

สถาบันการเรียนรู้เพื่อปวงชน (มหาวิทยาลัยชีวิต)

คณะศิลปศาสตร์ หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการพัฒนา

กระบวนการเรียนรู้กรณีศึกษา (Case study) เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการพัฒนาชีวิต อาชีพ และสังคม

“กรณีศึกษาไม่ใช่แค่การเล่าเรื่อง

แต่เป็นการเปิดพื้นที่ให้นักศึกษาใช้เรื่องนั้นเพื่อคิด วิเคราะห์ เชื่อมโยง สะท้อนและสร้างสรรค์”

การเรียนรู้กรณีศึกษา (Case Study) เป็นวิธีการและเครื่องมือเรียนรู้สำคัญที่ใช้ในการศึกษาและสร้างสรรค์นวัตกรรม ที่มุ่งเน้นการศึกษาเชิงลึกในประเด็นเฉพาะ เพื่อให้นักศึกษาได้เข้าใจบริบทของปัญหา วิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้อง และออกแบบแนวทางแก้ไขที่เหมาะสม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสาขาวิชานวัตกรรมการพัฒนา ที่เน้นการปฏิบัติและการแก้ไขปัญหาจริงโดยการสร้างสรรค์นวัตกรรมสำหรับการพัฒนาชีวิต อาชีพ และสังคม

นวัตกรรมการพัฒนาชีวิต อาชีพ และสังคมในยุคดิจิทัลจำเป็นต้องอาศัยความเข้าใจในสภาพแวดล้อมที่ซับซ้อนและหลากหลาย การเรียนรู้จาก “กรณีศึกษา” จึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการฝึกทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ และสร้างสรรค์ ช่วยให้นักศึกษามองเห็นปัญหาเชิงระบบ เรียนรู้จากประสบการณ์จริง และพัฒนาความสามารถในการออกแบบวิธีแก้ปัญหาที่มีคุณค่าและยั่งยืน

เอกสารนี้เสนอแนวคิดและกระบวนการเรียนรู้กรณีศึกษา เพื่อเป็นแนวทางให้นักศึกษาใช้ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อการพัฒนาชีวิต อาชีพ และสังคม พร้อมทั้งข้อเสนอแนะสำหรับนักศึกษาและอาจารย์ผู้จัดกระบวนการเรียนรู้ในสาขาวิชานวัตกรรมการพัฒนา

ความหมายและความสำคัญของการเรียนรู้กรณีศึกษา

กรณีศึกษา (Case Study) คือการศึกษาเรื่องราวหรือสถานการณ์เฉพาะที่เกิดขึ้นจริง โดยมีรายละเอียดที่ครบถ้วนและซับซ้อน การเรียนรู้จากกรณีศึกษาไม่ใช่แค่การอ่านเรื่องราว แต่เป็นการฝึกฝนทักษะที่จำเป็นสำหรับนักนวัตกรรม หรือ นวัตกรรม ได้แก่ การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) การคิดเชิงระบบ (Systems Thinking) และ การตัดสินใจภายใต้ข้อมูลจำกัด (Decision-making under Uncertainty) ซึ่งเน้นให้นักศึกษาฝึกฝนทักษะการคิดวิเคราะห์ การสังเคราะห์ข้อมูล และการตัดสินใจภายใต้สถานการณ์ที่มีข้อจำกัด

การศึกษาในรูปแบบนี้มีประโยชน์อย่างยิ่งในการเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาเมื่อต้องเผชิญกับความท้าทายในโลกแห่งความเป็นจริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของการพัฒนานวัตกรรมที่ต้องอาศัยการมองปัญหาอย่างรอบด้าน และการหาแนวทางแก้ไขที่สอดคล้องกับบริบททางสังคม วัฒนธรรม และเศรษฐกิจ

การเรียนรู้กรณีศึกษา **เป็นการศึกษาประเด็นหรือเหตุการณ์เฉพาะ** เพื่อให้เข้าใจสภาพแวดล้อมและปัจจัยที่เกี่ยวข้อง และสร้างการเรียนรู้เชิงลึกผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การวิเคราะห์ และการสะท้อนผล เพื่อบ่มเพาะนักศึกษาให้เป็นนักสร้างสรรค์นวัตกรรมการพัฒนาชีวิต อาชีพ และสังคม

กระบวนการเรียนรู้กรณีศึกษาเป็นวิธีการสำคัญในการพัฒนาความสามารถเชิงนวัตกรรมของนักศึกษา **สร้างการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงทฤษฎีกับการปฏิบัติ** และช่วยให้นักศึกษาออกแบบวิธีแก้ปัญหาที่ตอบสนองต่อความต้องการของตนเอง ชุมชน และสังคมได้อย่างสร้างสรรค์และยั่งยืน

กรณีศึกษา (Case Study) คือวิธีการเรียนรู้ที่เน้นการศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับปัญหา โอกาส หรือประสบการณ์จริง

