



การพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับ
ผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย

มณี จำปาแพง และคณะ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

มิถุนายน 2569

(งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนการทำวิจัยจากสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย)



การพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับ
ผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย

มณี	จำปาแพง
บุตรี	เวทพิเชฐโกศล
วรารณ	ศรีนาราช

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

มิถุนายน 2569

(งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนการทำวิจัยจากสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย)

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเพื่อการพัฒนาวัตกรรมการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงรายที่สนับสนุนเงินทุนในการทำวิจัย

ขอขอบคุณบุคลากรของสถาบันวิจัยและพัฒนาที่คอยอำนวยความสะดวกและเสนอแนะแนวทางในการวิจัย

ขอขอบคุณผู้ประกอบการด้านการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงรายในการให้ข้อมูล คำชี้แนะ และปรับปรุงแก้ไข ในการทำงานวิจัยฉบับนี้ให้สำเร็จได้ด้วยดี

ผู้วิจัย

บทคัดย่อ

ชื่องานวิจัย: การพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย

ชื่อผู้วิจัย: มณี จำปาแพง, บุตรี เวทพิเชฐโกศล และวราภรณ์ ศรีนาราช

โปรแกรมวิชา: ภาษาตะวันตก

ปีการศึกษา: 2568

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อสำรวจปัจจัยที่ส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย 2) เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เหมาะสมสำหรับการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย 3) เพื่อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Methods Research) ประกอบด้วยวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพ กลุ่มตัวอย่างเชิงปริมาณ ได้แก่ ผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย จำนวน 50 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการ ปัจจัยส่งเสริม อุปสรรค และแนวทางการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ส่วนการวิจัยเชิงคุณภาพใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ประกอบการ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษ และผู้เกี่ยวข้องด้านการท่องเที่ยว จำนวน 10 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis)

ผลการวิจัย พบว่า ผู้ประกอบการท่องเที่ยวมีความต้องการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.30$, S.D. = 0.65) โดยเฉพาะด้านการสื่อสารกับนักท่องเที่ยว การให้ข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยว และการให้บริการในสถานประกอบการ ปัจจัยที่ส่งเสริมการเรียนรู้ ได้แก่ ทักษะคิดเชิงบวก แรงจูงใจในการพัฒนาตนเอง และความต้องการเพิ่มศักยภาพทางธุรกิจ ขณะที่อุปสรรคสำคัญ ได้แก่ ข้อจำกัดด้านเวลา ความไม่มั่นใจในการสื่อสาร และการขาดโอกาสฝึกใช้ภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่อง

ผลการพัฒนานวัตกรรมนำไปสู่รูปแบบ Travel English Adventure Model ซึ่งเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการท่องเที่ยวที่บูรณาการแนวคิด Communicative Language Teaching, English for Specific Purposes, Experiential Learning, Gamification และ Connectivism ผ่านกิจกรรมฐานการเรียนรู้จำนวน 5 ฐาน ได้แก่ Airport Check-in Station, Hotel Reception Station, Restaurant & Café Station, Tourist Information Station และ AI Travel Challenge Station โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เว็บไซต์ QR Code Learning และปัญญาประดิษฐ์ (AI) เป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์แนวทางการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ

ของผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงรายเป็น 5 ยุทธศาสตร์ ประกอบด้วย 1) การพัฒนาหลักสูตรภาษาอังกฤษเฉพาะทางด้านการท่องเที่ยว 2) การส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล 3) การสร้างสภาพแวดล้อมการใช้ภาษาอังกฤษจริง 4) การเสริมสร้างแรงจูงใจและความมั่นใจในการสื่อสาร และ 5) การสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และสถาบันการศึกษา ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า Travel English Adventure Model เป็นนวัตกรรมที่มีความเหมาะสมต่อการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการท่องเที่ยว สามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อยกระดับคุณภาพการบริการและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันด้านการท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: นวัตกรรมการเรียนรู้, ภาษาอังกฤษเพื่อการท่องเที่ยว, ผู้ประกอบการท่องเที่ยว, ปัญญาประดิษฐ์, Travel English Adventure Model

