กลุ่มใกล้ๆ กัน แล้วร่วมโหวต/ ต้องเป็น Product ที่มี Passion	

จากตารางที่ 4 พบว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนในประเด็นต่าง ๆ ที่สอดคล้องและสนับสนุนซึ่งกันและกัน ดังนี้

(1) ลักษณะของชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบ ควรเป็นพื้นที่ที่ช่วยจุดประกายการคิดค้นหรือสร้างสรรค์สิ่งใหม่ให้กับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน ที่สมาชิกทุกคนสามารถใช้งานได้ตามอัธยาศัย โดยเป็นพื้นที่ที่เกิดจากการรวมกลุ่มของคนที่มีความสนใจหรือเป้าหมายเดียวกัน แต่อาจมีความเชี่ยวชาญที่แตกต่างกัน แต่ละคนสามารถแสดงบทบาทเป็นทั้งผู้นำและผู้ตาม ยอมรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน การเกิดขึ้นของชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ต้องเปิดโอกาสให้สมาชิกมีส่วนร่วมในการออกแบบ บริหารจัดการ และดูแลชุมชนการเรียนรู้ฯ ด้วยกลุ่มของตนเอง มีการเชื่อมโยงเครือข่ายของผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ทรงคุณวุฒิที่จะสามารถให้คำแนะนำ แบ่งปันประสบการณ์ร่วมกับผู้ประกอบการฯ ที่สำคัญต้องเป็นพื้นที่ที่เข้าถึงได้ง่าย เช่น ชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ควรเชื่อมต่อจากระบบหรือเทคโนโลยีที่ผู้ประกอบการฯ คุ้นเคยหรือใช้งานเป็นประจำอยู่แล้ว

(2) เทคนิคและกระบวนการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนควรจัดการเรียนรู้เป็นลำดับขั้นตอนเพื่อให้ผู้ประกอบการฯ สามารถปฏิบัติตามได้ง่าย เป็นการเรียนรู้จากสถานการณ์/ประสบการณ์จริงที่ผู้ประกอบการฯ แต่ละกลุ่มนำมาแลกเปลี่ยนกัน เช่น เริ่มต้นจากการกำหนดและวิเคราะห์สภาพปัญหาให้ชัด หรือการทำความเข้าใจกับปัญหา (Paint point) ของลูกค้าเพื่อนำมาสู่การสร้างนวัตกรรมหรือสิ่งใหม่ที่ตอบโจทย์ความต้องการของลูกค้าได้อย่างแท้จริง เน้นการทำงานแบบร่วมมือกันและพูดคุยแลกเปลี่ยนเพื่อได้ทราบจุดเด่นของผู้ประกอบการฯ แต่ละกลุ่มเพื่อสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างกัน

(3) เทคโนโลยีและเครื่องมือทางด้านดิจิทัลที่จะนำมาประยุกต์ใช้ในชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ ต้องใช้งานง่าย ควรเป็นสิ่งที่ผู้ประกอบการฯ คุ้นชินหรือใช้งานในชีวิตประจำวันอยู่แล้ว แต่หากจำเป็นต้องสร้างระบบขึ้นใหม่ต้องไม่ยุ่งยากต่อการใช้งาน สามารถฝึกฝนและเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง รองรับการใช้งานผ่านสมาร์ตโฟนทั้ง iOS และ Android เช่น แอปพลิเคชันไลน์ที่รองรับการสื่อสารแบบประสานเวลาและไม่ประสานเวลา พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้สมาชิกสามารถตรวจสอบติดตามร่องรอยหลักฐาน ประเมินผลการทำงาน เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์และติดตามผลต่อไป

(4) องค์ประกอบของชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน ประกอบด้วย (1) บุคคล ได้แก่ สมาชิกกลุ่ม ผู้นำกลุ่ม ผู้ดูแลระบบ ผู้เชี่ยวชาญ (2) องค์ความรู้ และทรัพยากรการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง ในรูปแบบของสื่อวิดีโอ อินโฟกราฟิก คู่มือการใช้งานชุมชน และคู่มือการสร้างนวัตกรรม (สิ่งพิมพ์และดิจิทัล) (3) เทคโนโลยี

และเครื่องมือการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (4) กิจกรรม หรือการมอบหมายงานเพื่อการพัฒนาผลงานนวัตกรรม

(5) ขั้นตอนของชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การกำหนดเป้าหมายร่วมกันและแบ่งบทบาทความรับผิดชอบของสมาชิก (2) การจัดทำ SWOT และค้นหาสิ่งที่เป็นทรัพยากรพื้นฐานของชุมชน (3) รวบรวมข้อมูล ระดมความคิดเห็น (4) ศึกษาเรียนรู้แนวคิดเชิงออกแบบ (5) สร้างนวัตกรรมหรือต้นแบบ โดยมีผู้เชี่ยวชาญคอยชี้แนะ (6) ทดสอบ นำเสนอ และประเมินผล

(6) แนวทางการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนอย่างยั่งยืน ต้องมีการออกแบบระบบส่งเสริมและสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง ด้วยการให้สมาชิกใช้รูปแบบที่ได้ร่วมกันพัฒนาขึ้น โดยต้องการแกนนำ หรือบุคคลหลักที่มีศักยภาพในการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการสร้างนวัตกรรม หรือประสานงานกับหน่วยงานท้องถิ่น เพื่อส่งมอบระบบและประชาสัมพันธ์ให้ผู้ประกอบการฯ พื้นที่อื่น ๆ ได้เข้ามาทดลองใช้

(7) ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะอื่น ๆ ประกอบด้วยมุมมองที่จะทำให้รูปแบบการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ที่พัฒนาขึ้นนี้เกิดประโยชน์แก่ผู้ประกอบการฯ อย่างแท้จริง คือ การต้องหาสภาพปัญหาหรืออุปสรรค์ของผู้ประกอบการแต่ละกลุ่ม ปรับรูปแบบการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับธรรมชาติ และพื้นฐานของผู้ใช้งาน ต้องมีการเสริมแรงอย่งต่อเนื่องเพื่อให้ชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ตอบโจทย์กับความต้องการได้มากที่สุด

ตอนที่ 2 ผลการสร้างรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน

2.1 ผลการออกแบบและพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน

2.1.1 ผลการออกแบบรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน ประกอบด้วยรายละเอียด 2 ส่วนหลัก ได้แก่ (1) องค์ประกอบของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน ประกอบด้วย (1.1) บุคคล (1.2) เครื่องมือดิจิทัล (1.3) กิจกรรม (1.4) องค์ความรู้ (1.5) การสนับสนุน และ 2) ขั้นตอนของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ (2.1) การเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ (2.2) ศึกษาสื่อการเรียนรู้ ค้นหาและ

แบ่งปันความรู้ (2.3) ปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ และสร้างผลงานนวัตกรรมตามแนวคิดเชิงออกแบบ และ (2.4) ทดสอบผลงานนวัตกรรม ดังภาพที่ 3

ภาพที่ 3 รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรม สำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน

องค์ประกอบของชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ มีรายละเอียดดังนี้

องค์ประกอบของชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน ประกอบไปด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ บุคคล เทคโนโลยี กิจกรรม องค์ความรู้ และการสนับสนุน

องค์ประกอบที่ 1 บุคคล (People) ประกอบด้วย (1) ผู้ประกอบการ (entrepreneurs) (2) ผู้เชี่ยวชาญ/ที่ปรึกษา (coaching) (3) ผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) มีรายละเอียดดังนี้

(1) ผู้ประกอบการ (entrepreneurs) หมายถึง ผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนที่จดทะเบียนวิสาหกิจชุมชนและเครือข่ายวิสาหกิจชุมชนกับกรมส่งเสริมการเกษตร โดยผู้ใช้งาน

รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน จะเน้นกระบวนเรียนรู้ที่ส่งเสริมการทำผลงานนวัตกรรมตามแนวคิดเชิงออกแบบ 5 ขั้นตอน มีอุปกรณ์และสัญญาณเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่สามารถเข้าใช้งานรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ตามวันและเวลาที่กำหนด

(2) ผู้เชี่ยวชาญ/ที่ปรึกษา (coaching) หมายถึง บุคคลที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดองค์ความรู้และให้คำแนะนำเพื่อส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน โดยมีบทบาทสนับสนุนและให้ข้อเสนอแนะแก่ผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนเพื่อคิดค้นแนวทางการแก้ไขปัญหาด้วยนวัตกรรม โดยจะจัดกิจกรรมในรูปแบบออนไลน์เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานได้นำเสนอหรือระบุปัญหาที่เกิดขึ้นจากการทำความเข้าใจกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อนำไปสู่การสร้างผลงานนวัตกรรมที่ตอบโจทย์ความต้องการของลูกค้าได้อย่างแท้จริง

(3) ผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) หมายถึง บุคคลที่ทำหน้าที่วิเคราะห์ออกแบบ พัฒนาและจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน ที่ครอบคลุมตั้งแต่การจัดเตรียมชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ การจัดทำสื่อดิจิทัล จัดเตรียมทรัพยากรการเรียนรู้ ควบคุมดูแลขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และอำนวยความสะดวก กระตุ้น และให้ความช่วยเหลือกับผู้ใช้งานให้ประสบความสำเร็จตามแนวทางที่กำหนด รวมถึงประเมินผลการใช้งานเครื่องมือดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ในชุมชนออนไลน์ด้วย