การเรียนรู้กรณีศึกษาช่วยพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ การคิดเชิงระบบ และการสร้างสรรค์นวัตกรรม ใช้ได้ทั้งในมิติ ชีวิต (Life Development) อาชีพ (Career Innovation) และ สังคม (Social Development)

กระบวนการเรียนรู้กรณีศึกษาเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนานวัตกรรมที่ตอบโจทย์การเปลี่ยนแปลงของชีวิต อาชีพ และสังคม นักศึกษาสาขาวิชานวัตกรรมพัฒนาจะได้รับทักษะการคิด วิเคราะห์ และออกแบบนวัตกรรมที่ไม่เพียงเพิ่มคุณค่าให้ตนเอง แต่ยังสามารถสร้างประโยชน์ต่อชุมชนและสังคมโดยรวม

ประโยชน์ของการเรียนรู้กรณีศึกษาในสาขาวิชานวัตกรรมพัฒนา

การเรียนรู้กรณีศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนในสาขาวิชานวัตกรรมพัฒนา ไม่เพียงเข้าใจทฤษฎี แต่สามารถ **นำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในบริบทจริง** ทั้งชีวิต อาชีพ และชุมชน โดยมีประโยชน์สำคัญดังนี้

1. **พัฒนาทักษะการคิดเชิงระบบและการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์**
 - นักศึกษาฝึกวิเคราะห์ปัญหาในมิติต่าง ๆ มองเห็นความเชื่อมโยงระหว่างปัจจัยและผลกระทบ
 - สนับสนุนการสร้างแนวทางแก้ไขใหม่ ๆ ที่ตอบโจทย์ความต้องการจริง
2. **ส่งเสริมการทำงานร่วมกันและการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ**
 - การทำงานเป็นกลุ่มในกรณีศึกษาเสริมสร้างทักษะการประสานงาน การฟังและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
 - นักศึกษาเรียนรู้การสื่อสารแนวคิดและผลลัพธ์อย่างชัดเจนต่อเพื่อนร่วมงานและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง
3. **เชื่อมโยงความรู้เชิงทฤษฎีกับประสบการณ์จริง**
 - กรณีศึกษาเป็นสะพานเชื่อมระหว่างความรู้ในตำราและบริบทจริงของชีวิต ชุมชน หรือองค์กร
 - นักศึกษานสามารถทดลองปรับใช้แนวคิด ทฤษฎี และเครื่องมือในการแก้ปัญหาและพัฒนาวัตกรรม

4. ปลุกฝังคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อสังคม

- การวิเคราะห์และตัดสินใจในกรณีศึกษาเน้นความยุติธรรม ความรับผิดชอบต่อสังคม และการสร้างประโยชน์ร่วม
- ช่วยให้นักศึกษาตระหนักถึงผลกระทบของนวัตกรรมต่อชุมชนและสังคมโดยรวม

การเรียนรู้กรณีศึกษาในสาขาวิชานวัตกรรมการพัฒนาช่วยให้นักศึกษา **คิดเป็น ทำเป็น และรับผิดชอบต่อสังคม** พร้อมทั้งสามารถบูรณาการความรู้ หลักการ และทักษะหลากหลายมิติ เพื่อสร้างนวัตกรรมที่ยั่งยืนในชีวิต อาชีพ และชุมชน

คุณค่าและผลที่คาดหวัง

- นักศึกษาได้ฝึก ทักษะการคิดเชิงระบบ การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม การวางแผนธุรกิจ และการใช้เทคโนโลยี
- เกิดนวัตกรรมที่สามารถพัฒนาคุณภาพชีวิต ยกระดับอาชีพ และเสริมสร้างคุณค่าต่อสังคม
- นักศึกษาก้าวสู่การเป็น “นวัตกร” ที่มีทั้งความรู้และความสามารถในการลงมือทำจริง

แนวคิดและหลักการของกรณีศึกษา

การเรียนรู้ด้วยกรณีศึกษาเป็นกระบวนการที่นักศึกษาได้ทำความเข้าใจและวิเคราะห์ปรากฏการณ์จริงอย่างลึกซึ้ง เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้และนวัตกรรม โดยมีหลักการสำคัญ ดังนี้

1. การเน้นบริบท (Contextual Learning)

กรณีศึกษาช่วยให้นักศึกษามองเห็นความเชื่อมโยงของปัญหาหรือสถานการณ์กับปัจจัยรอบด้านอย่างเป็นองค์รวม และทำให้เข้าใจปัจจัยทางสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมที่สัมพันธ์กับปัญหาหรือสถานการณ์นั้น ๆ

ความสำคัญของบริบท ปัญหาการพัฒนาชีวิต อาชีพ หรือสังคม ไม่ได้เกิดขึ้นโดยลำพัง แต่เกี่ยวพันกับปัจจัยทางเศรษฐกิจ การเมือง สังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม

การเรียนรู้เชิงสถานการณ์จริง การศึกษาเรื่องราวจริงทำให้นักศึกษาเข้าใจสภาพความเป็นจริง ไม่ใช่เพียงการเรียนรู้จากทฤษฎีหรือตัวอย่างสมมติ