Abstract

Research Title: The Development of Learning Innovation to Promote English Language Learning for Tourism Entrepreneurs in Chiang Rai Province
Author: Manee Champaphaeng, Bhudtree Wetchpichetkosol and Waraporn Srinarach
Department: Western Languages Program
Academic: 2025

The objectives of this research were: 1) to investigate the factors facilitating or hindering English language learning among tourism entrepreneurs in Chiang Rai Province, 2) to develop an appropriate English language learning innovation to promote learning for entrepreneurs in the tourism industry within Chiang Rai Province, and 3) to propose guidelines for developing the English language skills of these tourism entrepreneurs. This study employed a mixed-methods research design, incorporating both quantitative and qualitative methods. The quantitative sample consisted of 50 tourism entrepreneurs in Chiang Rai Province, selected through purposive sampling. The research instruments included a questionnaire assessing needs, facilitating factors, obstacles, and approaches to English language learning. Quantitative data were analyzed using basic statistics, including frequencies, percentages, means, and standard deviations. For the qualitative phase, in-depth interviews were conducted with 10 participants, including entrepreneurs, English language experts, and tourism stakeholders, with the data analyzed through content analysis.

The research findings revealed that tourism entrepreneurs expressed the highest need for English language skill development ($M = 4.30$, $S.D. = 0.65$), particularly in communicating with tourists, providing tourist information, and offering services within their business establishments. Facilitating factors for learning included positive attitudes, motivation for self-development, and the desire to enhance business potential. Conversely, key obstacles included time constraints, a lack of confidence in communication, and the absence of continuous opportunities to practice English.

The development of the innovation resulted in the "Travel English Adventure Model", a learning innovation for tourism English that integrates the concepts of Communicative Language Teaching, English for Specific Purposes, Experiential Learning, Gamification, and Connectivism. This model is delivered through five activity-based learning stations: 1) Airport Check-in Station, 2) Hotel Reception Station, 3) Restaurant & Café Station, 4) Tourist Information Station, and 5) AI Travel Challenge Station. Digital technology, a QR Code Learning website, and Artificial Intelligence (AI) were utilized as tools to support learning. Additionally, the researcher synthesized guidelines for developing the English language skills of tourism entrepreneurs in Chiang Rai Province into five strategic areas: 1) developing specialized English curricula for tourism, 2) promoting learning through innovation and digital technology, 3) creating authentic language environments, 4) enhancing motivation and communication confidence, and 5) building collaborative networks among the public sector, private sector, and educational institutions. The findings indicate that the *Travel English Adventure Model* is an appropriate innovation for developing the English language skills of tourism entrepreneurs, which can be applied to effectively elevate service quality and enhance competitiveness in the tourism industry.

Keywords: Learning Innovation, English for Tourism, Tourism Entrepreneurs, Artificial Intelligence, Travel English Adventure Model

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ (ภาษาไทย)	ก
บทคัดย่อ (ภาษาอังกฤษ)	ค
สารบัญ	i
สารบัญตาราง	iii
สารบัญภาพ	i
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์การวิจัย	2
ขอบเขตการวิจัย	2
กรอบแนวคิดการวิจัย	4
คำสำคัญของการวิจัย	5
ประโยชน์ที่รับจากการวิจัย	5
นิยามคำศัพท์เฉพาะ	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับนวัตกรรมการเรียนการสอน	8
ทฤษฎีการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ	26
ทฤษฎีการเรียนรู้ของผู้ใหญ่	28
ทฤษฎีและโมเดลการออกแบบการเรียนการสอน	30
ทฤษฎีด้านการบริการและการท่องเที่ยว	32
ทฤษฎีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร	33
แนวคิดภาษาอังกฤษเฉพาะวัตถุประสงค์	33
ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์	32
แนวคิดเกมมิฟิเคชัน	34
ทฤษฎีการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล	35
แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการท่องเที่ยว	35
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	37