องค์ประกอบที่ 2 เครื่องมือดิจิทัล (digital tools) อุปกรณ์และเทคโนโลยีดิจิทัลที่นำมาใช้ในชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ ประกอบด้วย (1) อุปกรณ์คอมพิวเตอร์แบบพกพาหรือสมาร์ตโฟนที่สามารถเชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ตและมีพื้นที่เพียงพอสามารถใช้งานแฟลตฟอร์มออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ได้ และ (2) แพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้ผ่าน LINE OA ประกอบด้วย 6 เมนู ได้แก่ สื่อวิดีโอ แหล่งความรู้ ไอเดียแล็ป แบ่งปันความรู้ คุยกับผู้เชี่ยวชาญ และถาม-ตอบ (3) เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การประชุมทางไกล การติดต่อสื่อสาร และวัดและประเมินผล

องค์ประกอบที่ 3 กิจกรรม (Activity) ประกอบด้วยการพบปะพูดคุยเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันในกลุ่มและ/หรือระหว่างกลุ่ม พูดคุยกับผู้เชี่ยวชาญ/ที่ปรึกษา ทำกิจกรรมระดมสมองผ่านชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ตามแนวคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมการสร้างนวัตกรรม ทั้งนี้กิจกรรมต่าง ๆ เป็นการดำเนินการภายใต้แนวคิดการเชิงออกแบบที่ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ การทำความเข้าใจปัญหา กำหนดปัญหาให้ชัดเจน ระดมความคิด สร้างต้นแบบ และทดสอบต้นแบบ โดยกิจกรรมการเรียนรู้อาศัยความร่วมมือของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนแต่ละกลุ่มที่ร่วมกันระดมสมองเพื่อให้เกิดความรู้หรือนวัตกรรม และนำเสนอผลงานนวัตกรรมผ่านใบงาน Entrepreneurship Canvas แต่ละ

กิจกรรมที่เกิดขึ้นในชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ฯ เน้นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนและผู้เชี่ยวชาญ และเครือข่ายผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน

องค์ประกอบที่ 4 องค์ความรู้ (Knowledge) ประกอบด้วยเนื้อหาความรู้ที่ผู้ประกอบการสามารถนำมาต่อยอดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และงานบริการ ความรู้พื้นฐานทางด้านการสร้างนวัตกรรมด้วยแนวคิดเชิงออกแบบ การพัฒนาสินค้าเชิงนวัตกรรม การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างงานกราฟิกและส่งเสริมยอดขาย

องค์ประกอบที่ 5 การสนับสนุน (Supporting) คือ การสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างกรมส่งเสริมกับสถาบันการศึกษาและ/หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อร่วมกันสร้างชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์สำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน สร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ ซึ่งเน้นให้กลุ่มผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนมารวมตัวกันเพื่อสร้างการมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างมีจุดมุ่งหมาย เปิดโอกาสให้มีการแลกเปลี่ยนและแสดงความคิดเห็นของตนเองร่วมกับผู้อื่น เพื่อให้เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกัน นำไปสู่การสร้างนวัตกรรมของผลิตภัณฑ์และบริการของกลุ่มวิสาหกิจชุมชน

ขั้นตอนของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์

ขั้นตอนของชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ (2) ศึกษาสื่อการเรียนรู้ ค้นหาและแบ่งปันความรู้ (3) ปรึกษาผู้เชี่ยวชาญและสร้างผลงานนวัตกรรม และ (4) ทดสอบผลงานนวัตกรรม โดยผลงานนวัตกรรมที่ผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนสร้างขึ้นนี้เป็นการประยุกต์ใช้แนวคิดเชิงออกแบบ 5 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นทำความเข้าใจปัญหา (Empathize) เป็นการทำความเข้าใจกับปัญหาอย่างรอบคอบ ตลอดจนเข้าใจผู้ใช้กลุ่มเป้าหมายโดยใช้การตั้งคำถาม การสังเกต หรือสร้างสมมติฐาน

ขั้นกำหนดปัญหาให้ชัดเจน (Define) นำข้อมูลมาสรุปและวิเคราะห์เพื่อคัดกรองให้ได้ปัญหาที่แท้จริง เพื่อจะใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติการต่อไป

ขั้นระดมความคิด (Ideate) คือการระดมความคิดในหลากหลายมุมมอง หลากหลายวิธีการเพื่อแก้ไขปัญหาในรูปแบบต่าง ๆ อย่างไม่มีกรอบจำกัด จนได้เป็นการผสมผสานความคิดที่หลากหลายออกมาเป็นแนวทางที่ชัดเจนและรอบคอบมากที่สุด

ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) คือการสร้างแบบจำลองผลิตภัณฑ์ในใบงาน Entrepreneurship Canvas เพื่อนำไปทดสอบก่อนที่จะนำไปผลิตจริง

ขั้นทดสอบ (Test) คือ นำต้นแบบไปทดสอบประสิทธิภาพ ประเมินผล แล้วนำเอาปัญหาหรือข้อดีข้อเสียที่เกิดขึ้นมาปรับปรุงแก้ไข ก่อนนำไปใช้จริงอีกครั้ง

ตารางที่ 5 ขั้นตอนการเรียนรู้ของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบ

ขั้นตอนการเรียนรู้ของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์	**กระบวนการคิดเชิงออกแบบ**	**รายละเอียดกิจกรรม (Weekly activity)**	**เครื่องมือดิจิทัลในชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ (Digital tools)**	**เป้าหมายการเรียนรู้ (Learning Outcomes)**
ขั้นตอนที่ 1 การเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ (สัปดาห์ที่ 1)		**กิจกรรมการเรียนรู้แบบประสานเวลา (Synchronous)** • ผู้ประกอบการเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อรับฟังการปฐมนิเทศและรายละเอียดของขั้นตอนการเรียนรู้ • ผู้ประกอบการเรียนรู้และฝึกปฏิบัติการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ออนไลน์และติดต่อสื่อสาร (LINE OA) เครื่องมือเพื่อการประชุมทางไกล เครื่องมือเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ • ผู้อำนวยความสะดวกนำเสนอและอธิบายองค์ประกอบของใบงานต้นแบบการสร้างผลงานนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน • ผู้ประกอบการนำเสนอรายละเอียดการดำเนินงานของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนจำแนกตามผลิตภัณฑ์และบริการ • ผู้ประกอบการประเมินการรับรู้ความสามารถของตนเองที่มีต่อการสร้างนวัตกรรมของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน (25 ข้อ) ก่อนการเรียนรู้ • ผู้อำนวยความสะดวกแนะนำสื่อวิดีโอการเรียนรู้เพื่อการสร้างนวัตกรรมและแหล่งการเรียนรู้เพิ่มเติม	• เครื่องมือเพื่อการเรียนรู้ออนไลน์และติดต่อสื่อสาร (LINE OA) • เครื่องมือเพื่อการประชุมทางไกล (LINE Meeting) • เครื่องมือเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Padlet) • เครื่องมือเพื่อการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ (MS Form) • LINE OA (เมนูดูสื่อวิดีโอ)	• บอกขั้นตอนการเรียนรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ได้ • ใช้เครื่องมือดิจิทัลในชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ได้ • อธิบายองค์ประกอบใบงานต้นแบบการสร้างผลงานนวัตกรรมได้ • ประเมินระดับความสามารถของตนเองที่มีต่อการสร้างนวัตกรรมของ ผปก. วิสาหกิจชุมชนได้

ขั้นตอนการเรียนรู้ของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์	กระบวนการคิดเชิงออกแบบ	รายละเอียดกิจกรรม (Weekly activity)	เครื่องมือดิจิทัลในชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ (Digital tools)	เป้าหมายการเรียนรู้ (Learning Outcomes)
		• มอบหมายให้ผู้ประกอบการทำความเข้าใจกับปัญหาของลูกค้าด้วยการสอบถามสภาพ ปัญหา ความต้องการของลูกค้าเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์หรือบริการ จากนั้นให้บันทึกข้อมูลในชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ (เมนูไอเดียแล็ป)	• LINE OA (เมนูไอเดียแล็ป)	• เข้าถึงช่องการรับชมสื่อวิดีโอและแหล่งการเรียนรู้อื่น ๆ
ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาสื่อการเรียนรู้ ค้นหาและแบ่งปันความรู้ (สัปดาห์ที่ 1 และ 2)		**กิจกรรมการเรียนรู้แบบไม่ประสานเวลา (Asynchronous)** • ผู้ประกอบการศึกษาสื่อวิดีโอจำนวน 8 ประเด็น ได้แก่ (1) Design Thinking เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการของกลุ่มวิสาหกิจชุมชน (2) หลักการออกแบบโลโก้ (3) การออกแบบโลโก้ด้วย Canva (4) การออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้ตอบโจทย์ลูกค้า (5) การใช้ Line Camera เพื่อการตกแต่งภาพอย่างฉับไว (6) การสมัครใช้งาน LINE OA อย่างง่าย (7) Pinterest เครื่องมืออัศจรรย์เพื่อการค้นหาไอเดีย และ (8) เฟซบุ๊กเพจเพื่อกระตุ้นยอดขาย หลังจากการศึกษาความรู้แล้ว มอบหมาย ผปก. ให้แลกเปลี่ยนความรู้หรือความคิดเห็นหลังจากการรับชมสื่อวิดีโอ	• LINE OA (เมนูดูสื่อวิดีโอ) • LINE OA (เมนูพื้นที่แบ่งปัน)	• สรุปสาระสำคัญหลังจากรับชมสื่อวิดีโอและสะท้อนความรู้บนพื้นที่แบ่งปันความรู้