ตัวอย่าง การวิเคราะห์ความสำเร็จของโครงการเกษตรอินทรีย์ ต้องมองทั้งเรื่องตลาด วัฒนธรรมการบริโภค วิถีชีวิตของเกษตรกร และนโยบายรัฐ

ประโยชน์ นักศึกษาจะสามารถระบุปัจจัยที่เอื้อต่อความสำเร็จหรือเป็นอุปสรรค และเลือกแนวทางแก้ปัญหาที่เหมาะสมกับบริบทนั้น ๆ

2. การบูรณาการความรู้ (Integrative Thinking)

การแก้ปัญหาที่ซับซ้อนต้องอาศัยความรู้จากหลายสาขาวิชา และต้องเชื่อมโยงองค์ความรู้เหล่านั้นเข้าด้วยกัน นักศึกษาต้องเชื่อมโยงความรู้จากหลายศาสตร์เพื่อวิเคราะห์สถานการณ์และออกแบบนวัตกรรมการพัฒนา

การเชื่อมโยงสหวิทยาการ นักศึกษาต้องนำแนวคิดจากศาสตร์ต่าง ๆ เช่น เศรษฐศาสตร์ สังคมวิทยา จิตวิทยา การจัดการ เทคโนโลยี หรือสิ่งแวดล้อม มาประกอบการวิเคราะห์

การคิดเชิงระบบ (Systems Thinking) มองปัญหาในลักษณะองค์รวม เห็นความสัมพันธ์ระหว่าง ส่วนย่อยและผลกระทบต่อระบบทั้งหมด

ตัวอย่าง การพัฒนานวัตกรรมเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ ต้องผสมผสานความรู้ด้านสาธารณสุข การออกแบบผลิตภัณฑ์ เศรษฐศาสตร์บริการ และการดูแลด้านจิตใจ

ประโยชน์ ช่วยให้นักศึกษามีความคิดสร้างสรรค์ สามารถออกแบบแนวทางที่ตอบโจทย์หลายมิติ ไม่เพียง แก้ปัญหาเฉพาะหน้า แต่ยังสร้างคุณค่าและความยั่งยืน

3. การมีส่วนร่วมและการสะท้อนคิด (Engagement & Reflection)

การเรียนรู้จากกรณีศึกษาไม่ได้เกิดขึ้นเพียงจากการอ่านหรือฟัง แต่ต้องเกิดจากการมีส่วนร่วมและสะท้อน ประสบการณ์ โดยการอภิปราย การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการสะท้อนผลการเรียนรู้ที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ ที่ลึกซึ้ง

การมีส่วนร่วม (Active Engagement) นักศึกษาต้องร่วมค้นคว้าข้อมูล อภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน และร่วมตัดสินใจแนวทางแก้ไข

การสะท้อนคิด (Critical Reflection) หลังจากการวิเคราะห์หรือออกแบบแนวทางแล้ว นักศึกษาควร ทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้ ความเข้าใจที่เกิดขึ้น และสิ่งที่จะปรับปรุงในอนาคต

เทคนิคที่ใช้ การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) การเขียนเอกสารสะท้อน (Reflection Journal) การนำเสนอผลงาน/เรื่องเล่าและรับข้อเสนอแนะจากผู้อื่น

ตัวอย่าง หลังจากนักศึกษาร่วมกันพัฒนาแนวคิด “ตลาดออนไลน์สินค้าชุมชน” ควรสะท้อนว่า อะไรคือ จุดแข็งของไอเดีย อะไรคือข้อจำกัด และจะปรับปรุงอย่างไรให้ตอบโจทย์ตลาดจริง

ประโยชน์ การมีส่วนร่วมและสะท้อนคิดทำให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง พัฒนาทักษะการคิดวิพากษ์ และเสริมสร้างทัศนคติที่เปิดกว้างต่อความคิดเห็นที่แตกต่าง

การเน้นบริบท การบูรณาการความรู้ และการมีส่วนร่วมพร้อมการสะท้อนคิด เป็นหัวใจสำคัญของ กระบวนการเรียนรู้กรณีศึกษา เมื่อนำไปใช้ร่วมกับขั้นตอนการเรียนรู้ที่เป็นระบบ จะช่วยให้นักศึกษาสามารถ พัฒนานวัตกรรมที่ตอบสนองต่อความต้องการของชีวิต อาชีพ และสังคมได้อย่างสร้างสรรค์และยั่งยืน

กระบวนการเรียนรู้กรณีศึกษาเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการพัฒนาชีวิต อาชีพ และสังคม

กระบวนการเรียนรู้กรณีศึกษานี้คือแนวทางการเรียนรู้เชิงลึกที่ใช้ “กรณีศึกษา” เป็นแกนกลาง เพื่อให้ นักศึกษาได้เข้าใจสถานการณ์จริง วิเคราะห์ปัญหา ค้นหาโอกาส และพัฒนานวัตกรรมที่ตอบโจทย์ชีวิต การทำงาน และชุมชน โดยผสานแนวคิด Project-based Learning (PBL) และ STEAM4INNOVATOR เพื่อพัฒนา ทักษะรอบด้าน ทั้งความรู้เชิงวิชาการ ความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และการปฏิบัติจริง โดยมีกระบวนการ แบ่งเป็น 6 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