3	วิธีดำเนินการวิจัย	41
	ระยะที่ 1 เพื่อสำรวจปัจจัยที่ส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการ ท้องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย	41
	ระยะที่ 2 เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เหมาะสมสำหรับการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย	43
	ระยะที่ 3 การวิเคราะห์ผลและสรุปข้อเสนอแนะ	44
4	ผลการวิจัย	46
	4.1 เพื่อสำรวจปัจจัยที่ส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการ ท้องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย	46
	4.2 เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เหมาะสมสำหรับการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย	61
	4.3 เพื่อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการ ท้องเที่ยวในจังหวัดเชียงรายและเพิ่มประสิทธิภาพในการให้บริการนักท่องเที่ยวต่างชาติ	71
5	อภิปรายผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	75
	5.1 สรุปผลการวิจัย	75
	5.2 อภิปรายผลการวิจัย	77
	5.3 ข้อเสนอแนะ	80
6	บรรณานุกรม	82
7	ภาคผนวก	85
8	ประวัติผู้วิจัย	103

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1	สรุปความหมายของนวัตกรรมจากแหล่งข้อมูลต่างๆ
2	เปรียบเทียบองค์ประกอบของนวัตกรรมทั่วไปและนวัตกรรมการเรียนการสอน
3	ประเภทและตัวอย่างนวัตกรรมการเรียนการสอนพร้อมคำอธิบาย
4	เปรียบเทียบขั้นตอนการพัฒนานวัตกรรมจากหลายแนวคิด
5	ความต้องการใช้ภาษาอังกฤษมีความแตกต่างกันตามลักษณะงานในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว
6	แสดงเพศของผู้ตอบแบบสอบถาม
7	แสดงแสดงอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม
8	แสดงระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถาม
9	แสดงประเภทของธุรกิจท่องเที่ยวของผู้ตอบแบบสอบถาม
10	แสดงประสบการณ์ในการทำงานด้านการท่องเที่ยวของผู้ตอบแบบสอบถาม
11	ด้านที่ 1 ความต้องการทางภาษาอังกฤษ (Needs)
12	ด้านที่ 2 ระดับทักษะภาษาอังกฤษปัจจุบันของผู้ตอบแบบสอบถาม
13	ด้านที่ 3 ความพร้อมและแรงจูงใจ
14	ด้านที่ 4 ปัจจัยส่งเสริม (Facilitators)
15	ด้านที่ 5 อุปสรรค/ปัญหา (Barriers)
16	ด้านที่ 6 ความต้องการรูปแบบการฝึกอบรม (Preferences)
17	ผลการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
18	สรุปแนวทางการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย	5
2	โมเดล ADDIE	30
3	โมเดลการเรียนรู้แบบผสมผสาน	31
4	แสดงกรอบแนวคิดรูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ (CRIC Model)	61
5	ฐาน Airport Check-in Station(1)	63
6	ฐาน Airport Check-in Station(2)	63
7	ฐาน Airport Check-in Station(3)	63
8	แสดงกิจกรรมฐาน Airport Check-in Station	64
9	ฐาน Hotel Reception Station	65
10	ฐาน Restaurant & Café Station (1)	65
11	ฐาน Restaurant & Café Station (1)	66
12	ฐาน Tourist Information Station (1)	66
13	ฐาน Tourist Information Station (2)	67
14	ฐาน Tourist Information Station (3)	67
15	ฐาน AI Travel Challenge Station (1)	68
16	ฐาน AI Travel Challenge Station (2)	68
17	ฐาน AI Travel Challenge Station (3)	68

