

เทคนิคการจัดการเรียนการสอนด้านการท่องเที่ยวและการโรงแรมในยุคดิจิทัล

แนวทางปฏิบัติสำหรับผู้สอน

TEACHING TECHNIQUES FOR TOURISM AND HOSPITALITY IN THE DIGITAL AGE
GUIDELINES FOR TEACHERS

อนิรุทธิ์ เจริญสุข

Anirut Jaroensuk

สาขาวิชาการท่องเที่ยวและการโรงแรม คณะศิลปศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก เขตพื้นที่จักรพงษ์ภูวนารถ

Department of Tourism and Hotel

Faculty of Liberal Arts Rajamangala University of Technology Tawan-Ok

Chakrabongse Bhuvanarth Campus

E-mail: anirut_ja@rmutto.ac.th

Received: 2025-06-06; Revised: 2025-09-28; Accepted: 2025-11-03

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ในสาขาการท่องเที่ยวและการโรงแรมที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นยุคแห่งการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี พฤติกรรมผู้เรียน และความต้องการของอุตสาหกรรมบริการ โดยอาศัยการวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ (Systematic Synthesis) บทความนี้ได้นำเสนอ 4 เทคนิคสำคัญ ได้แก่ (1) การเรียนรู้แบบโครงงาน (2) การใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ (3) การเรียนรู้แบบผสมผสานและกลับด้าน และ (4) การเรียนรู้เชิงรุก ซึ่งนำไปสู่การพัฒนา D.A.R.E. Model ที่ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ คือ การบูรณาการเทคโนโลยี การเรียนรู้จากการปฏิบัติ การสะท้อนคิด เพื่อพัฒนาทักษะ และการออกแบบการเรียนรู้แบบผสมที่เน้นการมีส่วนร่วม โดย D.A.R.E. Model ถือเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์ผู้เรียนยุคดิจิทัล โดยเฉพาะในสาขาบริการที่ต้องการพัฒนา Soft Skills และการใช้เทคโนโลยีเชิงสร้างสรรค์ นอกจากนี้ บทความยังได้พัฒนา D-TEACH Model ซึ่งมุ่งเน้นการสร้างครูที่มีสมรรถนะดิจิทัลครบวงจร ได้แก่ รู้เทคโนโลยี ใช้เป็น สร้างการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม นำการเปลี่ยนแปลงคิดสร้างสรรค์และสร้างนวัตกรรม และรักษาความเป็นมนุษย์ องค์ประกอบของโมเดลนี้สะท้อนว่าครูยุคใหม่ต้องเป็นทั้ง นักเทคโนโลยีทางการศึกษา นักออกแบบการเรียนรู้ นักนวัตกรรมการสอน และผู้นำเชิงคุณธรรม ซึ่งช่วยยกระดับคุณภาพการศึกษาและสนับสนุนการพัฒนาผู้เรียนในยุคดิจิทัลอย่างยั่งยืน

คำสำคัญ : การเรียนการสอนยุคดิจิทัล; การท่องเที่ยวและการโรงแรม; D.A.R.E. Model; ความเป็นครูในยุคดิจิทัล, สมรรถนะศตวรรษที่ 21

Abstract

This article aims to present instructional management approaches in the field of tourism and hospitality that align with the demands of the 21st century, an era characterized by rapid transformations in technology, learner behavior, and the needs of the service industry. Employing a systematic synthesis, the study identifies four key instructional techniques: (1) project-based learning, (2) technology-enhanced learning, (3) blended and flipped learning, and (4) active learning. These approaches have led to the development of the D.A.R.E. Model, which consists of four components: Digital Integration, Applied Learning, Reflective Practice, and Engagement through Blended Design. The D.A.R.E. Model represents an innovative learning framework designed to address the needs of digital-age learners, particularly in service-related fields where the development of soft skills and the creative application of technology are essential. In addition, the article introduces the D-TEACH Model, which emphasizes the holistic development of teachers' digital competencies. These include Digital Literacy, Technology Integration, Engagement Pedagogy, Adaptive Leadership, Creativity & Innovation, and Humanized Learning. The model highlights that teachers in the digital era must simultaneously embody the roles of Educational Technologist, Instructional Designer, Teaching Innovator, and Moral Leader. Together, these roles contribute to enhancing the quality of education and fostering the sustainable development of learners in the digital age.

Keywords: Digital-Age Instruction; Tourism and Hospitality Education; D.A.R.E. Model; Teaching in the Digital Age, 21st Century Competencies

บทนำ

การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 ได้ส่งผลกระทบต่อทุกมิติของชีวิตมนุษย์ โดยเฉพาะในแวดวงการศึกษา ที่จากเดิมเน้นการถ่ายทอดความรู้ในห้องเรียนแบบผู้สอนเป็นศูนย์กลาง (Teacher-Centered) ได้เปลี่ยนผ่านไปสู่รูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered) ภายใต้การขับเคลื่อนของนวัตกรรมดิจิทัล เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารไร้พรมแดน ทั้งนี้ สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ที่เกิดขึ้นทั่วโลกยิ่งเร่งให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของระบบการศึกษาอย่างฉับพลัน ทำให้การเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ การใช้สื่อเสมือนจริงและการเรียนรู้แบบผสมผสาน กลายเป็นแนวทางหลักที่ผู้สอนในทุกสาขาวิชาต้องนำมาใช้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสาขาการท่องเที่ยวและการโรงแรม ซึ่งเป็นศาสตร์ที่ต้องอาศัยการฝึกปฏิบัติ ความเข้าใจเชิงประสบการณ์ และความสามารถในการปรับตัวต่อความหลากหลายของวัฒนธรรมและผู้คน

การจัดการเรียนการสอนในสาขาการท่องเที่ยวและการโรงแรมจึงมีอาจารย์ที่ถนัดแนวทางเดิมที่เน้นการบรรยายหรือท่องจำ แต่จำเป็นต้องบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับการเรียนการสอนเพื่อสร้างความน่าสนใจและเสริมสร้างสมรรถนะที่จำเป็นของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 อาทิ ทักษะการคิดวิเคราะห์ ความสามารถในการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ (Trilling & Fadel, 2009) ขณะเดียวกัน ผู้เรียนยุคใหม่ซึ่งเติบโตมากับเทคโนโลยี มีลักษณะการเรียนรู้ที่แตกต่างจากรุ่นก่อน ผู้เรียนยุคใหม่เป็น Digital Native ที่คุ้นเคยกับการเรียนรู้แบบรวดเร็ว ชอบสำรวจด้วยตนเอง และต้องการปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาอย่างมีความหมาย ดังนั้น รูปแบบการสอนที่มีประสิทธิภาพสำหรับผู้เรียนกลุ่มนี้ จะต้องเน้นการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง การใช้เกมและสื่อจำลอง การจัดการกิจกรรมกลุ่มผ่านเทคโนโลยี และการสื่อสารแบบสองทางผ่านโซเชียลมีเดีย