ขั้นที่ 1 การเลือกและทำความเข้าใจกับกรณีศึกษา

ขั้นตอนแรกของกระบวนการเรียนรู้กรณีศึกษาเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม คือ การเลือกและทำความเข้าใจ กับกรณีศึกษา ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้ทั้งหมด เพราะกรณีศึกษาที่เลือกจะกำหนดทิศทางการ คิด วิเคราะห์ และออกแบบนวัตกรรมพัฒนาต่อไป

ในขั้นนี้ นักศึกษาต้องเลือกกรณีที่สอดคล้องกับประเด็น การพัฒนาชีวิต อาชีพ หรือสังคม และ เชื่อมโยงกับความสนใจหรือปัญหาที่ต้องการแก้ไข จากนั้นทำความเข้าใจภาพรวมและรายละเอียดของกรณีนั้น อย่างรอบด้าน เช่น

- ประวัติ ความเป็นมา และสภาพปัจจุบัน
- ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องและบทบาทของแต่ละฝ่าย
- บริบททางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม และเทคโนโลยี
- ข้อมูลเชิงประจักษ์ เช่น สถิติ รายงาน บทสัมภาษณ์ หรือสื่อที่เกี่ยวข้อง

การทำความเข้าใจกรณีศึกษาในมิติต่าง ๆ จะช่วยให้นักศึกษาเห็นทั้งปัญหา โอกาส และแรงบันดาลใจ สำหรับการพัฒนานวัตกรรม ซึ่งสอดคล้องกับแนวทาง Project-based Learning ในการตั้งโจทย์โครงการ และ ช่วง Insight (รู้ลึก รู้จริง-เกิดมุมมองใหม่ จินตนาการใหม่ แรงบันดาลใจใหม่) ของกระบวนการ STEAM4INNOVATOR ที่มุ่งให้นักศึกษาเข้าถึงข้อมูลเชิงลึกและมุมมองที่หลากหลาย ก่อนจะก้าวไปสู่การ วิเคราะห์และออกแบบแนวทางแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์กรณีศึกษา

หลังจากนักศึกษาได้เลือกและทำความเข้าใจกับกรณีศึกษาแล้ว ขั้นตอนถัดมาคือ การวิเคราะห์กรณีศึกษา ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญในการมองเห็น “ภาพเชิงระบบ” ของสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาชีวิต อาชีพ หรือ สังคม

ในขั้นนี้ นักศึกษาต้องคิดเชิงวิพากษ์และเชิงวิเคราะห์ เพื่อตรวจสอบข้อมูลจากหลายแหล่ง มองหา ความเชื่อมโยงระหว่างประเด็นต่าง ๆ และระบุทั้งปัญหาหลักและโอกาสที่ซ่อนอยู่ การวิเคราะห์ประกอบด้วยการ

- ระบุปัญหาและโอกาสสำคัญ ที่ปรากฏในกรณีศึกษา
- สืบค้นปัจจัยเชิงสาเหตุ ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัย และผลกระทบของระบบ

- **วิเคราะห์แนวโน้มภายนอก** เช่น การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม เทคโนโลยี สิ่งแวดล้อม และกฎหมาย ที่อาจส่งผลกระทบต่อกรณี
- **ใช้เครื่องมือ** เช่น SWOT แผนภาพความคิด (mind map) แผนภาพก้างปลา (Fishbone Diagram) ต้นไม้ปัญหา (Problem Tree)
- **สรุป “คำถามท้าทาย”** ที่จะเป็หัวใจของนวัตกรรม

การวิเคราะห์ที่รอบด้านเช่นนี้ช่วยให้นักศึกษาเข้าใจรากของปัญหาและความเป็นไปได้ของการพัฒนาอย่างแท้จริง สอดคล้องกับแนวทาง Project-based Learning ที่เน้นการค้นคว้าและทำความเข้าใจบริบทของโจทย์โครงการ และสอดคล้องกับช่วง Insight & Wow Idea (รู้สึก รู้จริง-เกิดมุมมองใหม่ จินตนาการใหม่ แรงบันดาลใจใหม่ และสร้างสรรค์ไอเดียใหม่/ความคิดสร้างสรรค์ใหม่) ในกระบวนการ STEAM4INNOVATOR **ซึ่งกระตุ้นให้นักศึกษามองเห็นทั้งข้อท้าทายและแรงบันดาลใจ ก่อนก้าวสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมการพัฒนามีทิศทาง**

ขั้นที่ 3 การสรุปบทเรียนกรณีศึกษาและแนวทางพัฒนานวัตกรรม

เมื่อนักศึกษาได้ทำความเข้าใจและวิเคราะห์กรณีศึกษาอย่างรอบด้านแล้ว ขั้นตอนถัดมาคือ การสรุปบทเรียนและกำหนดแนวทางพัฒนานวัตกรรม ซึ่งเป็นช่วงสำคัญในการเชื่อมโยง **“สิ่งที่เรียนรู้”** เข้ากับ **“แนวทางสร้างสรรค์”** เพื่อเตรียมก้าวสู่การออกแบบและทดลองนวัตกรรมจริง

ในขั้นนี้ นักศึกษาต้องรวบรวมสาระสำคัญจากการวิเคราะห์ เพื่อตอบคำถามว่า **“เราได้เรียนรู้อะไรจากกรณีนี้”** และ **“บทเรียนนี้บอกอะไรเกี่ยวกับโอกาสหรือแนวทางใหม่”** โดยอาจทำผ่านการอภิปรายกลุ่ม การใช้แผนภาพความคิด (Mind Map) หรือการเขียน Reflection ที่ช่วยให้เห็นชัดทั้งจุดแข็ง ข้อจำกัด และสิ่งที่ควรปรับปรุง

จากนั้น นำข้อค้นพบเหล่านี้มา กำหนดแนวทางหรือกรอบความคิดเบื้องต้นสำหรับพัฒนานวัตกรรม ที่ตอบโจทย์ชีวิต อาชีพ หรือสังคม โดยเน้นการบูรณาการความรู้จากหลายมิติ ทั้งเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม

- **สกัดความรู้จากกรณีศึกษา** จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และข้อจำกัด
- **ระบุสิ่งที่สามารถต่อยอดเป็นแนวทางหรือนวัตกรรมการพัฒนา**
- **ตั้งโจทย์หรือ “คำถามท้าทาย”** ที่จะนำไปสู่การออกแบบนวัตกรรมการพัฒนา

กระบวนการนี้สอดคล้องกับแนวทาง Project-based Learning ในการแปลงข้อมูลเป็นความรู้เพื่อใช้กำหนดแนวทางโครงการ หรือต่อยอดในโครงการ และสอดคล้องกับช่วง Wow Idea (สร้างสรรค์ไอเดียใหม่/ความคิดสร้างสรรค์ใหม่) ของ STEAM4INNOVATOR **ที่มุ่งให้นักศึกษาสังเคราะห์ข้อมูลและจุดประกายไอเดียใหม่ เพื่อเป็นฐานสำหรับการออกแบบและพัฒนานวัตกรรมต่อไป**

ขั้นที่ 4 การระดมความคิดเชิงสร้างสรรค์และออกแบบนวัตกรรม

หลังจากนักศึกษาสรุปบทเรียนและกำหนดแนวทางการพัฒนานวัตกรรมแล้ว ขั้นตอนต่อมาคือ การระดมความคิดเชิงสร้างสรรค์และออกแบบนวัตกรรม ซึ่งเป็นกระบวนการเปลี่ยนข้อค้นพบและบทเรียนจากกรณีศึกษาให้กลายเป็นแนวคิดหรือแนวทางที่สามารถปฏิบัติได้จริง

ในขั้นนี้ นักศึกษาอาจใช้เทคนิคการคิดสร้างสรรค์ เช่น Brainstorming, Mind Mapping, SCAMPER และ Design Thinking หรือเทคนิคและวิธีการที่ตนเองมีทักษะ เพื่อสร้างแนวทางแก้ไขปัญหาหรือพัฒนานวัตกรรมในรูปแบบต่าง ๆ พร้อมพิจารณา ความเป็นไปได้ (Feasibility) ความเหมาะสมกับผู้ใช้ (Desirability) ความคุ้มค่า (Viability) ผลกระทบเชิงบวก (Positive Impact) และความยั่งยืน (Sustainability) ของแนวคิดแต่ละข้อ

นักศึกษาจะเริ่มพัฒนาต้นแบบเบื้องต้น (Prototype) หรือโมเดลแนวทางแก้ปัญหา เพื่อทดสอบและปรับปรุงแนวคิดให้ตอบโจทย์ชีวิต อาชีพ และสังคม

- **ระดมความคิด** โดยใช้เครื่องมือ เช่น Brainstorming, Mind Mapping, SCAMPER, Design Thinking
- **ประเมินแนวคิดตามเกณฑ์การประเมินและเลือกแนวทางที่เหมาะสมที่สุด**
 - ความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติ (Feasibility) สามารถทำได้จริงหรือไม่
 - ความเหมาะสม (Desirability) เหมาะสมกับผู้ใช้หรือไม่
 - ความคุ้มค่า (Cost-Benefit) คุ้มค่ากับการลงทุนหรือไม่
 - ผลกระทบเชิงบวก (Positive Impact) สามารถแก้ไขปัญหาและสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นได้มากน้อยแค่ไหน
 - ความยั่งยืน (Sustainability) สามารถดำเนินการได้อย่างต่อเนื่องในระยะยาวหรือไม่