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การท่องเที่ยวเป็นอุตสาหกรรมที่มีบทบาทสำคัญต่อเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทย โดยในปี พ.ศ. 2561 ประเทศไทยมีรายได้จากการท่องเที่ยวสูงถึง 2.94 ล้านล้านบาท (สุนทรีย์, 2564) ความสำเร็จของอุตสาหกรรมนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถในการสื่อสารกับนักท่องเที่ยวต่างชาติ ซึ่งภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่มีบทบาทสำคัญในการสื่อสารระหว่างผู้คนจากหลากหลายประเทศและวัฒนธรรมทั่วโลก โดยได้รับการยอมรับให้เป็นภาษากลาง (Lingua Franca) สำหรับการติดต่อสื่อสารระหว่างประเทศในด้านการศึกษา ธุรกิจ การค้า เทคโนโลยี และการท่องเที่ยว (Crystal, 2003) ดังนั้นทักษะการใช้ภาษาอังกฤษจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้ผู้ประกอบการด้านการท่องเที่ยวสามารถสื่อสารกับนักท่องเที่ยวต่างชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะนำไปสู่การสร้างความประทับใจ การยกระดับคุณภาพการบริการ และการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวไทย อย่างไรก็ตาม บุคลากรด้านการท่องเที่ยวจำนวนมากยังขาดทักษะภาษาอังกฤษที่เพียงพอ ส่งผลให้การให้บริการและประสบการณ์ของนักท่องเที่ยวไม่เป็นไปตามมาตรฐานที่พึงประสงค์ และพบว่าผู้ประกอบการการท่องเที่ยวในหลายพื้นที่ยังขาดทักษะในการสื่อสารภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลกระทบต่อประสบการณ์ของนักท่องเที่ยวและภาพลักษณ์ของประเทศ (วิภาดา, 2565) ดังนั้น การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการท่องเที่ยวจึงเป็นสิ่งจำเป็น เพื่อเพิ่มศักยภาพในการแข่งขันของผู้ประกอบการท่องเที่ยวไทยในเวทีโลก

จังหวัดเชียงรายเป็นหนึ่งในแหล่งท่องเที่ยวสำคัญของประเทศไทย ที่มีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม ธรรมชาติ และประวัติศาสตร์ที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ โดยเฉพาะนักท่องเที่ยวจากจีน ยุโรป และอเมริกา ซึ่งส่งผลให้การท่องเที่ยวกลายเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจของจังหวัด ในปี พ.ศ. 2565 รายได้จากการท่องเที่ยวของเชียงรายมีมูลค่าสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นผลจากการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและธรรมชาติของพื้นที่ (สุนทรีย์, 2564) อย่างไรก็ตาม แม้ว่าเชียงรายจะเป็นจุดหมายปลายทางยอดนิยม แต่ยังคงพบว่าผู้ประกอบการด้านการท่องเที่ยวจำนวนมากยังขาดทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารกับนักท่องเที่ยวต่างชาติ ซึ่งอาจส่งผลต่อคุณภาพการให้บริการและประสบการณ์ของนักท่องเที่ยว (วิภาดา, 2565) ดังนั้น การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับการท่องเที่ยวในเชียงรายจึงเป็นสิ่งจำเป็น เพื่อช่วยเพิ่มศักยภาพของผู้ประกอบการท้องถิ่น และทำให้เชียงรายสามารถแข่งขันในเวทีการท่องเที่ยวระดับนานาชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การวิจัยนี้มุ่งเน้นการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและแนวทางการเรียนรู้ที่ทันสมัย ใช้แพลตฟอร์มอิเล็กทรอนิกส์ หรือเกมจำลองสถานการณ์ เพื่อเพิ่มทักษะการสื่อสารของผู้เรียนในบริบทของการท่องเที่ยว จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ประกอบกับด้วยคุณลักษณะที่ดีของเทคโนโลยีดิจิทัล สื่อบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญในการนำเสนอนวัตกรรมใหม่ๆ มาใช้ในการวิจัยเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนและอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนการสอนและได้นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาที่มีคุณภาพที่ใช้ในการเรียนการสอนต่อไปในอนาคต อีกทั้งผู้ประกอบการยังสามารถทบทวนความรู้ได้ตลอดเวลา และเพื่อส่งเสริมพัฒนาผู้ประกอบการให้สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองและตามความสามารถ และสนับสนุนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ อีกทั้งยังตระหนักถึงความสำคัญของการออกแบบและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ โดยอาศัยพื้นฐานจากการกรอบแนวคิดเชิงทฤษฎี (Theory Framework) ที่ได้จากการศึกษางานวิจัย และเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวกับการสร้างความรู้ การรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการท่องเที่ยว แล้วนำมาออกแบบและพัฒนาเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ไปพร้อมกับการส่งเสริมศักยภาพด้านภาษาอังกฤษสำหรับผู้ประกอบการ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสำรวจปัจจัยที่ส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย
2. เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เหมาะสมสำหรับการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย
3. เพื่อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการให้บริการนักท่องเที่ยวต่างชาติ