ขั้นตอนการเรียนรู้ของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์	กระบวนการคิดเชิงออกแบบ	รายละเอียดกิจกรรม (Weekly activity)	เครื่องมือดิจิทัลในชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ (Digital tools)	เป้าหมายการเรียนรู้ (Learning Outcomes)
		• ***ผู้ประกอบการพูดคุยและสอบถามสภาพ ปัญหา ความต้องการของลูกค้าเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์หรือบริการ เพื่อให้ได้ข้อมูลสำหรับนำมาใช้เตรียมการสร้างผลงานนวัตกรรม*** **กิจกรรมการเรียนรู้แบบประสานเวลา (Synchronous)** • ผู้ประกอบการฟังบรรยายแนวคิด “การพัฒนาสินค้าเชิงนวัตกรรม” คณะวิทยากรโดยจากสาขามนุษยนิเวศศาสตร์ (กลุ่มวิชาด้านอาหารและโภชนาการ) ม.สุโขทัยธรรมาธิราช • ผู้อำนวยความสะดวกสรุปสาระสำคัญและทบทวนความรู้เกี่ยวกับแนวคิด Design Thinking เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนจากสื่อวิดีโอ • ผู้อำนวยความสะดวกทบทวนองค์ประกอบของใบงานต้นแบบการสร้างผลงานนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน	• LINE OA (เมนูไอเดียแล็ป) • เครื่องมือเพื่อการประชุมทางไกล (LINE Meeting) • LINE OA (เมนูไอเดียแล็ป)	• สามารถอธิบายปัญหาหรือความต้องการของลูกค้าได้ • อธิบายแนวทางและขั้นตอนการพัฒนาสินค้าเชิงนวัตกรรมได้
ขั้นตอนที่ 3 ปรึกษาผู้เชี่ยวชาญและสร้างผลงานนวัตกรรม (สัปดาห์ที่ 2 และ 3)	ขั้นที่ 1 ทำความเข้าใจกับปัญหา (Empathize)	• ***ผู้ประกอบการบันทึกข้อมูลสภาพ ปัญหา ความต้องการของลูกค้าเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์หรือบริการในใบงานฯ พร้อมกับทำความเข้าใจกับปัญหาที่รวบรวมมาได้***	• LINE OA (เมนูไอเดียแล็ป)	• สามารถทำความเข้าใจกับปัญหาจากลูกค้าได้

ขั้นตอนการเรียนรู้ของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์	กระบวนการคิดเชิงออกแบบ	รายละเอียดกิจกรรม (Weekly activity)	เครื่องมือดิจิทัลในชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ (Digital tools)	เป้าหมายการเรียนรู้ (Learning Outcomes)
	ขั้นที่ 2 กำหนดปัญหาให้ชัดเจน (Define)	• ***พูดคุยเพื่อแลกเปลี่ยนมุมมองกับผู้ประกอบการด้วยกันเองและผู้เชี่ยวชาญเพื่อนำมาสู่การกำหนดปัญหาให้ชัดเจนร่วมกับสมาชิกกลุ่ม*** • ผู้เชี่ยวชาญร่วมแลกเปลี่ยนและให้มุมมองเกี่ยวปัญหาของผู้ประกอบการที่กำหนดขึ้นให้เห็นเป็นรูปธรรมชัดเจนขึ้นเพื่อนำมาสู่ขั้นตอนการระดมความคิด	• เครื่องมือเพื่อการประชุมทางไกล (LINE Meeting)	• สามารถกำหนดปัญหาให้ชัดเจนได้ • ประยุกต์ใช้ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญมาเพื่อระดมความคิดร่วมกับสมาชิกกลุ่ม
	ขั้นที่ 3 ระดมความคิด (Ideate)	• ***ผู้ประกอบการพูดคุยหารือกับสมาชิกกลุ่มเพื่อระดมความคิดเห็นและร่วมกันค้นหาไอเดียที่หลากหลายเพื่อนำมาสู่การแก้ปัญหาที่กำหนดไว้*** • ผู้ประกอบการบันทึกไอเดียที่ได้จากการระดมสมองของสมาชิกในกลุ่มไว้บนเครื่องมือเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ • ผู้อำนวยความสะดวกสรุปข้อมูลของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนแต่ละกลุ่มและนำมาเรียบเรียงไว้ที่ใบงานต้นแบบการสร้างผลงานนวัตกรรมฯ **กิจกรรมการเรียนรู้แบบไม่ประสานเวลา (Asynchronous)**	• เครื่องมือเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Padlet) • LINE OA (เมนูไอเดียแล็ป) • LINE OA (เมนูดูสื่อวิดีโอ)	• ประยุกต์ใช้ความรู้จากสื่อวิดีโอและแหล่งความรู้เพื่อนำมาใช้ระดมความคิดในการค้นหาไอเดียหรือแนวทางแก้ปัญหา

ขั้นตอนการเรียนรู้ของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์	กระบวนการคิดเชิงออกแบบ	รายละเอียดกิจกรรม (Weekly activity)	เครื่องมือดิจิทัลในชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ (Digital tools)	เป้าหมายการเรียนรู้ (Learning Outcomes)
		• ผู้ประกอบการทบทวนความรู้จากสื่อวิดีโอเพื่อนำความรู้มาใช้เป็นไอเดียหรือแนวทางการแก้ปัญหาเพื่อตอบโจทย์ความต้องการหรือลูกค้าเป้าหมาย • ผู้เชี่ยวชาญร่วมตรวจสอบแนวคิดหรือไอเดียของผู้ประกอบการเพื่อเตรียมแลกเปลี่ยนและให้ข้อเสนอแนะในการพัฒนา/สร้างต้นแบบ **กิจกรรมการเรียนรู้แบบประสานเวลา (Synchronous)** • ผู้อำนวยความสะดวกนำเสนอมุมมองและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญแก่ผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนแต่ละกลุ่ม • ผู้ประกอบการร่วมรับฟังการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนที่ประสบความสำเร็จได้รับคัดเลือกเป็น Young Smart Farmer และผู้ประกอบการเกษตรอัจริยะ (คุณธนเมศฐ์ วงษ์กลัดไกรสิน)	• เครื่องมือเพื่อการประชุมทางไกล (LINE Meeting) • LINE OA (เมนูพื้นที่แบ่งปัน)	• ประยุกต์ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อนำมาพัฒนาไอเดีย • สรุปประเด็นสำคัญจากการเข้าร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้ • รวบรวมองค์ความรู้จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้มาสร้างต้นแบบผลงานนวัตกรรม
	ขั้นที่ 4 สร้างต้นแบบ (Prototype)	• ***ผู้ประกอบการแต่ละกลุ่มนำแนวคิดที่ได้จากร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกันมาสร้างต้นแบบผลงานนวัตกรรม โดยมีผู้อำนวยความสะดวกทำหน้าที่สรุปและเรียบเรียงประเด็นสำคัญ***	• เครื่องมือเพื่อการประชุมทางไกล (LINE Meeting) • LINE OA (เมนูไอเดียแล็ป)	

ขั้นตอนการเรียนรู้ของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์	กระบวนการคิดเชิงออกแบบ	รายละเอียดกิจกรรม (Weekly activity)	เครื่องมือดิจิทัลในชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ (Digital tools)	เป้าหมายการเรียนรู้ (Learning Outcomes)
		กิจกรรมการเรียนรู้แบบไม่ประสานเวลา (Asynchronous) • ผู้ประกอบการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขข้อมูลผลงานนวัตกรรมร่วมกับผู้จัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมนำเสนอแก่ผู้เชี่ยวชาญประเมินผลงาน ผู้ประกอบการร่วมแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันบนพื้นที่แบ่งปันความรู้	• LINE OA (เมนูไอเดียแล็ป) • LINE OA (เมนูปรึกษาผู้รู้) • LINE OA (เมนูพื้นที่แบ่งปัน)	• ตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขผลงานนวัตกรรม • แลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูลระหว่างผู้ประกอบการด้วยกันเอง
ขั้นตอนที่ 4 ทดสอบผลงานนวัตกรรม (สัปดาห์ที่ 3 และ 4)	ขั้นที่ 5 ทดสอบต้นแบบ (Test)	**กิจกรรมการเรียนรู้แบบประสานเวลา (Synchronous)** • ผู้อำนวยความสะดวกชี้แจงกำหนดการนำเสนอผลงานนวัตกรรมและแนะนำผู้ทรงคุณวุฒิประเมินผลงานนวัตกรรม • ***ผู้ประกอบการนำเสนอผลงานนวัตกรรมของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนจำแนกตามผลิตภัณฑ์และบริการ*** • ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินผลงานนวัตกรรมของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนแต่ละกลุ่ม พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาผลงานต้นแบบต่อไป • ผู้ประกอบการประเมินการรับรู้ความสามารถของตนเองที่มีต่อการสร้างนวัตกรรมของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน (25 ข้อ) หลังการเรียนรู้	• เครื่องมือเพื่อการประชุมทางไกล (LINE Meeting) • LINE OA (เมนูไอเดียแล็ป) • เครื่องมือเพื่อการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ (MS Form) • เครื่องมือเพื่อการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ (MS Form)	• นำเสนอผลงานนวัตกรรม • ประยุกต์ใช้ข้อมูลจากผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขผลงานนวัตกรรม • ประเมินระดับความสามารถของตนเองที่มีต่อการสร้าง