- **พัฒนาต้นแบบนวัตกรรม (Prototype) หรือแนวทางแก้ปัญหา**

กระบวนการนี้สอดคล้องกับแนวทาง Project-based Learning ที่นักศึกษาลงมือออกแบบและสร้างผลงานจริง และสอดคล้องกับช่วง Wow Idea และ Biz Model (สร้างสรรค์ไอเดียใหม่/ความคิดสร้างสรรค์ใหม่ และแผนพัฒนาธุรกิจ/นวัตกรรม/แนวทางบูรณาการ) ของ STEAM4INNOVATOR ที่เน้นการคิดสร้างสรรค์ ผสานความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ศิลปะ วิศวกรรม คณิตศาสตร์ และการออกแบบนวัตกรรมหรือการออกแบบธุรกิจอย่างบูรณาการหลายมิติ

ขั้นที่ 5 การจัดทำแผนและนำไปสู่ปฏิบัติการนวัตกรรม

หลังจากนักศึกษาระดมความคิดและออกแบบนวัตกรรมแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการจัดทำแผนและนำแนวคิดไปสู่การปฏิบัติจริง ซึ่งเป็นการเปลี่ยนไอเดียหรือต้นแบบให้กลายเป็นแผนการปฏิบัติที่ชัดเจนและสามารถนำไปทดลองใช้ได้

ในขั้นนี้ นักศึกษาจะวางแผนรายละเอียดของการดำเนินงาน เช่น

- กำหนดวัตถุประสงค์ ผลลัพธ์ที่คาดหวัง และตัวชี้วัดความสำเร็จ
- วางขั้นตอนการปฏิบัติ กำหนดกิจกรรม ทรัพยากร เวลา และบทบาทของผู้เกี่ยวข้อง/เครือข่ายสนับสนุน
- ทดลองนำแนวคิดไปใช้ในวงจำกัด (Pilot) เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมและปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

กระบวนการนี้ช่วยให้นักศึกษาได้ ฝึกทักษะการวางแผน การบริหารจัดการ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ในช่วง “ลงมือทำโครงการ” ซึ่งสอดคล้องกับแนวทาง Project-based Learning ที่เน้นการลงมือทำโครงการจริง และช่วง Production & Diffusion (การผลิตและการกระจาย-การลงมือทำจริง) ของ STEAM4INNOVATOR ที่มุ่งให้นักศึกษาทดลองสร้างคุณค่าและขยายผลนวัตกรรมอย่างเป็นระบบ

ขั้นที่ 6 การประเมินผลและขยายผลนวัตกรรม

ขั้นสุดท้ายของกระบวนการเรียนรู้กรณีศึกษาเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม คือ การประเมินผลและขยายผลนวัตกรรม ซึ่งเป็นช่วงสำคัญที่นักศึกษาสะท้อนผลการดำเนินงานและพิจารณาการต่อยอดแนวคิดให้เกิดประโยชน์ในวงกว้าง

ในขั้นนี้ นักศึกษาต้องทำการ

- ประเมินผลนวัตกรรมตามเกณฑ์ต่าง ๆ เช่น ประสิทธิภาพ คุณค่า ผลกระทบ และความยั่งยืนของนวัตกรรม
- วิเคราะห์บทเรียนจากการปฏิบัติจริง ข้อดี ข้อจำกัด สิ่งที่ได้ดี/สิ่งที่สามารถปรับปรุงได้ และสิ่งที่ควรปรับปรุงต่อไป
- พัฒนากลยุทธ์การขยายผลหรือถ่ายทอดนวัตกรรมสู่กลุ่มเป้าหมาย ชุมชน หรือระดับสังคม หรือการต่อยอดเชิงธุรกิจ
- จัดทำรายงานหรือเรื่องเล่า (Storytelling) ถ่ายทอดประสบการณ์ที่เป็นบทเรียน/กระบวนการ/ผลลัพธ์ และแรงบันดาลใจจากการพัฒนานวัตกรรม

กระบวนการนี้สอดคล้องกับแนวทาง Project-based Learning ที่เน้นการประเมินและสะท้อนผลโครงการ และการขยายผลจาก Production & Diffusion (การผลิตและการกระจาย-การลงมือทำจริง) ของ STEAM4INNOVATOR ซึ่งช่วยให้นักศึกษาเห็นคุณค่าของการเรียนรู้ ปรับปรุงทักษะ และต่อยอดนวัตกรรมสู่การสร้างผลกระทบเชิงบวกในชีวิต อาชีพ และสังคม

สรุปวิธีการและเครื่องมือการเรียนรู้กรณีศึกษาเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการพัฒนาชีวิต อาชีพ และสังคม

การเรียนรู้กรณีศึกษาเพื่อสร้างนวัตกรรมเป็นกระบวนการที่ผสมผสาน การวิเคราะห์เชิงลึก การคิดสร้างสรรค์ และการปฏิบัติจริง โดยมุ่งพัฒนาความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะของนักศึกษาให้สามารถสร้างนวัตกรรมที่ตอบโจทย์ชีวิต อาชีพ และสังคมได้อย่างยั่งยืน