ขอบเขตของการวิจัย

โครงการวิจัยนี้จะเน้นการศึกษาและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย โดยจะพิจารณา 1) การพัฒนาแนวทางการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เหมาะสมสำหรับผู้ประกอบการท่องเที่ยว 2) การประเมินความต้องการและความพร้อมในการเรียนรู้ของผู้ประกอบการ 3) ผลกระทบจากการใช้แนวทางนวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว

สำหรับขอบเขตด้านเนื้อหา ประกอบด้วย ดังนี้

1. ข้อมูลพื้นฐานที่จำเป็น

สถานที่ท่องเที่ยวเด่น ๆ: ชื่อ, ประวัติ, กิจกรรม, เวลาเปิด-ปิด

การเดินทาง: วิธีการเดินทาง, แผนที่, การจองล่วงหน้า

บริการต่าง ๆ: ที่พัก, ร้านอาหาร, จุดบริการนักท่องเที่ยว

ค่าใช้จ่ายโดยประมาณ: ตัวเช่า, ค่ารถ, ค่าบริการ

2. วัฒนธรรมและมารยาท

สิ่งที่ควรทำ/ไม่ควรทำ: เช่น การไหว้, การแต่งกาย, ความเงียบในศาสนสถาน

ธรรมเนียมปฏิบัติท้องถิ่น: เช่น ถอดรองเท้าเมื่อเข้าบ้าน/วัด, ห้ามสัมผัสศีรษะ

ภาษาที่ใช้: คำทักทายพื้นฐานหรือคำศัพท์ที่ควรรู้

3. ภาษาและการสื่อสาร

ใช้ภาษาง่าย ๆ ชัดเจน: หลีกเลี่ยงศัพท์เฉพาะหรือสำนวนไทย

มีหลายภาษา (โดยเฉพาะอังกฤษ): บ้าย, โบรชัวร์, เว็บไซต์

สื่อภาพประกอบ: แผนที่ รูปภาพ สัญลักษณ์เพื่อช่วยสื่อสาร

4. ความปลอดภัยและสุขภาพ

เบอร์โทรฉุกเฉิน: ตำรวจ, โรงพยาบาล, สถานทูต

กฎความปลอดภัย: เช่น ห้ามปีนเขาในบางช่วง, ระมัดระวังอันตราย

แนวทางปฏิบัติช่วงโรคระบาด (ถ้ามี)

5. ความยั่งยืนและการท่องเที่ยวอย่างรับผิดชอบ

ขยะและการแยกขยะ: ส่งเสริมการทิ้งให้ถูกที่

สนับสนุนชุมชนท้องถิ่น: ซื้อของจากตลาดท้องถิ่น ใช้บริการไกด์ชุมชน

ขอบเขตพื้นที่

การศึกษาในโครงการนี้จะมุ่งเน้นไปที่จังหวัดเชียงราย ซึ่งเป็นจังหวัดที่มีศักยภาพในการท่องเที่ยว และมีแหล่งท่องเที่ยวที่มีความหลากหลาย ทั้งทางวัฒนธรรมและธรรมชาติ โดยจะศึกษาในพื้นที่ต่างๆ เช่น อำเภอเมืองเชียงราย อำเภอแม่สาย และอำเภอแม่ฟ้าหลวง

ขอบเขตกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษานี้จะประกอบไปด้วยผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย ซึ่งรวมถึงเจ้าของธุรกิจท่องเที่ยว โรงแรม ร้านอาหาร ตัวแทนทัวร์ และพนักงานที่เกี่ยวข้อง โดยจะทำการสำรวจและสัมภาษณ์ในกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ในการให้บริการนักท่องเที่ยวต่างชาติ