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีจะเปิดโอกาสในการออกแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น แต่ผู้สอนจำนวนมาก โดยเฉพาะในสาขาการท่องเที่ยวและการโรงแรม ยังขาดความรู้ ความมั่นใจ และทรัพยากรในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอนอย่างเหมาะสม ส่งผลให้เกิดช่องว่างระหว่างศักยภาพของผู้สอนกับความคาดหวังของผู้เรียนยุคใหม่ ซึ่งท้ายที่สุดอาจส่งผลกระทบต่อคุณภาพของบัณฑิตและความสามารถในการแข่งขันในตลาดแรงงานของอุตสาหกรรมบริการที่มีความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง

ดังนั้นบทความวิชาการฉบับนี้จึงมีความมุ่งหมายที่จะศึกษาวิเคราะห์แนวคิดทางทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 รวมถึงนำเสนอเทคนิคการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับสาขาการท่องเที่ยวและการโรงแรมในยุคดิจิทัล โดยครอบคลุมทั้งมิติของการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์สูงสุด ตลอดจนการประเมินผลรูปแบบใหม่ที่เชื่อมโยงกับทักษะที่ตลาดแรงงานต้องการ ซึ่งจะช่วยให้ผู้สอนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเป็นรูปธรรม และนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนที่มีศักยภาพ การเปลี่ยนแปลงทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ไม่ได้เป็นเพียงเรื่องของเครื่องมือหรือเทคนิคเท่านั้น หากแต่เป็นการปรับเปลี่ยนแนวคิดและทัศนคติในการเรียนรู้ บทความฉบับนี้จึงถือเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างความเข้าใจร่วมกันระหว่างผู้สอนกับโลกยุคใหม่ เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลกและความต้องการของอุตสาหกรรมบริการในอนาคต

แนวคิดทางทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การออกแบบการเรียนรู้ด้านการท่องเที่ยวและการโรงแรมในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องพิจารณากรอบทฤษฎีที่สอดคล้องกับผู้เรียนยุคดิจิทัล บทความนี้ใช้วิธีการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ (Systematic Literature Review: SLR) เพื่อค้นหา คัดเลือก และสังเคราะห์ข้อมูลจากฐานข้อมูลวิชาการชั้นนำช่วงปี 2019–2024 โดยใช้คำค้นเกี่ยวกับ 21st Century Learning, Digital Pedagogy, TPACK และ Constructivism ผลการสังเคราะห์แสดงแนวคิดร่วมสมัยที่สนับสนุนการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียนยุคใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1. Constructivism และการเรียนรู้แบบ Active Learning

แนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) ถือเป็นฐานคิดสำคัญในการออกแบบการเรียนรู้ยุคใหม่ โดยเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทในการสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์ตรงผ่านกระบวนการคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหา (Hassan et al, 2022) การเรียนรู้แบบ Active Learning ซึ่งเป็นแนวทางหนึ่งที่สอดคล้องกับ Constructivism ได้รับการพิสูจน์ว่าช่วยพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การทำงานเป็นทีม และความสามารถในการแก้ปัญหาของผู้เรียนในสาขาที่เน้นทักษะการปฏิบัติ (Ah-Nam & Osman, 2017)

2. กรอบแนวคิด TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge)

กรอบ TPACK ซึ่งเสนอโดย Mishra & Koehler (2006) เป็นแนวคิดที่เชื่อมโยงองค์ความรู้สามด้าน ได้แก่ ความรู้ด้านเนื้อหา (Content Knowledge: CK) ความรู้ด้านการสอน (Pedagogical Knowledge: PK) และความรู้ด้านเทคโนโลยี (Technological Knowledge: TK) เข้าด้วยกันเพื่อสร้างความสามารถในการสอนด้วยเทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ งานวิจัยล่าสุดชี้ให้เห็นว่า TPACK มีบทบาทสำคัญในการออกแบบการเรียนการสอนในสาขาการบริการ โดยเฉพาะเมื่อนำเทคโนโลยีเสมือน (Virtual Reality) ระบบจองออนไลน์ (Booking Simulation) และระบบ CRM (Customer Relationship Management) ระบบบริหารความสัมพันธ์กับลูกค้ามาใช้ประกอบการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

3. ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และการจัดหลักสูตรด้านการท่องเที่ยวและโรงแรม

ผู้สอนในศตวรรษที่ 21 หมายถึง ครูหรืออาจารย์ที่มีบทบาทเกินกว่าการถ่ายทอดความรู้ แต่เป็นผู้ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน โดยบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับการสอน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะ ทักษะชีวิต และคุณลักษณะสอดคล้องกับบริบทโลกยุคใหม่ ในส่วนของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 หมายถึง ชุดของความรู้ ความสามารถ และสมรรถนะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต การทำงาน และการเรียนรู้ในสังคมยุคดิจิทัลที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์ สื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศอย่างเหมาะสม รวมถึงมีความสามารถในการสร้างนวัตกรรมและการปรับตัวเพื่อรับมือกับความไม่แน่นอนของโลกอนาคต ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การใช้เทคโนโลยี การสร้างนวัตกรรม และความสามารถในการปรับตัว (Trilling & Fadel, 2009) มีความสำคัญต่อหลักสูตรด้านการท่องเที่ยวและโรงแรมซึ่งต้องเตรียมผู้เรียนให้พร้อมเข้าสู่โลกการทำงานที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา งานวิจัยโดย Solnet et al (2009) ระบุว่าหลักสูตรที่เน้นการบูรณาการทักษะร่วมกับการฝึกปฏิบัติในสถานการณ์จริง เช่น การจำลองสถานการณ์โรงแรม หรือการวางแผนท่องเที่ยว มีแนวโน้มสูงในการส่งเสริมความสามารถในการประกอบอาชีพของผู้เรียน