๐ วิธีการเรียนรู้และเครื่องมือ

1. การเลือกและทำความเข้าใจกับกรณีศึกษา

- ๐ เลือกกรณีที่เกี่ยวข้องกับชีวิต อาชีพ หรือสังคม
- ๐ ศึกษาประวัติ ผู้เกี่ยวข้อง ผลกระทบ และบริบทรอบด้าน
- ๐ เครื่องมือ: Empathy Map, Background Research, Stakeholder Analysis

2. การวิเคราะห์กรณีศึกษา

- ๐ ระบุปัญหาหลักและโอกาสที่ซ่อนอยู่
- ๐ สำรวจปัจจัยเชิงสาเหตุและความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัย
- ๐ พิจารณาแนวโน้มภายนอก (เศรษฐกิจ สังคม เทคโนโลยี)
- ๐ เครื่องมือ: SWOT, PESTEL, Fishbone Diagram, Problem Tree, Causal Loop Diagram

3. การสรุปบทเรียนและแนวทางพัฒนานวัตกรรม

- ๐ สกัดบทเรียนจากกรณีศึกษา
- ๐ ระบุแนวทางหรือโจทย์ท้าทายสำหรับนวัตกรรม
- ๐ เครื่องมือ: Mind Map, Reflection Worksheet, Lessons Learned Table

4. การระดมความคิดเชิงสร้างสรรค์และออกแบบนวัตกรรม

- ๐ ระดมไอเดียใหม่ ๆ และพิจารณาความเป็นไปได้ ความเหมาะสม และคุณค่า
- ๐ พัฒนาต้นแบบหรือแนวทางแก้ปัญหา
- ๐ เครื่องมือ: Brainstorming, SCAMPER, Design Thinking, Prototyping

5. การจัดทำแผนและนำสู่ปฏิบัติการนวัตกรรม

- ๐ วางแผนปฏิบัติ กำหนดเป้าหมาย ทรัพยากร และขั้นตอน
- ๐ ทดลองใช้แนวคิดในวงจำกัดและปรับปรุงตามผลสะท้อนกลับ
- ๐ เครื่องมือ: Action Plan, Gantt Chart, Pilot Testing Checklist

6. การประเมินผลและขยายผลนวัตกรรม

- ๐ ประเมินผลลัพธ์ คุณค่า และความยั่งยืน
- ๐ สรุปบทเรียนและพัฒนากลยุทธ์ขยายผล
- ๐ เครื่องมือ: Evaluation Rubric, Feedback Form, Storytelling / Case Report

๐ คุณค่าเชิงการเรียนรู้

- นักศึกษาพัฒนาทักษะรอบด้าน เช่น การคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การวางแผน การทำงานร่วมกัน และการสื่อสาร
- นำไปสู่การสร้าง **นวัตกรรมที่ตอบโจทย์ชีวิต อาชีพ และสังคม**
- สอดคล้องกับแนวทาง **Project-based Learning (PBL)** และ **STEAM4INNOVATOR** ที่เน้นการเรียนรู้แบบลงมือทำ การบูรณาการความรู้หลายมิติ และการสร้างคุณค่าอย่างยั่งยืน

ตัวอย่างการเรียนรู้กรณีศึกษา

ตัวอย่าง การเรียนรู้กรณีศึกษา ที่สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางการจัดกระบวนการเรียนรู้หรือการพัฒนาโครงการ

๐ ตัวอย่างกรณีศึกษา: การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน “สินค้าหัตถกรรมพื้นบ้าน”

1. บริบทของกรณีศึกษา

- ชุมชนในจังหวัดหนึ่งมีทักษะงานหัตถกรรมดั้งเดิม เช่น ผ้าไหม เครื่องจักสาน และเครื่องประดับไม้
- ผู้ผลิตในชุมชนมีความรู้ด้านฝีมือ แต่ขาดทักษะการตลาด การออกแบบสินค้า และการบริหารจัดการ
- องค์การบริหารส่วนตำบล (อบต.) เข้าสนับสนุนชุมชนเพื่อเพิ่มรายได้และสร้างอาชีพ

2. ปัญหาและโอกาส

- ปัญหา สินค้าไม่เป็นที่รู้จัก ตลาดจำกัด ขาดการจัดการกลุ่มผู้ผลิตอย่างเป็นระบบ
- โอกาส สินค้าพื้นเมืองมีคุณค่าและเอกลักษณ์ สามารถต่อยอดตลาดออนไลน์และตลาดท่องเที่ยว
- แนวทาง พัฒนานวัตกรรมสินค้าใหม่ การสร้างแบรนด์ และการบริหารจัดการกลุ่มผู้ประกอบการ

3. กระบวนการเรียนรู้กรณีศึกษา

ขั้นที่ 1 เลือกและทำความเข้าใจกรณี

- ศึกษาข้อมูลชุมชน ผู้ผลิต วัฒนธรรมและภูมิปัญญา
- สัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เช่น อบต. กลุ่มแม่บ้าน ร้านค้า และลูกค้า