ขอบเขตเวลา

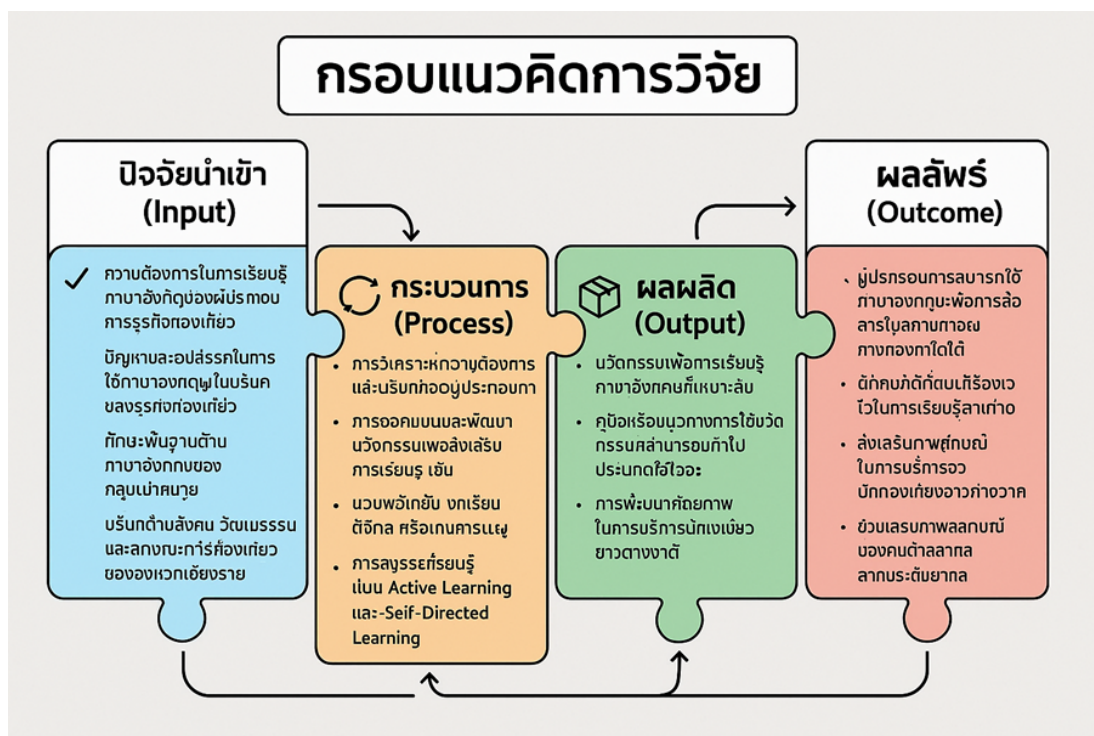
โครงการวิจัยนี้จะดำเนินการในระยะเวลา 12 เดือน โดยเริ่มต้นจากการรวบรวมข้อมูลและพัฒนา นวัตกรรมการเรียนรู้ในช่วง 6 เดือนแรก และทำการทดสอบและประเมินผลในช่วง 6 เดือนสุดท้าย

ขอบเขตเครื่องมือและวิธีการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ (Mixed-Methods Research) โดยใช้ การศึกษาเอกสาร การสำรวจภาคสนาม และการทดลองใช้แนวทางนวัตกรรมการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษเพื่อประเมินผลลัพธ์ของการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการท่องเที่ยวมี วิธีการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยขอเสนอขั้นตอนการวิจัยตามระยะ 3 ระยะ ดังนี้ ระยะที่ 1 การวิจัย จะใช้เครื่องมือการสำรวจข้อมูลเพื่อศึกษาทฤษฎี วรรณกรรม และแนวทางการพัฒนาทักษะ ภาษาอังกฤษที่เหมาะสมสำหรับผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว รวมถึงการสำรวจบริบท และสถานการณ์ในจังหวัดเชียงราย เช่น แบบสอบถามและการสัมภาษณ์เชิงลึก ระยะที่ 2 เพื่อ พัฒนาแนวทางและสื่อการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย และทดลอง ประสิทธิภาพของนวัตกรรม ขั้นตอนการวิจัย (Research & Development) อ้างอิงแนวทางของ Borg & Gall หรือ ADDIE Model ในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เหมาะสม สำหรับการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย ระยะที่ 3 : เพื่อวิเคราะห์ประสิทธิภาพของนวัตกรรมและจัดทำข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้จริง ในวงกว้างรวมถึงการทดสอบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษและประเมินผลจากการใช้แนวทางการเรียนรู้ ใหม่ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการ สรุปผลจากแบบทดสอบ Pretest-Posttest สัมภาษณ์เพื่อรวบรวมข้อเสนอแนะ การสังเคราะห์ข้อมูลจากทุกระยะของการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษสำหรับผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงรายจะเน้นการ เรียนรู้ภาษาอังกฤษที่มุ่งเน้นทักษะการสื่อสารที่ใช้ในสถานการณ์จริงของการท่องเที่ยว แนวคิดหลัก ในการพัฒนาโครงการนี้คือ การใช้ นวัตกรรมการเรียนรู้ ที่มีเทคนิคและวิธีการที่เหมาะสมกับผู้เรียน ในสถานการณ์ต่างๆ เช่น การเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning), การเรียนรู้แบบ เน้นการมีส่วนร่วม (Participatory Learning), และการใช้เทคโนโลยีในการช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ (Technology-Assisted Learning) เพื่อลดช่องว่างในการสื่อสารระหว่างผู้ประกอบการและ นักท่องเที่ยวต่างชาติ โดยเฉพาะนักท่องเที่ยวที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักในการสื่อสาร