สรุปได้ว่าการจัดการเรียนการสอนยุคใหม่เน้นแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์และการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่มุ่งให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหา เสริมด้วยกรอบแนวคิด TPACK ที่ผสมองค์ความรู้ด้านเนื้อหา การสอน และเทคโนโลยีเพื่อออกแบบการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ โดยเฉพาะการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในสาขาการบริการและการโรงแรม ขณะเดียวกัน การพัฒนาหลักสูตรยังต้องบูรณาการทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การใช้เทคโนโลยี การสร้างนวัตกรรม และการปรับตัว เพื่อเตรียมผู้เรียนให้พร้อมต่อการทำงานในอุตสาหกรรมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 คือ ผู้เรียนที่สามารถพัฒนาความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะให้สอดคล้องกับโลกยุคใหม่ที่เปลี่ยนแปลงรวดเร็ว โดยเฉพาะการปรับตัวกับสังคม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าอย่างต่อเนื่อง ลักษณะสำคัญของผู้เรียนกลุ่มนี้ ได้แก่ 1) มีทักษะการคิดขั้นสูง ทั้งการคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงวิพากษ์ และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ 2) มีทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน สามารถทำงานเป็นทีม และเชื่อมโยงความรู้ข้ามศาสตร์ได้ 3) มีทักษะดิจิทัลและการใช้เทคโนโลยี เพื่อการเรียนรู้ การทำงาน และการใช้ชีวิตในสังคมดิจิทัล 4) มีความสามารถในการสร้างนวัตกรรมและการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อพัฒนาตนเองและแข่งขันในระดับโลก และ 5) มีทักษะการปรับตัวและความยืดหยุ่น เพื่อเผชิญกับความไม่แน่นอนและความท้าทายในอนาคต

ในยุคแห่งความเปลี่ยนแปลงอันรวดเร็วของเทคโนโลยีดิจิทัล สังคมโลกาภิวัตน์ และเศรษฐกิจฐานความรู้ (Knowledge-Based Economy) ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 มิใช่เพียงผู้รับสารในห้องเรียนแบบเดิม หากแต่เป็นนักเรียน (Learner) ที่ต้องพร้อมเผชิญกับความไม่แน่นอน ความหลากหลายทางวัฒนธรรม และการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง งานของ Binkley et al (2012); Rocha, Mendes & Wardhani (2025) ระบุไว้อย่างชัดเจนว่า ผู้เรียนในยุคนี้ต้องพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งประกอบด้วย 3 กลุ่มทักษะหลัก ได้แก่ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning And Innovation Skills) ทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (information, Media and Technology Skills) และทักษะชีวิตและการทำงาน (Life And Career Skills)

ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ยังถูกกำหนดด้วยบริบทของดิจิทัลเจเนอเรชัน โดยเฉพาะกลุ่ม Gen Z และ Alpha ที่เติบโตมากับเทคโนโลยี มีความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลอย่างรวดเร็ว แต่ขาดทักษะในการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล (Szymkowiak et al, 2021) และมีแนวโน้มที่จะเรียนรู้ได้ดีขึ้นเมื่อเนื้อหาที่มีความเป็นภาพ การโต้ตอบ และสามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของตนเองได้ นอกจากนี้ Buduma, Buduma, & Papa (2022) ได้เสนอว่า ผู้เรียนในยุคใหม่ต้องได้รับการออกแบบการเรียนรู้ที่มี

คุณลักษณะ “Deep Learning Tasks” ซึ่งกระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์เชิงลึก การสร้างความรู้ใหม่ และการมีส่วนร่วมในสังคม ทั้งยังเน้นการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีที่เชื่อมโยงกับการใช้ชีวิตจริง และการประกอบอาชีพในอนาคต ในแวดวงการศึกษาเพื่ออาชีพ โดยเฉพาะในสาขาการท่องเที่ยว และการโรงแรม ซึ่งต้องอาศัยทั้งทักษะการบริการ การสื่อสาร และความเข้าใจวัฒนธรรม ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมให้มีทักษะสมรรถนะผสม อันได้แก่ ทักษะอารมณ์ (Emotional Intelligence) ทักษะการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และทักษะดิจิทัล (Digital Fluency)

จากการวิเคราะห์อย่างเป็นระบบของแนวคิดทางการศึกษา พบว่า ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ไม่เพียงต้องมีความรู้ทางวิชาการ แต่จำเป็นต้องมีทักษะเชิงลึกที่เรียกว่า สมรรถนะผสม (Hybrid Competencies) เพื่อให้สามารถดำรงอยู่และประสบความสำเร็จในสังคมที่เปลี่ยนแปลงรวดเร็ว โดยเฉพาะในสาขาการบริการ เช่น การท่องเที่ยวและการโรงแรม ที่ต้องอาศัยทั้งทักษะมนุษย์และดิจิทัลอย่างสมดุล จากการวิเคราะห์ข้างต้น จึงสามารถสังเคราะห์ออกมาเป็น ตารางเปรียบเทียบ 3 ทักษะสมรรถนะผสมหลัก (ดังแสดงในตารางที่ 1)

ตารางที่ 1 แสดงการวิเคราะห์สมรรถนะผสมของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

สมรรถนะผสม (Hybrid Competency)	คำอธิบาย	ความสำคัญต่อผู้เรียนในศตวรรษที่ 21	ตัวอย่างการประยุกต์ใช้ในการเรียนด้าน การท่องเที่ยวและการโรงแรม
Emotional Intelligence (EI) (Elfenbein & MacCann, 2017)	ความสามารถในการตระหนัก เข้าใจ และจัดการอารมณ์ของตนเองและผู้อื่น	ช่วยให้ผู้เรียนมีความเห็นอกเห็นใจ รู้จักควบคุมตนเอง และสร้างสัมพันธภาพ	ฝึกการตอบสนองต่อสถานการณ์ลูกค้าในการจำลองสถานการณ์โรงแรม
Design Thinking (Panke, (2019)	กระบวนการคิดเชิงออกแบบที่เน้นการแก้ปัญหาโดยมีผู้ใช้งานเป็นศูนย์กลาง	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การตั้งคำถาม และการออกแบบบริการอย่างลึกซึ้ง	ให้นักเรียนออกแบบประสบการณ์การเดินทางหรือบริการโรงแรมใหม่
Digital Fluency (Fleming et al, 2021)	ความสามารถในการเข้าใจ ใช้ และประยุกต์เทคโนโลยีอย่างยืดหยุ่นและวิพากษ์	ทำให้ผู้เรียนพร้อมต่อการเรียนรู้ การทำงาน และการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์	สร้างเนื้อหาการตลาดท่องเที่ยวผ่าน Social Media หรือแพลตฟอร์ม AR

จากตารางที่ 1 การจัดการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะในสาขาการท่องเที่ยวและการโรงแรม จึงไม่อาจพึ่งพาเพียงการบรรยายหรือการสอบปลายภาคอีกต่อไป แต่ต้องออกแบบให้เป็นระบบนิเวศแห่งการเรียนรู้ (Learning Ecosystem) ที่เชื่อมโยงระหว่างเทคโนโลยี เนื้อหา และชีวิตจริง โดยใช้แนวทางการเรียนรู้

แบบ Active Learning, Blended Learning และ Project-Based Learning ร่วมกับการประเมินผลที่เน้นการปฏิบัติจริง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในบริบทวิชาชีพอย่างแท้จริง การเข้าใจผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 อย่างรอบด้านเช่นนี้ จะช่วยให้ผู้สอนสามารถออกแบบการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้และความต้องการของผู้เรียนยุคใหม่

เทคนิคการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสม

เทคนิคการจัดการเรียนการสอน หมายถึง วิธีการหรือกลยุทธ์ที่ผู้สอนเลือกใช้เพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เนื้อหา และลักษณะผู้เรียน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ สามารถพัฒนาความรู้ ทักษะ และทัศนคติที่เหมาะสมกับการศึกษา เทคนิคการสอนอาจมีความหลากหลาย เช่น การบรรยาย การอภิปราย การสาธิต การเรียนรู้แบบร่วมมือ หรือการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน ทั้งนี้การเลือกใช้เทคนิคขึ้นอยู่กับเป้าหมายการเรียนรู้และความเหมาะสมของสถานการณ์

การจัดการเรียนรู้ในสาขาการท่องเที่ยวและการโรงแรมจำเป็นต้องสอดคล้องกับธรรมชาติของอุตสาหกรรมที่เน้นทักษะการปฏิบัติจริง การบริการลูกค้า และการคิดวิเคราะห์เชิงสร้างสรรค์ การพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ จึงต้องอาศัยเทคนิคการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง บทความนี้เสนอเทคนิคที่สามารถนำไปใช้ได้จริง ได้แก่ การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PBL) และการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ (Educational Technology: EdTech)

1. การสอนแบบ Project-Based Learning (PBL)

Project-Based Learning (PBL) คือกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ โดยให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้จากการทำโครงการหรือภารกิจที่มีความหมายในโลกแห่งความจริง แนวทางนี้สอดคล้องกับทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) และเป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งเสริมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน ในบริบทของการท่องเที่ยวและการโรงแรม ผู้สอนสามารถออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนร่วมกันพัฒนาแผนธุรกิจจำลอง เช่น การออกแบบรีสอร์ทเชิงนิเวศหรือเส้นทางท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในชุมชนท้องถิ่น โดยผู้เรียนต้องทำการวิจัยตลาด ประเมินทรัพยากร และจัดทำแผนการดำเนินงาน ซึ่งทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทั้งการตลาด การบริการ และการบริหารธุรกิจ ในสถานการณ์จำลองที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง การใช้ Project-Based Learning (PBL) ยังช่วยเชื่อมโยงความรู้กับบริบทท้องถิ่นและปัญหาสังคม เช่น ปัญหาการท่องเที่ยวล้นเกิน (Over tourism) หรือการขาดแคลนบุคลากรในภาคโรงแรม ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความเข้าใจที่ลึกซึ้งและมีจิตสำนึกต่อการพัฒนาอย่างยั่งยืนในอุตสาหกรรมบริการ

2. การใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ (EdTech)

การใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ หรือ EdTech ไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือเสริม แต่เป็นองค์ประกอบหลักที่ผู้สอนยุคใหม่ต้องใช้เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เข้มข้นและมีส่วนร่วม ในบริบทของการท่องเที่ยวและการโรงแรม เทคโนโลยีสามารถนำมาใช้ได้หลายมิติ

(1) *Virtual Tours, VR และ AR* เทคโนโลยีเสมือนจริง (VR) และเทคโนโลยีเสริมจริง (AR) ช่วยให้นักเรียนสามารถ "ท่องเที่ยว" ไปยังสถานที่ต่าง ๆ โดยไม่ต้องเดินทางจริง เช่น การเยี่ยมชมพิพิธภัณฑสถาน วัตถุโบราณ หรือโรงแรมหรูระดับโลก การใช้ *Virtual Tours* ยังสามารถออกแบบให้ผู้เรียนสวมบทบาทเป็นมัคคุเทศก์ หรือนักวางแผนการท่องเที่ยว ซึ่งช่วยส่งเสริมทักษะการเล่าเรื่องและการสื่อสาร (Raja & Priya, 2023)

(2) *Learning Management System (LMS) และ Social Media* เช่น Google Classroom, Moodle หรือ Canvas ช่วยให้ผู้สอนสามารถจัดการเอกสาร บันทึกผลการเรียน และสื่อสารกับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ขณะที่ *Social Media* เช่น Facebook Groups หรือ TikTok สามารถนำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของการนำเสนอผลงาน สร้างเนื้อหา หรือทำการตลาดเชิงทดลองได้ ตัวอย่างเช่น ให้นักเรียนสร้างคลิปรีวิวโรงแรมหรือสถานที่ท่องเที่ยวที่ได้เรียนรู้ ซึ่งจะช่วยฝึกทักษะการสื่อสารในโลกออนไลน์ (Praveen Kumar, Kalpana & Nalini, 2025)

3. การเรียนรู้แบบ Blended และ Flipped Classroom

การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) และการเรียนรู้แบบกลับด้าน (Flipped Classroom) เป็นกลยุทธ์การเรียนรู้ยุคใหม่ที่ตอบโจทย์ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะกลุ่ม Gen Z และ Alpha ซึ่งคุ้นเคยกับการเข้าถึงเนื้อหาผ่านสื่อดิจิทัล การเรียนรู้ทั้งสองรูปแบบนี้ช่วยลดข้อจำกัดของการเรียนรู้แบบเดิม และเพิ่มความยืดหยุ่นในการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับพฤติกรรมและจังหวะการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคน Blended Learning หมายถึง การผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ในห้องเรียน (face-to-face) กับการเรียนรู้ทางออนไลน์ โดยอาจใช้สัดส่วนเวลาแบบ 50:50 หรือปรับตามบริบทของรายวิชา ในสาขาการท่องเที่ยวและการโรงแรม ผู้สอนสามารถออกแบบบทเรียนที่ให้นักเรียนเรียนรู้เนื้อหาเบื้องต้น เช่น ประเภทของที่พัก กลยุทธ์การบริการ หรือแนวทางจัดการโรงแรม ผ่านวิดีโอหรือบทเรียนออนไลน์ จากนั้นใช้เวลาชั้นเรียนไปกับการวิเคราะห์กรณีศึกษา แก้ปัญหา หรือฝึกการจำลองสถานการณ์บริการ (Simulation Learning) Flipped Classroom เป็นรูปแบบเฉพาะของ Blended Learning ที่ให้ผู้เรียนเรียนเนื้อหาก่อนเข้าเรียน (Pre-Class Learning) ผ่านสื่อออนไลน์ เช่น วิดีโอ คิวิซ หรือ E-Learning Platform จากนั้นมาใช้เวลาชั้นเรียนเพื่ออภิปราย ถกเถียง และประยุกต์ใช้ความรู้กับสถานการณ์จริง ตัวอย่างเช่น ให้นักเรียนศึกษาวิดีโอเกี่ยวกับ Customer Experience จากโรงแรมหรู จากนั้นให้ออกแบบประสบการณ์ลูกค้าในกรณีของโฮมสเตย์ในท้องถิ่น ซึ่งช่วยส่งเสริมการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) และการประยุกต์ใช้ความรู้ในระดับสูง

4. การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning

ในยุคที่การศึกษาเผชิญกับความปัญหาจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เทคโนโลยี และความต้องการของตลาดแรงงาน การจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญจึงได้รับความสนใจมากขึ้น หนึ่งในแนวทางที่สำคัญคือ Active Learning หรือการเรียนรู้เชิงรุก ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างแท้จริง ทั้งในด้านการคิด การลงมือปฏิบัติ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น

ความหมายของ Active Learning หมายถึง วิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้กระทำ มากกว่าการเป็นผู้รับสารจากผู้สอนเพียงฝ่ายเดียว โดยผู้เรียนจะต้องใช้ทักษะการคิด การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการแก้ปัญหา ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การอภิปรายกลุ่ม การจำลองสถานการณ์ การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน หรือการเรียนรู้แบบใช้โครงการเป็นฐาน หลักการสำคัญของ Active Learning คือ 1) ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างจริงจังในการค้นหาความรู้จากประสบการณ์ตรง 2) การใช้กระบวนการคิดขั้นสูง สนับสนุนการคิดเชิงวิเคราะห์ วิพากษ์ และการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน 3) การมีปฏิสัมพันธ์และการทำงานร่วมกัน ผู้เรียนเรียนรู้จากการสื่อสาร แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และทำงานเป็นทีม 4) การสะท้อนความคิด ผู้เรียนสะท้อนผลการเรียนรู้และประสบการณ์เพื่อนำไปสู่การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

ประโยชน์ของการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning งานวิจัยจำนวนมากยืนยันว่า Active Learning สามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การคิดเชิงวิพากษ์ การสื่อสาร และการแก้ปัญหา โดย Freeman et al. (2014) ศึกษาเกี่ยวกับนักศึกษาในสายวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ และคณิตศาสตร์ (STEM) พบว่า Active Learning ลดอัตราการสอบตกและเพิ่มผลการเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้ การเรียนรู้เชิงรุกยังช่วยสร้างแรงจูงใจ ความรับผิดชอบ และความมั่นใจในตนเองของผู้เรียน

การประยุกต์ใช้ Active Learning ในสาขาการท่องเที่ยวและการโรงแรม เป็นสาขาที่ต้องการทักษะการปฏิบัติจริงและการทำงานร่วมกับผู้อื่น กิจกรรมที่สามารถนำมาใช้ได้ เช่น การจำลองสถานการณ์ + เช่น การฝึกเซ็คอน เซ็คเอาทีในโรงแรมเสมือนจริง การเรียนรู้จากกรณีศึกษา เช่น การแก้ปัญหาข้อร้องเรียนของลูกค้า การเรียนรู้แบบใช้โครงการเป็นฐาน เช่น การออกแบบแผนการตลาดสำหรับชุมชนท่องเที่ยว กิจกรรมดังกล่าวไม่เพียงช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะเชิงวิชาชีพ แต่ยังพัฒนาความสามารถในการปรับตัว และทำงานในโลกแห่งความจริง

ตารางที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบเทคนิคการจัดการเรียนการสอน

เทคนิคการสอน	แนวคิดหลักทางทฤษฎี	ลักษณะเด่น	การพัฒนาทักษะผู้เรียน	ตัวอย่างการประยุกต์ใช้
Project-Based Learning (PBL) Bell (2010); Thomas (2022)	เน้นการสร้างองค์ความรู้ผ่านการลงมือทำ (Constructivism)	ผู้เรียนร่วมกัน ออกแบบโครงการหรือแผนธุรกิจ จำลองจากสถานการณ์จริง	ทักษะการคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน และการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์	ออกแบบเส้นทางท่องเที่ยวชุมชน วางแผนรีสอร์ทจำลอง
การใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ (EdTech) Bizami et al. (2023); Raja & Priya (2023)	ใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและมีส่วนร่วม (TPACK, Digital Pedagogy)	ใช้ VR/AR, Virtual Tours, LMS และ Social Media เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้	ทักษะการใช้เทคโนโลยี การสื่อสารออนไลน์ และการเล่าเรื่องดิจิทัล	ให้ผู้เรียนสร้างคลิปรีวิวโรงแรม หรือออกแบบ Virtual Tour ด้วยตนเอง
Blended & Flipped Classroom Lo & Hew (2017); Aguiar-Castillo et al. (2020)	ผสมผสานการเรียนในห้องเรียนและออนไลน์ (Blended Learning Theory)	เรียนรู้ล่วงหน้าผ่านสื่อออนไลน์ แล้วใช้เวลาในห้องเรียนฝึกวิเคราะห์และประยุกต์	ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง การคิดเชิงวิพากษ์ และการประยุกต์ใช้ความรู้	ศึกษาวิดีโอเกี่ยวกับ Customer Experience แล้วออกแบบการบริการจริง
Active Learning Bonwell & Eison (1991)	คอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) และทฤษฎีการเรียนรู้เชิงรุก	เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมโดยตรงผ่านการคิด วิเคราะห์ อภิปราย และปฏิบัติ	การคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม	การจำลองสถานการณ์ การแก้ปัญหาข้อร้องเรียนลูกค้าในโรงแรม หรือการอภิปรายกรณีศึกษาเชิงปฏิบัติจริง

จากตารางที่ 2 แนวคิดของเทคนิคการจัดการเรียนการสอนทั้งสามรูปแบบ ได้แก่ การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน การใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ การเรียนรู้แบบผสมผสานและกลับด้าน (Flipped Classroom) และการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ที่ได้นำเสนอไว้ในตารางเปรียบเทียบข้างต้น ผู้เขียนได้วิเคราะห์และเสนอแนวทางการประยุกต์ใช้ที่เหมาะสมกับการเรียนการสอนในสาขาการท่องเที่ยวและการโรงแรม ดังนี้

1. จัดทำแผนการสอน 2 ระยะ ได้แก่

1.1 ระยะก่อนเข้าเรียน (Online Learning) เพื่อให้ผู้เรียนเตรียมความรู้เบื้องต้นผ่านสื่อวิดีโอ บทเรียนออนไลน์ หรือกิจกรรมโต้ตอบ เช่น คำถามปลายเปิดหรือแบบฝึกหัดออนไลน์

1.2 ระยะเวลาปฏิบัติในชั้นเรียน (In-Class Experience) ที่เน้นกิจกรรมการวิเคราะห์กรณีศึกษา การจำลองสถานการณ์ และการประยุกต์ใช้ความรู้ในบริบทจริง เช่น การออกแบบบริการของโรงแรม หรือเส้นทางท่องเที่ยว