ขั้นตอนการเรียนรู้ของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์	กระบวนการคิดเชิงออกแบบ	รายละเอียดกิจกรรม (Weekly activity)	เครื่องมือดิจิทัลในชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ (Digital tools)	เป้าหมายการเรียนรู้ (Learning Outcomes)
		กิจกรรมการเรียนรู้แบบไม่ประสานเวลา (Asynchronous) • ***ผู้ประกอบการนำข้อเสนอแนะไปพัฒนาและปรับปรุงผลงานนวัตกรรมจากนั้นนำผลงานไปทดสอบกับกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย*** • ผู้ประกอบการสะท้อนความคิดเห็นหลังจากนำผลงานไปทดสอบกับลูกค้าเป้าหมาย	• LINE OA (เมนูไอเดียแล็ป) • LINE OA (เมนูพื้นที่แบ่งปัน)	นวัตกรรมของ ผปก. วิสาหกิจชุมชนได้ (หลังเรียนรู้) • ปรับปรุงผลงานและนำเสนอผลย้อนกลับจากกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย

แนวทางและเงื่อนไขการใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน

1. แนวทางการใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน

1.1 หน่วยงานหรือองค์กรที่นำรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนไปใช้ ควรให้ความสำคัญกับการเตรียมความพร้อมในการฝึกการใช้เครื่องมือดิจิทัล ได้แก่ LINE OA สำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน เนื่องจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เป็นการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ให้เกิดการเรียนรู้ได้ทุกที่และทุกเวลาตามที่ผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนต้องการเรียนรู้ โดยการเข้าถึงจะใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และสมาร์ตโฟนผ่านการสื่อสารแบบไร้สายเป็นเครื่องมืออำนวยความสะดวกในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ ที่ประกอบไปด้วย การดูสื่อวิดีโอ การเติมความรู้ การทำกิจกรรม การแบ่งปันความรู้ การปรึกษาผู้รู้ และการถาม-ตอบ ดังนั้นการใช้เครื่องมือดิจิทัลจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้ตามรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน

1.2 การนำรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน ไปใช้ในการพัฒนาการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน ผู้จัดกิจกรรมควรให้ความสำคัญกับการจัดกลุ่มผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนในการทำกิจกรรมและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ โดยจัดกลุ่มตามความสัมพันธ์ทางสังคมในกลุ่มคนที่มีความสนใจหรือมีกิจกรรมร่วมกัน และมีจุดมุ่งหมายเดียวกัน ซึ่งสามารถแบ่งกลุ่มตามลักษณะของผลิตภัณฑ์และบริการที่มีความใกล้เคียงกัน จำนวนกลุ่มละ 5-7 คน เช่น กลุ่มวิสาหกิจชุมชนผลิตภัณฑ์อาหารแปรรูป กลุ่มวิสาหกิจชุมชนสมุนไพร หรือกลุ่มวิสาหกิจชุมชนผ้าบาติก เป็นต้น เนื่องจากผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนที่มีผลิตภัณฑ์และบริการที่มีความใกล้เคียงกันจะมีความถนัด ความรู้ ประสบการณ์และความเชี่ยวชาญที่สามารถนำมาแลกเปลี่ยนและต่อยอดความรู้ซึ่งกันและกัน มีความสนใจใกล้เคียงกัน ซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนาการสร้างนวัตกรรม โดยความสนใจและประสบการณ์เหล่านี้จะช่วยให้การสร้างนวัตกรรมประสบความสำเร็จ

2. เงื่อนไขการใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน

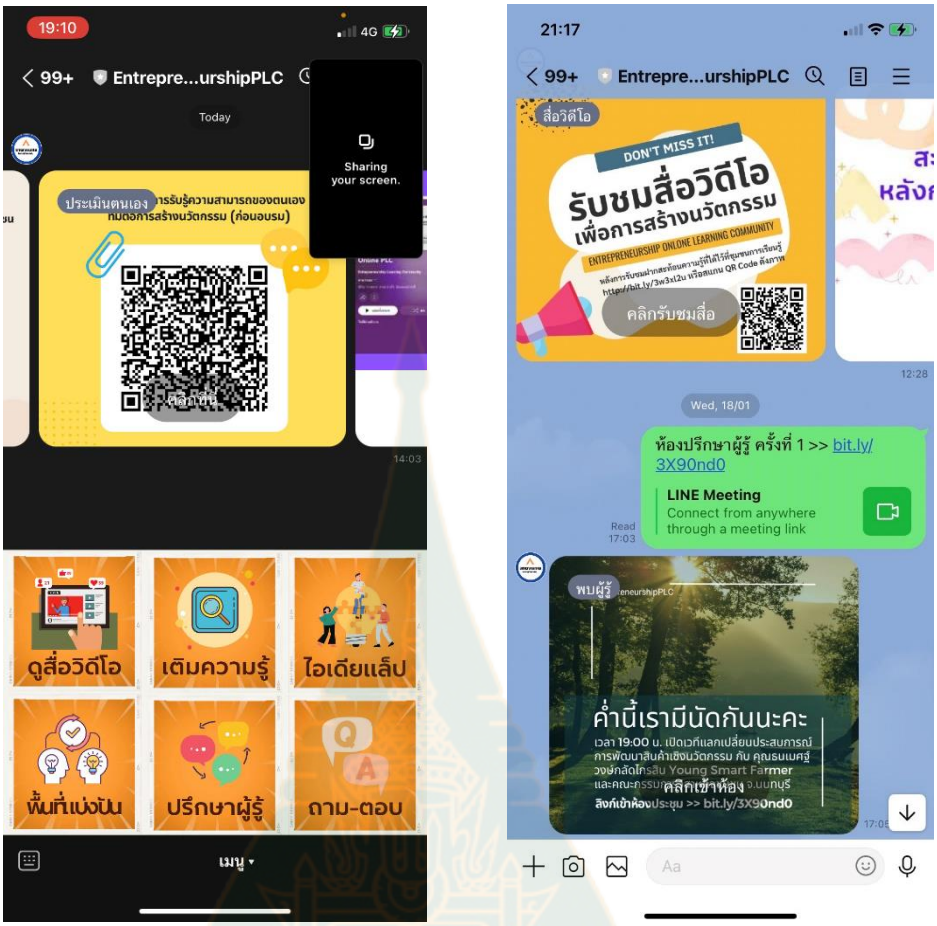
2.1 การนำรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ หน่วยงานหรือองค์กรที่จะนำไปใช้ควรศึกษารายละเอียดขององค์ประกอบและขั้นตอนการดำเนินการเรียนรู้ตามรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจ

ชุมชนในแต่ละองค์ประกอบและขั้นตอนอย่างละเอียด ตลอดจนวิธีการใช้การใช้งานเครื่องมือดิจิทัล ได้แก่ LINE OA เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนให้ตรงกับความต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 การใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ควรคำนึงถึงการส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัธยาศัยเนื่องจากรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ที่พัฒนาขึ้นได้จัดรวบรวมครอบคลุมการเรียนรู้ทั้งแบบประสานเวลาและไม่ประสานเวลา แบบประสานเวลา ได้แก่ การเข้าร่วมการฝึกอบรมแบบออนไลน์ ผ่าน LINE Meeting แบบไม่ประสานเวลา ได้แก่ การดูสื่อวิดีโอ การเติมความรู้ การทำกิจกรรม การแบ่งปันความรู้ การปรึกษาผู้รู้ และการถาม-ตอบ โดยผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน สามารถใช้เวลาศึกษาตามอัธยาศัย มีอิสระ มีความยืดหยุ่นด้านเวลาในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ แต่อย่างไรก็ตามในแต่ละสัปดาห์ควรมีการกระตุ้นการเรียนรู้ โดยกำหนดเวลาติดตามผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนผ่านเครื่องมือดิจิทัล ได้แก่ LINE OA อย่างน้อยสัปดาห์ละ 1 ครั้ง เพื่อติดตามความก้าวหน้าในการทำกิจกรรมการเรียนรู้