ขั้นที่ 2 วิเคราะห์กรณี

- ใช้ SWOT วิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรค
- วิเคราะห์ PESTEL เพื่อดูผลกระทบจากนโยบายรัฐบาล เศรษฐกิจท้องถิ่น และเทคโนโลยี
- ทำแผนภาพความสัมพันธ์ระหว่างผู้ผลิต ตลาด และหน่วยงานสนับสนุน

ขั้นที่ 3 สรุปบทเรียนและแนวทางนวัตกรรม

- สรุปว่า การสร้างแบรนด์และตลาดออนไลน์สามารถเพิ่มรายได้
- บทเรียน: การรวมกลุ่มผู้ผลิตและมีระบบบริหารจัดการเป็นหัวใจของความสำเร็จ

ขั้นที่ 4 ระดมความคิดและออกแบบนวัตกรรม

- ระดมความคิดไอเดียสินค้าใหม่ การออกแบบบรรจุภัณฑ์ การสร้างช่องทางจำหน่าย
- พัฒนาด้านแบบสินค้าและแนวคิดการตลาด

ขั้นที่ 5 จัดทำแผนและนำไปปฏิบัติ

- วางแผนการผลิต การจัดการสต็อก การโปรโมท และการขาย
- ทดลองเปิดตลาดออนไลน์และร้านค้าชุมชน

ขั้นที่ 6 ประเมินผลและขยายผล

- ประเมินยอดขาย ความพึงพอใจของลูกค้า และผลกระทบต่อชุมชน
- ปรับปรุงสินค้าและระบบบริหารจัดการ
- ขยายผลไปยังชุมชนอื่นหรือเพิ่มกลุ่มสินค้าใหม่

o เครื่องมือที่ใช้ในกรณีนี้

- SWOT / PESTEL / Fishbone Diagram / Mind Map
- Business Model Canvas สำหรับวางแผนธุรกิจชุมชน
- Prototype / Mock-up สินค้า
- แบบสอบถามลูกค้าและ Feedback Form

o จุดเด่นเชิงการเรียนรู้

- นักศึกษาได้ฝึกคิดวิเคราะห์สถานการณ์จริงและแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์
- เรียนรู้การบริหารจัดการกลุ่มและชุมชน
- ฝึกทักษะการวางแผน การตลาด การออกแบบสินค้า และการสื่อสาร
- สอดคล้องกับ PBL และ STEAM4INNOVATOR ลงมือทำจริง บูรณาการความรู้หลากหลายมิติ และสร้างคุณค่าทั้งชีวิต อาชีพ และชุมชน

บทบาทของผู้จัดกระบวนการเรียนรู้และนักศึกษา

- **ผู้จัดกระบวนการเรียนรู้** ทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) จัดเตรียมกรณีศึกษาที่เหมาะสม ชี้แนะกระบวนการคิด และส่งเสริมการสะท้อนผล
- **นักศึกษา** ทำหน้าที่เป็นนักวิเคราะห์และนักสร้างสรรค์ ค้นคว้าข้อมูล แลกเปลี่ยนมุมมอง สร้างสรรค์ทดลองนำแนวคิดไปปฏิบัติ และสร้างเรื่องเล่าที่เร้าพลังสร้างสรรค์ทางเศรษฐกิจและสังคม

ข้อคิดสำหรับนักศึกษา

การเรียนรู้จากกรณีศึกษาเป็นมากกว่าแค่การทำรายงาน แต่เป็นการฝึกฝนทักษะการเป็น **นักนวัตกรรม** เพื่อการพัฒนา หรือนวัตกรรม การเผชิญหน้ากับความซับซ้อนของปัญหาในโลกแห่งความเป็นจริง จะช่วยให้นักศึกษาได้พัฒนาความคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) และความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Collaboration) ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งในการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่สามารถเปลี่ยนแปลงชีวิต อาชีพ และสังคมให้ดีขึ้นได้อย่างแท้จริง

แนวทางจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. **อภิปรายกรณีตัวอย่าง** นำเสนอสถานการณ์จริงด้านชีวิต/อาชีพ/สังคม ให้นักศึกษาระดมความคิดและวิเคราะห์
2. **เวิร์กช็อปออกแบบนวัตกรรม** ให้นักศึกษาร่วมกันสร้างต้นแบบหรือแนวทางแก้ไขจากกรณีศึกษา
3. **การสะท้อนคิด** ให้นักศึกษาเขียนบันทึกบทเรียนและแนวทางนำไปปรับใช้ในชีวิตหรือการทำงาน

ข้อเสนอแนะเพื่อการประยุกต์ใช้

การนำกรณีศึกษาไปใช้ควรคำนึงถึงความเหมาะสมของบริบทนักศึกษา เช่น ความสนใจ ประสบการณ์พื้นฐาน และเป้าหมายการเรียนรู้ ควรเปิดโอกาสให้นักศึกษาเลือกกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตหรืออาชีพของตนเอง เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจและเพิ่มคุณค่าของผลลัพธ์การเรียนรู้