2. ใช้แพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมก่อนเข้าเรียน เช่น

2.1 Padlet สำหรับให้ผู้เรียนโพสต์ไอเดียหรือประสบการณ์

2.2 Kahoot สำหรับการทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) เพื่อทบทวนพื้นฐาน

2.3 Google Sites สำหรับสร้างเว็บไซต์รวบรวมสื่อการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเข้าถึงได้ง่าย

3. ส่งเสริมการสร้างองค์ความรู้ร่วมกัน (Co-creation) ในชั้นเรียน โดยให้ผู้เรียนมีบทบาทในการสรุปและแลกเปลี่ยนความรู้ เช่น

3.1 การทำงานกลุ่มเพื่อออกแบบแผนบริการโรงแรม

3.2 การแสดงบทบาทสมมติ เช่น การเป็นพนักงานต้อนรับ มัคคุเทศก์ หรือผู้จัดการทริป

3.3 การสร้างบทสัมภาษณ์ในสถานการณ์จำลอง เช่น รับมือกับนักท่องเที่ยวต่างชาติ

4. ประเมินผลด้วยรูปแบบ Performance-Based Assessment ซึ่งเน้นวัดความสามารถผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เช่น

4.1 การนำเสนอผลงานต่อชั้นเรียนหรือผู้เชี่ยวชาญ

4.2 การจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบวิดีโอหรืออินโฟกราฟิกสำหรับแหล่งท่องเที่ยว

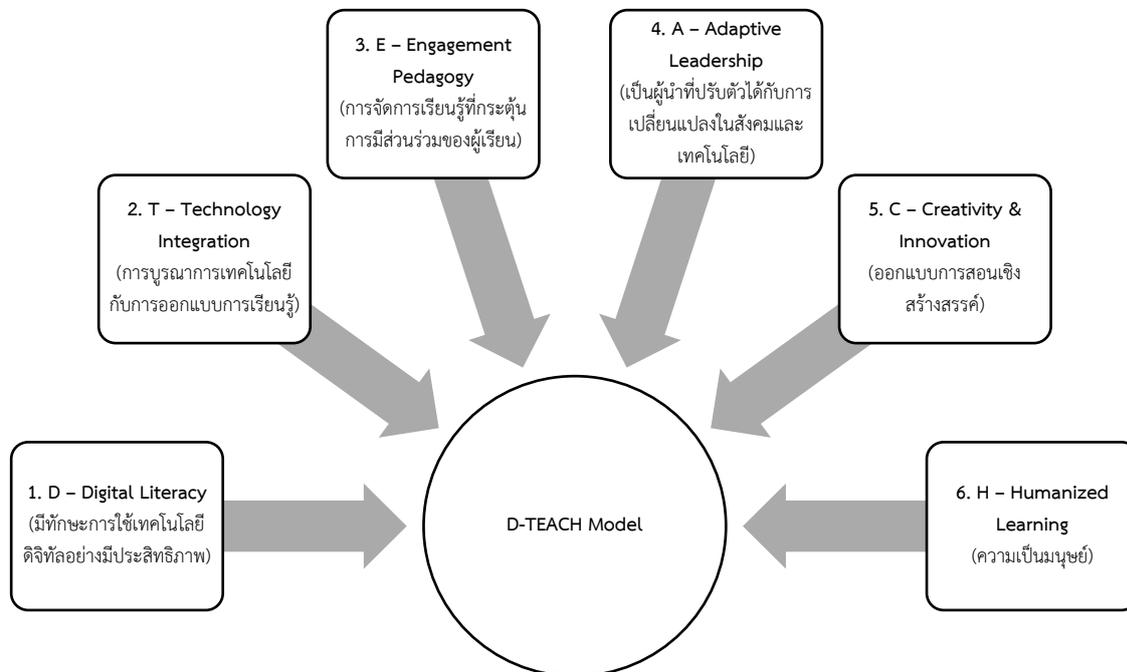
4.3 การออกแบบและนำเสนอประสบการณ์ที่ลูกค้าได้รับ (Customer Experience)

สำหรับโรงแรมหรือสถานที่ท่องเที่ยว ผลการวิจัยโดย Guinness, Matanda และ Rajaguru (2023)

สนับสนุนว่า การจัดการเรียนรู้ในลักษณะ Flipped Classroom มีแนวโน้มที่จะเพิ่มความพึงพอใจของผู้เรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยเฉพาะในสาขาธุรกิจบริการ ซึ่งเน้นทั้งการเรียนรู้เนื้อหาและการฝึกทักษะ การปฏิบัติจริง การเรียนรู้เชิงลึก จึงเกิดขึ้นได้ดีกว่าเมื่อเทียบกับการเรียนการสอนแบบบรรยายดั้งเดิม และสามารถส่งเสริมการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนในการเข้าสู่โลกการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการวิเคราะห์เทคนิคการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน พบว่าบทบาทของผู้สอนในยุคดิจิทัล มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมีนัยสำคัญ ทำให้ผู้สอนจำเป็นต้องพัฒนาทักษะและปรับตัวให้สอดคล้องกับบริบททางการศึกษาและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ดังนั้นจึงได้พัฒนา โมเดล D-TEACH ขึ้น เพื่อสะท้อนคุณลักษณะและสมรรถนะของครูในยุคดิจิทัล โดยมุ่งเน้นการบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับกระบวนการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน ครูในยุคดิจิทัลจึงไม่ใช่เพียงผู้ถ่ายทอดความรู้ หากแต่เป็น ผู้ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้

(Learning Experience Designer) และ ผู้นำการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษา (Educational Change Agent) (ดังแสดงในภาพที่ 1)