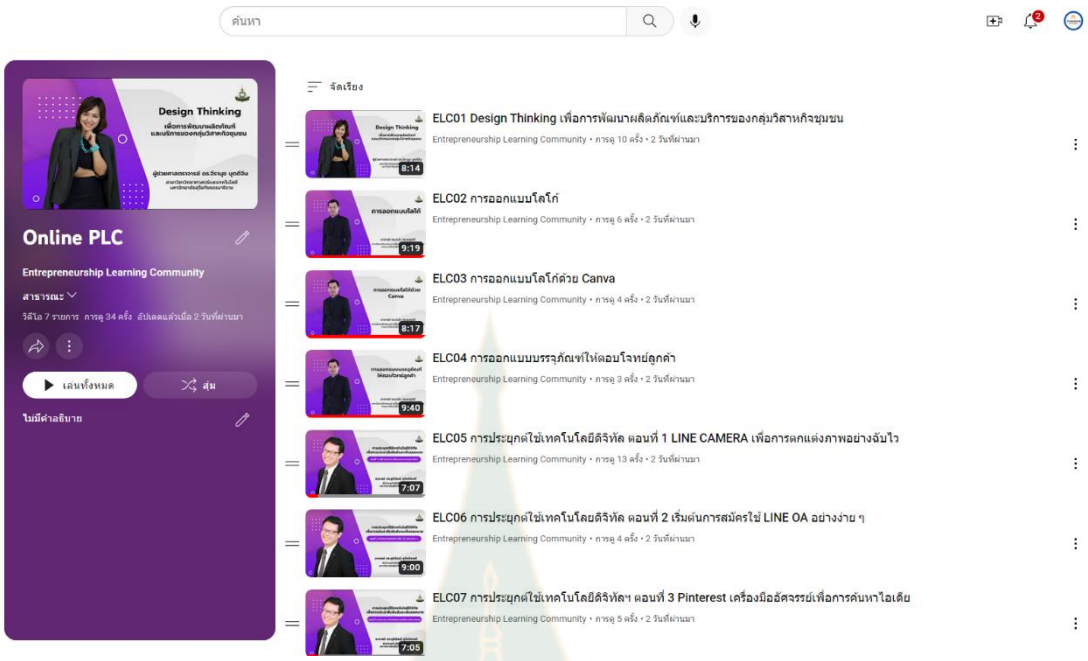
2.2.1 ผลการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน โดยใช้ LINE Official Account (LINE OA) ประกอบด้วยริชเมนู 6 เมนู ได้แก่ (1) ดูสื่อวิดีโอ (2) เติมความรู้ (3) ไอเดียแล็ป (4) พื้นที่แบ่งปัน (5) ปรึกษาผู้รู้ และ (6) ถาม-ตอบ โดยสามารถเข้าถึงได้ที่ ลิงก์ >> https://lin.ee/xgJlwqr หรือ สแกน QR Code ดังภาพที่ 4

ภาพที่ 4 คิวอาร์โค้ดเพื่อการเข้าถึงชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบ



ภาพที่ 5 ริชเมนูของชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรม

เมนูที่ 1 ดูสื่อวิดีโอ ประกอบด้วย 8 คลิป ได้แก่ คลิปที่ 1 Design Thinking เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการของกลุ่มวิสาหกิจชุมชน คลิปที่ 2 หลักการออกแบบโลโก้ คลิปที่ 3 การออกแบบโลโก้ด้วย Canva คลิปที่ 4 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้ตอบโจทย์ลูกค้า คลิปที่ 5 การใช้ LINE Camera เพื่อการตกแต่งภาพอย่างฉับไว คลิปที่ 6 การสมัครใช้งาน LINE OA อย่างง่าย ๆ คลิปที่ 7 Pinterest เครื่องมืออัศจรรย์เพื่อการค้นหาไอเดีย คลิปที่ 8 เฟซบุ๊กเพจเพื่อกระตุ้นยอดขาย โดยสามารถเข้าถึงได้ที่ลิงก์ >> https://bit.ly/ELC_Video แสดงดังภาพที่ 6

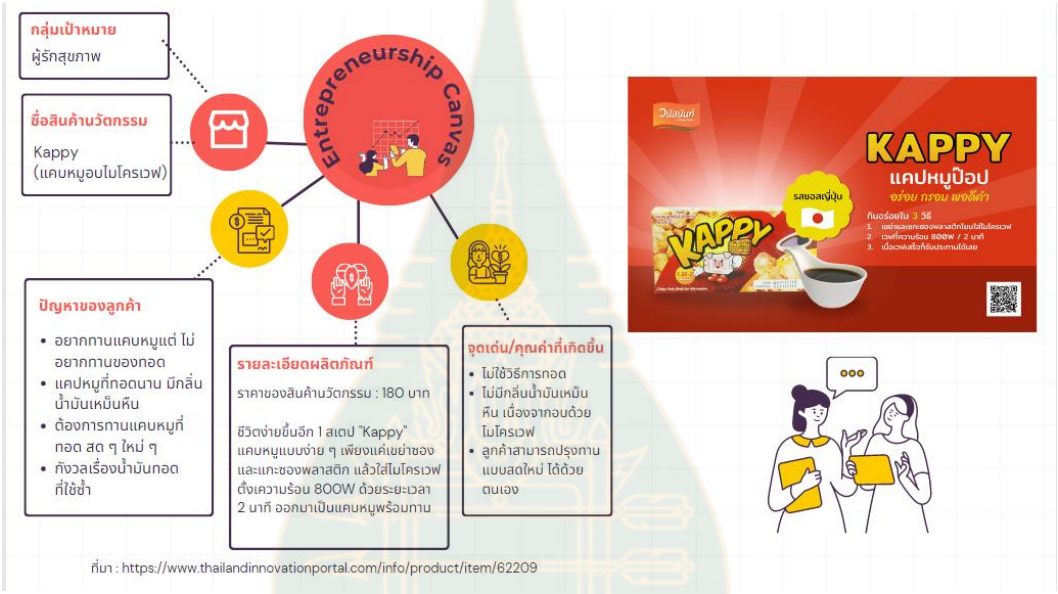


ภาพที่ 6 เพลย์ลิสต์สื่อวิดีโอเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงออกแบบและการประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน

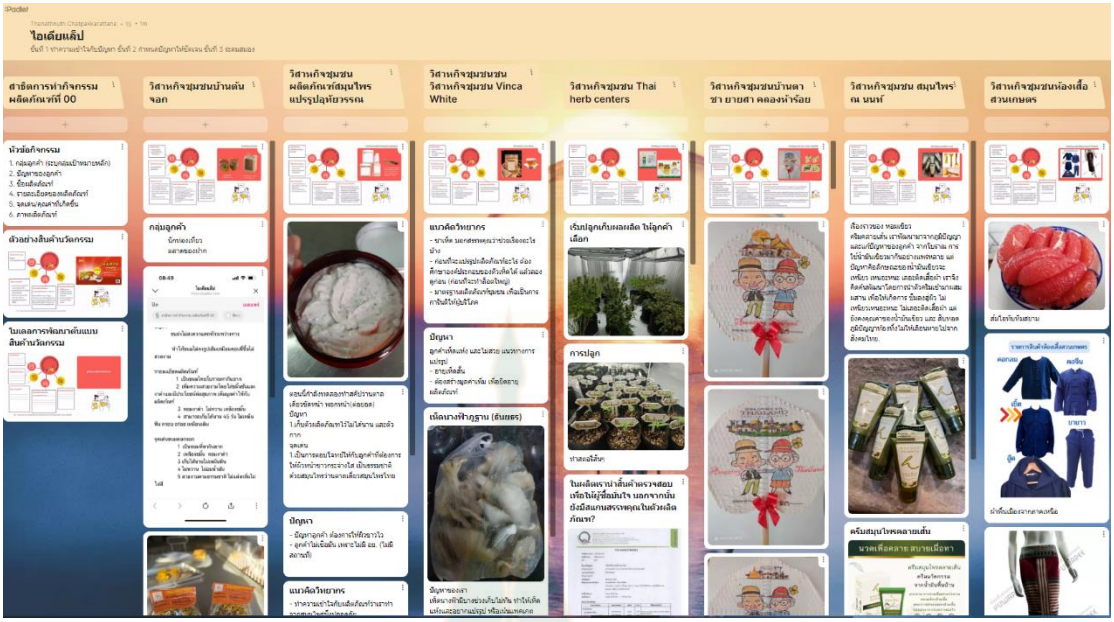
เมนูที่ 2 เติมความรู้ ประกอบด้วยแหล่งการเรียนรู้เพิ่มเติมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนเพื่อการสร้างนวัตกรรม ผ่านกระดานอิเล็กทรอนิกส์ (Padlet) 6 หมวด ได้แก่ สื่อการเรียนรู้ (สไลด์ประกอบการบรรยาย) คลิปวิดีโอการเรียนรู้ บทความที่น่าสนใจ อินโฟกราฟิก และเว็บไซต์อื่น ๆ ดังภาพที่ 7

ภาพที่ 7 แหล่งความรู้สำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนเพื่อการสร้างนวัตกรรม

เมนูที่ 3 ไอเดียแล็ป พื้นที่การสร้างนวัตกรรมด้วยแนวคิดเชิงออกแบบ 5 ขั้นตอน โดยให้วิสาหกิจชุมชนแต่ละกลุ่มใช้พื้นที่ในแต่ละคอลัมน์ของตนเองทำกิจกรรมตามขั้นตอนที่ 1-5 ได้แก่ การทำความเข้าใจกับปัญหา กำหนดปัญหาให้ชัดเจน ระดมความคิด สร้างต้นแบบ และทดสอบต้นแบบ โดยผลงานการสร้างนวัตกรรมของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนจะนำเสนอใน Entrepreneurship Canvas ประกอบด้วย 6 หัวข้อ ได้แก่ กลุ่มเป้าหมาย ชื่อสินค้านวัตกรรม ปัญหาของลูกค้า รายละเอียดผลิตภัณฑ์ และจุดเด่น/คุณค่าที่เกิดขึ้น โดยแสดงตัวอย่างของการพัฒนานวัตกรรมที่เป็นผลิตภัณฑ์อาหาร (แคปหมูป๊อป) ให้ได้เห็นเป็นต้นแบบ ดังภาพที่ 8 และ 9 ตามลำดับ