ภาพที่ 1 โมเดล D-TEACH

จากภาพที่ 1 โมเดล D-TEACH เน้นการสร้างครูที่มีสมรรถนะดิจิทัลครบวงจร คือ

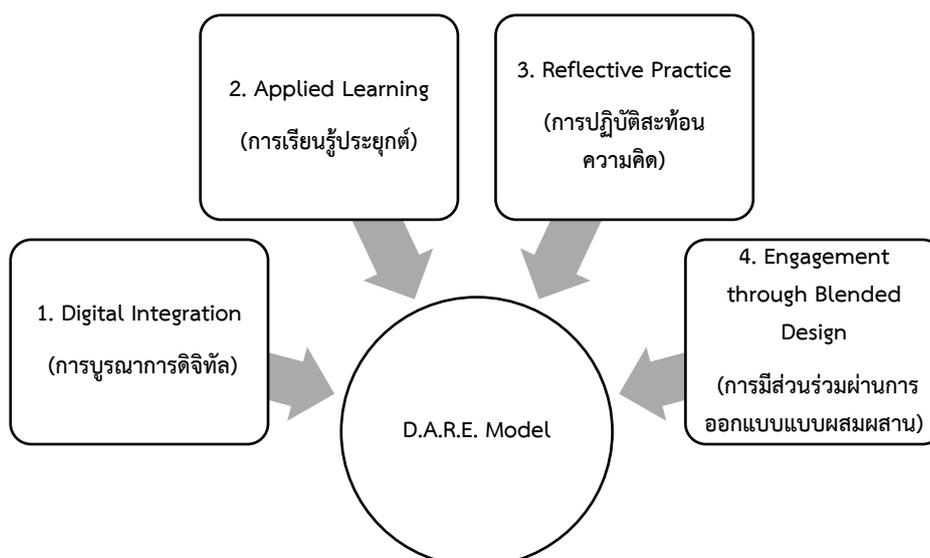
- 1) รู้เทคโนโลยี (Digital Literacy) ความสามารถในการเข้าถึง เข้าใจ และใช้เทคโนโลยีดิจิทัล อย่างถูกต้องและปลอดภัย เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้และการสอน
- 2) ใช้เป็น (Technology Integration) ทักษะในการบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับกระบวนการสอน อย่างเหมาะสม เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและคุณภาพของการเรียนรู้
- 3) สร้างการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม (Engagement Pedagogy) การออกแบบการเรียนรู้ที่กระตุ้น การมีส่วนร่วมของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและเรียนรู้ด้วยความหมาย
- 4) นำการเปลี่ยนแปลง (Adaptive Leadership) บทบาทครูในฐานะผู้นำที่ปรับตัวได้ พร้อมขับเคลื่อน นวัตกรรมและการเปลี่ยนแปลงในบริบทการศึกษา
- 5) คิดสร้างสรรค์ และสร้างนวัตกรรม (Creativity & Innovation) ความสามารถในการคิด เชิงสร้างสรรค์และพัฒนาวิธีการหรือนวัตกรรมการสอนใหม่ ๆ ที่ตอบโจทย์ผู้เรียนยุคดิจิทัล
- 6) รักษาความเป็นมนุษย์ (Humanized Learning) การคงไว้ซึ่งคุณธรรม จริยธรรม และความใส่ใจ เพื่อสร้างสัมพันธ์เชิงบวกและการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อผู้เรียน

องค์ประกอบของโมเดล D-TEACH แสดงให้เห็นว่าครูยุคใหม่ต้องเป็น ดังนี้

- 1) นักเทคโนโลยีทางการศึกษา (Educational Technologist) เชี่ยวชาญการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน
- 2) นักออกแบบการเรียนรู้ (Instructional Designer) ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นระบบและสร้างสรรค์
- 3) นักนวัตกรรมการสอน (Teaching Innovator) สร้างและพัฒนาการสอนใหม่ ๆ ที่ตอบสนองต่อผู้เรียน
- 4) ผู้นำเชิงคุณธรรม (Moral Leader) เป็นผู้นำที่ยึดมั่นในจริยธรรมและค่านิยมที่ดีในวิชาชีพครู

เทคนิคการจัดการเรียนการสอนด้านการท่องเที่ยวและการโรงแรมในยุคดิจิทัล

การพัฒนา D.A.R.E. Model ในบทความนี้เกิดจากการวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ (Systematic Synthesis) บนฐานทฤษฎีร่วมสมัยและงานวิจัยทั้งเชิงทฤษฎีและปฏิบัติ โดยผสมผสานแนวคิด Constructivism ที่เน้นการสร้างความรู้จากประสบการณ์ตรง กรอบ TPACK ที่บูรณาการความรู้ด้านเนื้อหา การสอน และเทคโนโลยี และ 21st Century Skills ที่เน้นทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการใช้เทคโนโลยี จากการบูรณาการกรอบทฤษฎีดังกล่าว ได้วิเคราะห์และคัดเลือกเทคนิคการสอนหลัก 3 ประการ ได้แก่ Project-Based Learning การใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ (EdTech) และ Blended & Flipped Classroom ซึ่งนำไปสู่การออกแบบ D.A.R.E. Model ที่ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบหลัก คือ Digital Integration, Applied Learning, Reflective Practice และ Engagement through Blended Design (ดังแสดงในภาพที่ 2)



ภาพที่ 2 Digital-Applied-Reflective-Engagement Model (D.A.R.E. Model)

1. Digital Integration การบูรณาการเทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ ใช้ Virtual Tours, VR/AR, LMS, Social Media ในการจัดการเรียนรู้ที่สมจริงและเข้าถึงได้ทุกที่
2. Applied Learning การเรียนรู้จากสถานการณ์จริงหรือจำลอง ให้นักเรียนพัฒนาแผนธุรกิจ ท่องเที่ยวหรือธุรกิจโรงแรม จำลองสถานการณ์บริการ ฝึกทักษะด้านพฤติกรรมและบุคลิกภาพ (soft skills)
3. Reflective Practice การสะท้อนคิด (reflection) เพื่อพัฒนาทักษะและทัศนคติ ผู้เรียนวิเคราะห์ ปัญหา สะท้อนการเรียนรู้ และรับ feedback จากเพื่อนหรือผู้สอน
4. Engagement through Blended Design การมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านการออกแบบชั้นเรียน แบบผสมใช้ Flipped Classroom และ Active Learning ร่วมกับการเรียนรู้ผ่านออนไลน์

สรุปองค์ความรู้

บทความนี้ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการปรับกระบวนการเรียนการสอนด้านการท่องเที่ยวและการโรงแรม ให้สอดคล้องกับบริบทศตวรรษที่ 21 ซึ่งเต็มไปด้วยการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี พฤติกรรมผู้เรียน และความต้องการของอุตสาหกรรมบริการ โดยใช้การวิเคราะห์อย่างเป็นระบบบนฐานทฤษฎี Constructivism กรอบ TPACK และแนวคิดทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เพื่อนำไปสู่แนวทางการสอนที่เน้นการสร้างองค์ความรู้ การใช้เทคโนโลยี และการพัฒนาทักษะชีวิตจริง จากการวิเคราะห์สังเคราะห์พบ 3 เทคนิคหลัก ได้แก่ Project-Based Learning, Technology-Enhanced Learning และ Blended/Flipped Classroom ซึ่งนำไปสู่ การพัฒนา D.A.R.E. Model ที่ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ Digital Integration, Applied Learning, Reflective Practice และ Engagement through Blended Design โดยโมเดลนี้ถือเป็นนวัตกรรมการสอน ใหม่ที่ตอบโจทย์การเรียนรู้ยุคดิจิทัล และสามารถประยุกต์ใช้ได้จริงในสาขาบริการ

นอกจากนี้ บทความยังเสนอ D-TEACH Model ที่มุ่งเน้นการสร้างครูที่มีสมรรถนะดิจิทัลครบวงจร ครอบคลุม Digital Literacy, Technology Integration, Engagement Pedagogy, Adaptive Leadership, Creativity & Innovation และ Humanized Learning โดยองค์ประกอบทั้งหมดสะท้อนให้เห็นว่าครูยุคใหม่ ต้องปฏิบัติหน้าที่ทั้งในฐานะนักเทคโนโลยีทางการศึกษา (Educational Technologist) นักออกแบบ การเรียนรู้ (Instructional Designer) นักนวัตกรรมการสอน (Teaching Innovator) และผู้นำเชิงคุณธรรม (Moral Leader) ซึ่งช่วยยกระดับคุณภาพการศึกษาและสนับสนุนการพัฒนาผู้เรียนในยุคดิจิทัลอย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะ

บทความนี้มีข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในสาขาการท่องเที่ยวและการโรงแรม ดังนี้

สำหรับผู้สอน

1. ควรพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง ทั้งด้านการใช้เครื่องมือเทคโนโลยี เช่น Virtual Tours, AR/VR และ Learning Management System (LMS) รวมถึงการออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning
2. ควรปรับเปลี่ยนบทบาทจากผู้ถ่ายทอดความรู้ เป็นผู้ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง และสามารถเรียนรู้ผ่านการลงมือทำในสถานการณ์จำลองหรืองานจริง
3. ควรฝึกใช้เทคนิคการสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflective Practice) เช่น การเขียน Reflection Journals หรือจัดกิจกรรม Peer Feedback เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์และทักษะด้าน Soft Skills

สำหรับสถานศึกษา/ผู้บริหารการศึกษา

1. ควรส่งเสริมโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีในห้องเรียน เช่น Internet ความเร็วสูง อุปกรณ์ VR/AR และพื้นที่การเรียนรู้แบบ Active Learning Lab
2. ควรมีนโยบายสนับสนุนการพัฒนาผู้สอนในด้านการออกแบบทางด้านการสอน (Pedagogical Design) สำหรับการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) และ Flipped Classroom ผ่านการอบรมหรือการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Professional Learning Community)

สำหรับนักวิชาการและผู้พัฒนาหลักสูตร

1. ควรใช้ D.A.R.E. Model เป็นกรอบแนวคิดในการออกแบบหลักสูตรที่เน้นสมรรถนะ (Competency-Based Education) มากกว่าเนื้อหาทฤษฎีเพียงอย่างเดียว โดยเฉพาะการฝึกประสบการณ์วิชาชีพให้เชื่อมโยงกับความเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมบริการ
2. ควรพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบดิจิทัลที่สอดคล้องกับหลักสูตร เช่น VR Hotel Tours, Gamified Simulation และ e-Portfolio เพื่อช่วยให้นักเรียนแสดงศักยภาพในโลกดิจิทัล

เอกสารอ้างอิง (References)

Aguiar-Castillo, L., Hernández-López, L., De Saá-Pérez, P., & Perez-Jimenez, R. (2020). Gamification as a motivation strategy for higher education students in tourism face-to-face learning. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 27, 100267.

- Ah-Nam, L., & Osman, K. (2017). Developing 21st century skills through a constructivist-constructionist learning environment. *K-12 STEM Education, 3*(2), 205–216.
- Bell, S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House, 83*(2), 39–43.
- Binkley, M., Erstad, O., Herman, J., Raizen, S., Ripley, M., Miller-Ricci, M., & Rumble, M. (2012). Defining twenty-first century skills. In P. Griffin, B. McGaw, & E. Care (Eds.), *Assessment and teaching of 21st century skills* (pp. 17–66). Springer.
- Bizami, N. A., Tasir, Z., & Kew, S. N. (2023). Innovative pedagogical principles and technological tools capabilities for immersive blended learning: A systematic literature review. *Education and Information Technologies, 28*(2), 1373–1425.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom* (ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1). ERIC Clearinghouse on Higher Education.
- Buduma, N., & Papa, J. (2022). *Fundamentals of deep learning: Designing next-generation machine intelligence algorithms*. O'Reilly Media.
- Elfenbein, H. A., & MacCann, C. (2017). A closer look at ability emotional intelligence (EI): What are its component parts, and how do they relate to each other? *Social and Personality Psychology Compass, 11*(7), e12324.
- Fleming, E. C., Robert, J., Sparrow, J., Wee, J., Dudas, P., & Slattery, M. J. (2021). A digital fluency framework to support 21st-century skills. *Change: The Magazine of Higher Learning, 53*(2), 41–48.
- Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth, M. P. (2014). Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. *Proceedings of the National Academy of Sciences, 111*(23), 8410–8415.
- Gunness, A., Matanda, M. J., & Rajaguru, R. (2023). Effect of student responsiveness to instructional innovation on student engagement in semi-synchronous online learning environments: The mediating role of personal technological innovativeness and perceived usefulness. *Computers & Education, 205*, 104884.
- Hassan, S. S., Nausheen, F., Scali, F., Mohsin, H., & Thomann, C. (2022). A constructivist approach to teach neuroanatomy lab: Students' perceptions of an active learning environment. *Scottish Medical Journal, 67*(3), 80–86.

- Lo, C. K., & Hew, K. F. (2017). A critical review of flipped classroom challenges in K–12 education: Possible solutions and recommendations for future research. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 12, Article 4.
- Michael, J. (2006). Where's the evidence that active learning works? *Advances in Physiology Education*, 30(4), 159–167.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Panke, S. (2019). Design thinking in education: Perspectives, opportunities and challenges. *Open Education Studies*, 1(1), 281–306.
- Praveen Kumar, B., Kalpana, A. V., & Nalini, S. (2025). Gated attention based deep learning model for analyzing the influence of social media on education. *Journal of Experimental & Theoretical Artificial Intelligence*, 37(2), 291–305.
- Prensky, M. R. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin.
- Raja, M., & Priya, G. L. (2023). The role of augmented reality and virtual reality in smart health education: State of the art and perspectives. In *Artificial intelligence for smart healthcare* (pp. 311–325). Springer.
- Rocha, T., Mendes, C., & Wardhani, W. D. L. (2025). Assess the impact of a project-based learning approach on the development of 21st century skills. *Lingeduca: Journal of Language and Education Studies*, 4(1), 32–41.
- Solnet, D., Kralj, A., Kay, C., & DeVeau, L. (2009). A lodging internship competency model: Enhancing educational outcomes through work integrated learning. *Journal of Hospitality & Tourism Education*, 21(4), 16–24.
- Szymkowiak, A., Melović, B., Dabić, M., Jeganathan, K., & Kundi, G. S. (2021). Information technology and Gen Z: The role of teachers, the internet, and technology in the education of young people. *Technology in Society*, 65, 101565.
- Thomas, R. (2022). Affective subjectivation or moral ambivalence? Constraints on the promotion of sustainable tourism by academic researchers. *Journal of Sustainable Tourism*, 30(9), 2107–2120.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. John Wiley & Sons.