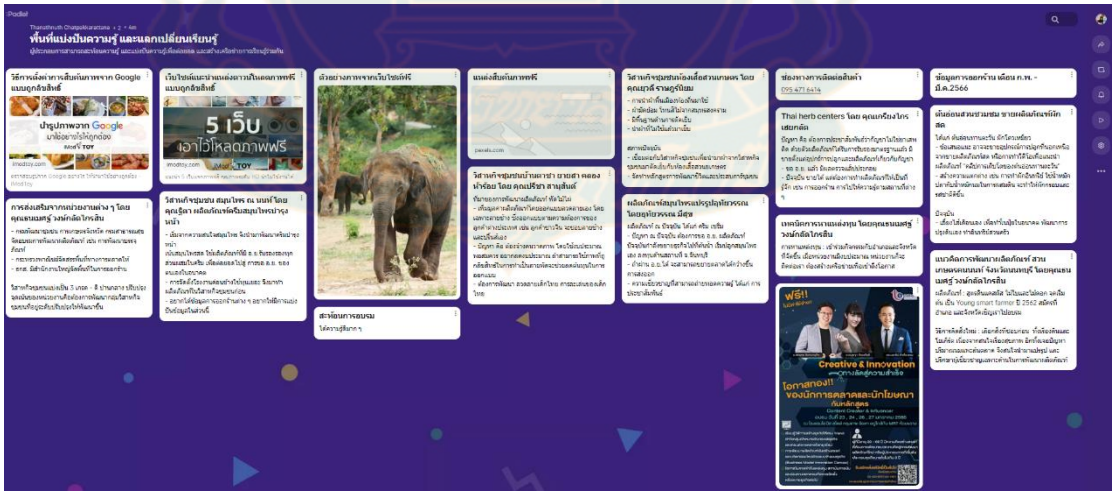


ภาพที่ 8 Entrepreneurship Canvas สำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนเพื่อการสร้างนวัตกรรม



ภาพที่ 9 พื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อแสดงผลงานนวัตกรรมตามแนวคิดเชิงออกแบบ

เมนูที่ 4 พื้นที่แบ่งปัน เป็นพื้นที่สำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และแบ่งปันความรู้ร่วมกันระหว่างผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนกับที่ปรึกษา ผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนด้วยกันเอง โดยใช้เครื่องมือเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อเปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถใช้พื้นที่ได้อย่างอิสระ ช่วยจุดประกายความคิดหรือไอเดียใหม่ ๆ เพื่อนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน ดังภาพที่ 10



ภาพที่ 10 พื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้สำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนเพื่อการสร้างนวัตกรรม

เมนูที่ 5 ปรึกษาผู้รู้ เป็นพื้นที่สำหรับการเข้าร่วมประชุมออนไลน์แบบประสานเวลาเปรียบเสมือนเป็นคลินิกพิเศษเพื่อให้คำปรึกษาแก่ผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน โดยจะแบ่งเวลานัดหมายช่วงกลางสัปดาห์ (ทุกวันพุธเวลา 19:00-20:30 น.) เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ประกอบการที่ต้องการปรึกษาหรือข้อคำแนะนำในการสร้างผลงานนวัตกรรมพบปะกับที่ปรึกษาได้ตามอัธยาศัย โดยเมื่อคลิกเมนูปรึกษาผู้รู้จะมีลิงก์เข้าห้องประชุมพร้อมวันและเวลาปรากฏขึ้น ซึ่งลิงก์การเข้าห้องประชุมจะเปลี่ยนไปตามสัปดาห์ที่นัดหมาย

เมนูที่ 6 ถาม-ตอบ สำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนที่มีปัญหาเร่งด่วน สามารถโทรศัพท์ติดต่อ ส่งข้อความผ่าน Text Message เพื่อติดต่อสื่อสารกับ Admin ผู้ดูแลระบบได้โดยตรง

หลังจากผู้ประกอบวิสาหกิจชุมชนคลิกลิงก์และ/หรือสแกนคิวอาร์โค้ดเพื่อเข้ามาใช้งานชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์แล้วจะได้รับข้อความในรูปแบบของการ์ดเมสเสจ เพื่ออธิบายขั้นตอนการเรียนรู้ 4 ขั้น ลิงก์สำหรับทำแบบประเมินการรับรู้ความสามารถของตนเองที่มีต่อการสร้างนวัตกรรม (ก่อนเรียน) โดยการ์ดเมสเสจนี้จะมีการเปลี่ยนแปลงไปในแต่ละสัปดาห์เพื่อเป็นการกระตุ้นการเรียนรู้ในระบบที่พัฒนาขึ้น ดังภาพที่ 11

ภาพที่ 11 ภาพตัวอย่างการ์ดเมสเสจที่ออกแบบไว้ใช้ในระบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ (LINE OA)

2.2 ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน จากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน ประกอบไปด้วย (1) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนวัตกรรม จำนวน 2 คน (2) ผู้ทรงคุณวุฒิเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา จำนวน 2 คน และ (3) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการคิดเชิงออกแบบ จำนวน 1 คน ได้ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน ดังนี้

ตารางที่ 6 การวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบ (N = 5)

รายการประเมินรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบ	**ค่าสถิติพื้นฐาน**		**แปลความหมาย**
	Mean	**SD**	
1. องค์ประกอบของชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน			
1.1 บุคคล (People)	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 เทคโนโลยี (Digital Tools)	5.00	0.00	มากที่สุด
1.3 กิจกรรม (Activity)	5.00	0.00	มากที่สุด
1.4 องค์ความรู้ (Knowledge)	5.00	0.00	มากที่สุด
1.5 การสนับสนุน (Supporting)	5.00	0.00	มากที่สุด
2. ขั้นตอนของชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน			
2.1 การเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อรับฟังการปฐมนิเทศและประเมินตนเอง	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2 ศึกษาสื่อการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนเรียนรู้แบบกลุ่มระหว่างสมาชิกและที่ปรึกษา	4.80	0.45	มากที่สุด
2.3 ปรึกษาผู้เชี่ยวชาญและฝึกปฏิบัติการสร้างนวัตกรรมตามแนวคิดเชิงออกแบบ 2.3.1 การทำความเข้าใจปัญหา 2.3.2 กำหนดปัญหาให้ชัดเจน 2.3.3 ระดมความคิด 2.3.4 สร้างต้นแบบ 2.3.5 ทดสอบต้นแบบ	4.80	0.45	มากที่สุด
2.4 นำเสนอผลงานนวัตกรรมและประเมินผลงานการสร้างนวัตกรรม	4.60	0.55	มากที่สุด
4. แนวทางและเงื่อนไขการใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน			

รายการประเมินรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบ	ค่าสถิติพื้นฐาน		แปลความหมาย
	Mean	SD	
4.1 แนวทางการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน	5.00	0.00	มากที่สุด
4.2 เงื่อนไขการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน	5.00	0.00	มากที่สุด
ภาพรวม	**4.92**	**0.15**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 6 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของรายการประเมินรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน พบว่าภาพรวมของรูปแบบฯ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.92, SD = 0.15)

2.3 ผลการประเมินความเหมาะสมของชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน โดยใช้ LINE Official Account (LINE OA) จากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 คน ประกอบไปด้วย (1) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนวัตกรรม จำนวน 2 คน (2) ผู้ทรงคุณวุฒิเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา จำนวน 2 คน และ (3) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการคิดเชิงออกแบบ จำนวน 1 คน ได้ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน ดังนี้

ตารางที่ 7 การวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของรายการประเมินชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ (N=5)

ชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ โดยใช้ LINE Official Account (LINE OA)	ค่าสถิติพื้นฐาน		ระดับการประเมิน
	Mean	SD	
1. **ด้านสื่อและเนื้อหา**			
1.1 สื่อกราฟิกใน LINE OA สวยงามและมีความน่าสนใจ	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 ขนาดตัวอักษรใน LINE OA มีความชัดเจนและมีขนาดเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
1.3 คลิปวิดีโอมีความน่าสนใจและคมชัด	5.00	0.00	มากที่สุด
1.4 ตัวอักษรในคลิปวิดีโอชัดเจนและอ่านได้ง่าย	5.00	0.00	มากที่สุด
1.5 ภาพประกอบในคลิปวิดีโอเข้าใจง่าย	5.00	0.00	มากที่สุด
1.6 เสียงในคลิปวิดีโอมีความชัดเจน	5.00	0.00	มากที่สุด
1.7 ความยาวของเนื้อหาในการนำเสนอมีความเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด

1.8 เนื้อหาสาระในคลิปวิดีโอมีประโยชน์ได้รับความรู้เพิ่มมากขึ้นและนำไปประยุกต์ใช้ได้	5.00	0.00	มากที่สุด
2. **ด้านการออกแบบเมนูการใช้งาน LINE OA**			
2.1 สามารถเข้าถึงเมนูต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2 สามารถใช้งานระบบ LINE OA ได้อย่างง่ายและสะดวก	4.80	0.45	มากที่สุด
2.3 ระบบ LINE OA มีแนะนำขั้นตอนการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนใช้งานได้อย่างสะดวก	4.80	0.45	มากที่สุด
2.4 รูปแบบ ขนาดและตำแหน่งการวางของสื่อต่าง ๆ ในระบบ LINE OA เป็นมาตรฐานเดียวกัน มีความสม่ำเสมอ	5.00	0.00	มากที่สุด
2.5 สัญลักษณ์ไอคอนหรือภาพต่าง ๆ บนระบบ LINE OA สื่อความหมายทำให้เข้าใจได้ง่าย	5.00	0.00	มากที่สุด
2.6 ระบบ LINE OA สามารถเชื่อมต่อสื่อโซเชียลมีเดียต่าง ๆ ได้ เช่น ยูทูป ห้องกิจกรรม ห้องแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นต้น	5.00	0.00	มากที่สุด
ภาพรวมระบบ LINE OA	**4.97**	**0.07**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 7 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของรายการประเมินชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน โดยใช้ LINE Official Account (LINE OA) พบว่า ภาพรวมระบบ LINE OA มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุดในทุกรายการประเมิน (Mean = 4.97, SD = 0.07) โดยมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบฯ เป็นระบบที่ดีและน่าสนใจมาก มีการออกแบบ UX/UI เป็นขั้นตอนที่ชัดเจนและเข้าใจง่ายเหมาะสมกับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาการใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน

ตัวอย่างการวิจัยที่ใช้ในการทดลอง เป็นผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน จาก 10 วิสาหกิจชุมชน จำนวน 30 คน ซึ่งแต่ละกลุ่มประกอบด้วยประธาน และตัวแทนสมาชิกกลุ่ม ได้มาโดยวิธีการคัดเลือกแบบอาสาสมัคร (Voluntary Selection) จากพื้นที่ในจังหวัดนนทบุรี รวม 6 อำเภอ ได้แก่ เมืองนนทบุรี บางกรวย บางใหญ่ บางบัวทอง ไทรน้อย ปากเกร็ด (ที่มา : สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดนนทบุรี) มีรายละเอียดดังนี้

3.1 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของระดับการรับรู้ความสามารถของตนเองที่มีต่อการสร้างนวัตกรรมของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง ของตัวอย่างการวิจัยจำนวน 30 คน ซึ่งได้ทำแบบประเมินตนเองจำนวน

25 ข้อ แบ่งเกณฑ์การประเมินเป็น 5 ระดับ มีเกณฑ์การประเมิน 4 ด้าน คือ (1) การระบุถึงปัญหาที่ต้องการแก้ไข (2) การระดมความคิด ประเมินและตัดสินใจเลือก (3) การพัฒนาต้นแบบ (4) การเผยแพร่และขยายผล นำนวัตกรรมออกสู่ตลาด สามารถวิเคราะห์ผลได้ ดังตารางที่ 29

ตารางที่ 8 การเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของระดับการรับรู้ความสามารถของตนเองที่มีต่อการสร้างนวัตกรรมของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน ก่อนการทดลองและหลังการทดลองของตัวอย่างการวิจัย

คะแนน	N	Mean	SD	SD	t	Sig
ก่อนการทดลอง	30	2.85	0.60	0.64	-16.71*	0.000
หลังการทดลอง	30	4.72	0.18			

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 8 พบว่าผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน ที่เป็นตัวอย่างการวิจัยที่เข้ารับการทดลองใช้ชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนมีระดับการรับรู้ความสามารถของตนเองที่มีต่อการสร้างนวัตกรรมของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนก่อนการทดลองและหลังการทดลองเท่ากับ 2.85 คะแนน และ 4.72 คะแนนตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระดับการรับรู้ความสามารถของตนเองที่มีต่อการสร้างนวัตกรรมของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนก่อนการทดลองและหลังการทดลอง พบว่า ตัวอย่างการวิจัยมีระดับการรับรู้ความสามารถของตนเองที่มีต่อการสร้างนวัตกรรมของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

ยิ่งไปกว่านี้ผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนที่เป็นตัวอย่างการวิจัย ได้แสดงความคิดเห็นหลังเข้ารับการทดลองใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน ดังนี้

“การใช้ LINE OA สามารถใช้งานได้อย่างสะดวกรวดเร็วและใช้งานง่าย ทำให้การทำงานร่วมกันของกลุ่มเป็นไปอย่างราบรื่น ทำให้ได้แลกเปลี่ยนแนวคิดใหม่ ๆ ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของกลุ่มวิสาหกิจชุมชน”

“ขอบคุณสำหรับแนวคิด คำแนะนำในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ อยากให้มีการจัดอบรมแบบนี้อีกนะคะ”

“ได้ไอเดียและนำความรู้ไปปรับปรุงผลิตภัณฑ์ของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนและสามารถไปขยายผลกับสมาชิกวิสาหกิจชุมชนคนอื่น ๆ ในกลุ่มได้”

“ได้รับมุมมองจากหลาย ๆ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนที่มาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ได้นำมาแก้ไขปรับปรุง ทำให้ได้แนวคิดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนให้มีความหลากหลายและตรงกับความต้องการของลูกค้ามากขึ้น”

“ขอบคุณสำหรับแนวคิด คำแนะนำสำหรับผลิตภัณฑ์ อยากให้มีการจัดอบรมและแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มวิสาหกิจชุมชนอื่น ๆ อีก”

“ขอบคุณครับที่มีโครงการนี้ ได้ความรู้เพิ่มเติมมากครับ ได้พัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ โดยวิเคราะห์ความต้องการของลูกค้าก่อน ได้สำรวจตลาด สำรวจความต้องการ ทำให้ได้พัฒนาผลิตภัณฑ์”

3.2 ผลการประเมินผลงานนวัตกรรม ของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน แบ่งหัวข้อการประเมินผลงานนวัตกรรมเป็น 3 ประเด็น 8 หัวข้อ ได้แก่ ประเด็นที่ 1 ผลงานนวัตกรรมมีความใหม่ ประกอบด้วย 2 หัวข้อ ได้แก่ (1) การปรับปรุงจากของเดิมหรือพัฒนาขึ้นใหม่ (2) การตอบสนองต่อความต้องการหรือสร้างความพึงพอใจให้กับลูกค้า ประเด็นที่ 2 ผลงานนวัตกรรมผ่านกระบวนการค้นคว้าวิจัยตามหลักการที่ถูกต้องและเป็นที่ยอมรับ ประกอบด้วย 3 หัวข้อ ได้แก่ (3) การปรับกระบวนทัศน์โดยให้ความสำคัญกับแนวคิดการตลาดนำการผลิต (4) นำแนวคิดการจัดการความรู้มาเป็นเครื่องมือเพื่อการรวบรวมความรู้และถ่ายทอดความรู้ (5) การนำกระบวนการคิดเชิงออกแบบมาใช้เพื่อส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมให้กับผลิตภัณฑ์/บริการ และประเด็นที่ 3 ผลงานนวัตกรรมก่อให้เกิดคุณค่าและสร้างการเปลี่ยนแปลง ประกอบด้วย 3 หัวข้อ ได้แก่ (6) การสร้างรายได้เพิ่มให้แก่ชุมชน (7) การส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ของคนในชุมชน (8) การยกระดับศักยภาพการแข่งขันของกลุ่มวิสาหกิจชุมชน

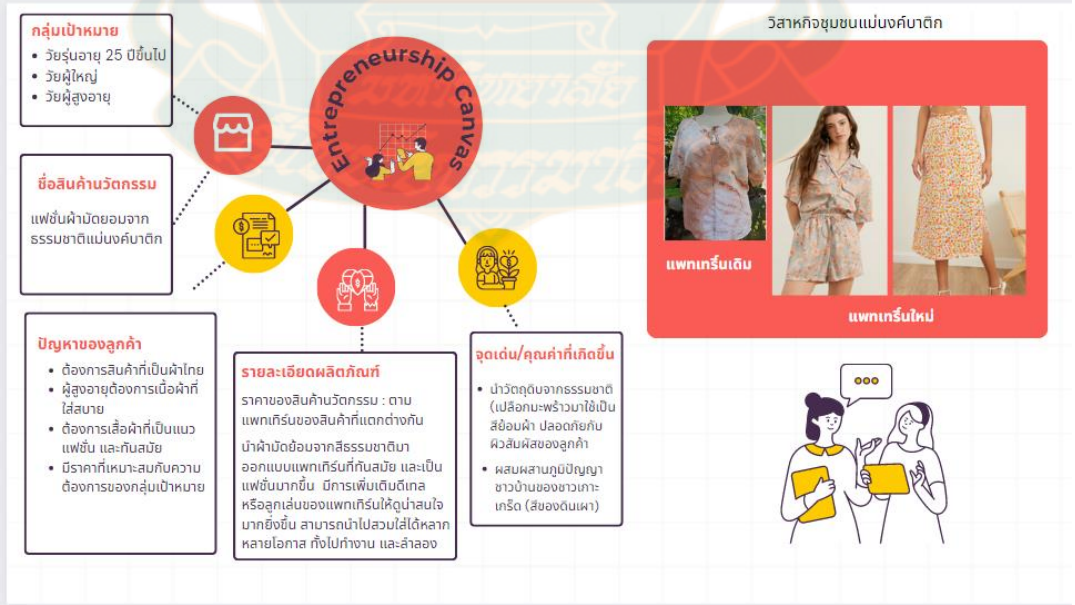
โดยมีผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้แก่ (1) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงนวัตกรรม (2) ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมการสื่อสารและพัฒนาการเกษตร และ (3) ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโลยีและสื่อสารการศึกษา เป็นผู้ประเมินผลงานนวัตกรรมของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน พบว่า มีผลงานนวัตกรรมฯ จำนวน 10 ผลงานที่ได้รับการประเมินและให้ข้อเสนอแนะโดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน แบ่งเป็น ผลงานระดับดีมาก (มากกว่า 20 คะแนนขึ้นไป) จำนวน 1 ผลงาน ผลงานระดับดี (คะแนนระหว่าง 14.00-19.99 คะแนน) จำนวน 9 ผลงาน ดังแสดงในภาพที่ 12

ภาพที่ 12 แผนภูมิแสดงผลงานนวัตกรรมของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน จำนวน 10 ผลงาน

ตารางที่ 9 แสดงผลงานนวัตกรรมของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน

กลุ่มที่ 1 วิสาหกิจชุมชน สมุนไพร ณ นนท์
อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี
คะแนนการประเมินผลงานนวัตกรรม 20.67 คะแนน (ระดับดี)

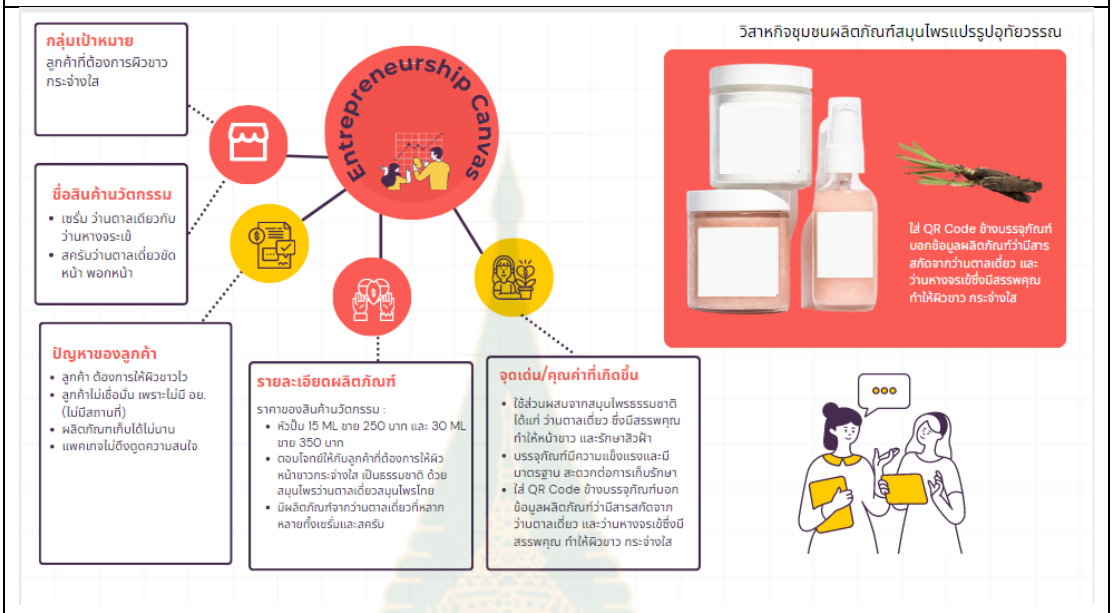
กลุ่มที่ 2 วิสาหกิจชุมชนแม่นงค์บาติก
อำเภอเมืองนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี
คะแนนการประเมินผลงานนวัตกรรม 19.00 คะแนน (ระดับดี)



กลุ่มที่ 3 วิสาหกิจชุมชนผลิตภัณฑ์สมุนไพรแปรรูปอุทัยวรรณ

อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี

คะแนนการประเมินผลงานนวัตกรรม 17.00 คะแนน (ระดับดี)



กลุ่มที่ 4 วิสาหกิจชุมชนบ้านต้นจอก

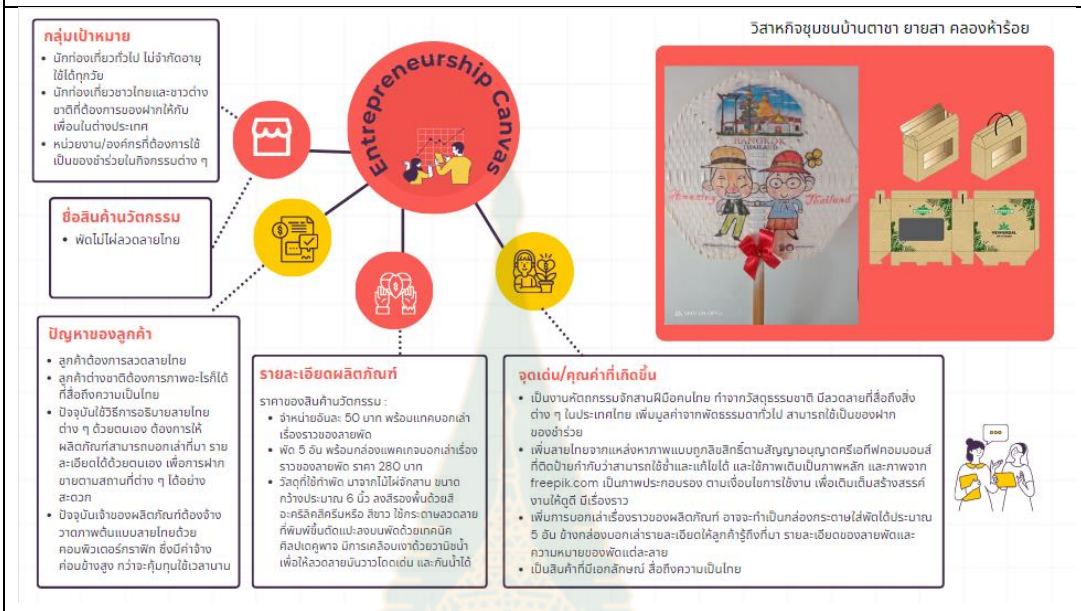
อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี

คะแนนการประเมินผลงานนวัตกรรม 17.00 คะแนน (ระดับดี)

กลุ่มที่ 5 วิสาหกิจชุมชนบ้านตาชายายสา คลองห้าร้อย

อำเภอไทรน้อย จังหวัดนนทบุรี

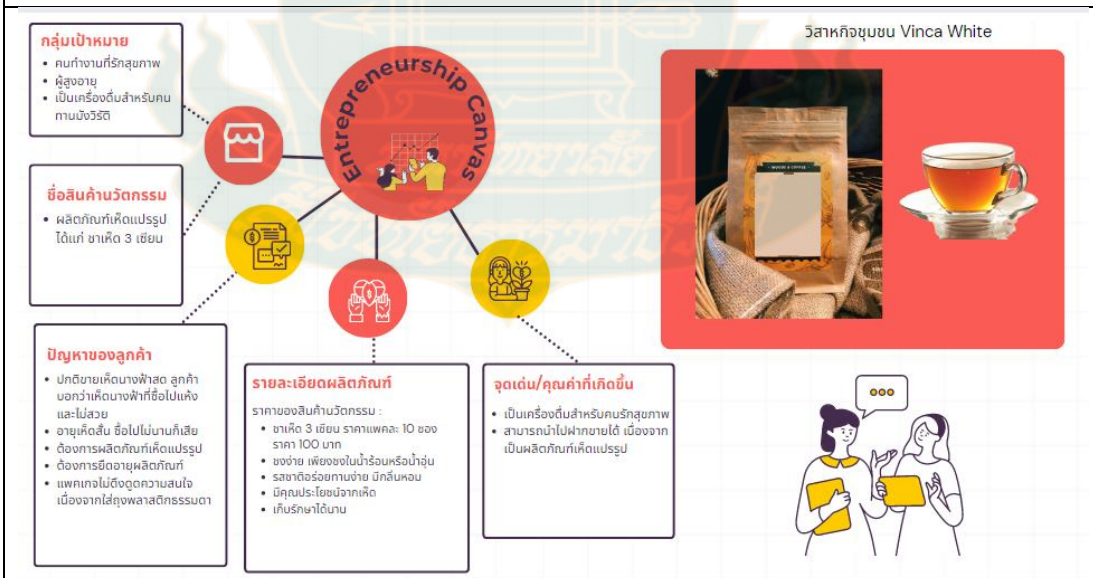
คะแนนการประเมินผลงานนวัตกรรม 19.00 คะแนน (ระดับดี)



กลุ่มที่ 6 วิสาหกิจชุมชน Vinca White

อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี

คะแนนการประเมินผลงานนวัตกรรม 17.00 คะแนน (ระดับดี)



กลุ่มที่ 7 วิสาหกิจชุมชน Thai herb centers

อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี

คะแนนการประเมินผลงานนวัตกรรม 17.33 คะแนน (ระดับดี)

กลุ่มที่ 8 วิสาหกิจชุมชนต้นอ่อนสวนชวนชม

อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี

คะแนนการประเมินผลงานนวัตกรรม 18.00 คะแนน (ระดับดี)

กลุ่มที่ 9 วิสาหกิจชุมชนห้องเสื้อสวนเกษตร

อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี

คะแนนการประเมินผลงานนวัตกรรม 17.67 คะแนน (ระดับดี)

กลุ่มที่ 10 วิสาหกิจชุมชนชายน์ เฮิร์บกรุ๊ป

อำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี

คะแนนการประเมินผลงานนวัตกรรม 17.67 คะแนน (ระดับดี)