ภาพที่ 1.1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

คำสำคัญของการวิจัย

(ภาษาไทย) นวัตกรรมการเรียนรู้, ภาษาอังกฤษเพื่อการท่องเที่ยว, ผู้ประกอบการท่องเที่ยว
(ภาษาอังกฤษ) Learning Innovation, English for Tourism, Tourism Entrepreneurs

ประโยชน์ที่ได้รับการวิจัย

1. ได้นวัตกรรมเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้จริงในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว
2. บุคลากรในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวมีทักษะภาษาอังกฤษที่ดีขึ้น
3. ได้แนวทางที่เป็นรูปธรรมสำหรับการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการท่องเที่ยว
4. ด้านข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับประสิทธิภาพของเทคโนโลยีในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

นิยามคำศัพท์เฉพาะ

1. นวัตกรรม (Innovation) หมายถึง แนวคิด วิธีการ หรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ที่ถูกนำมาใช้เพื่อปรับปรุงหรือพัฒนากระบวนการ ผลิตภัณฑ์ หรือบริการ ให้เกิดประสิทธิภาพและคุณค่ามากขึ้น
2. การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ (English Language Learning) หมายถึง กระบวนการพัฒนา

ความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ ทั้งด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

3. **ผู้ประกอบการท่องเที่ยว (Tourism Entrepreneurs)** หมายถึง บุคคลหรือองค์กรที่ดำเนินธุรกิจด้านการท่องเที่ยว เช่น บริษัททัวร์ ไกด์ท้องถิ่น ผู้ให้บริการที่พัก ร้านอาหาร หรือกิจกรรมเชิงท่องเที่ยว

4. **ทักษะภาษาเพื่อการท่องเที่ยว (Tourism English Skills)** หมายถึง ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเฉพาะทางที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ในธุรกิจท่องเที่ยว เช่น การต้อนรับนักท่องเที่ยว การแนะนำสถานที่ และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า

5. **เทคโนโลยีการเรียนรู้ (Learning Technology)** หมายถึง เครื่องมือหรือระบบที่ใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน เช่น แอปพลิเคชัน เว็บไซต์ สื่อดิจิทัล และแพลตฟอร์มออนไลน์

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษา “การพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย” ครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสำรวจปัจจัยที่ส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย 2) เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เหมาะสมสำหรับการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย 3) เพื่อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการให้บริการนักท่องเที่ยวต่างชาติ ซึ่งมีเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1.1 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับนวัตกรรมการเรียนการสอน

- ความหมายและองค์ประกอบของนวัตกรรม
- ประเภทของนวัตกรรมทางการศึกษา
- กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

2.1.2 ทฤษฎีการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

- ทฤษฎีการได้ภาษาที่สอง (Second Language Acquisition Theory – Krashen)
- ทฤษฎีการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interaction Hypothesis – Long)
- ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสังคมวัฒนธรรม (Sociocultural Theory – Vygotsky)

2.1.3 ทฤษฎีการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ (Adult Learning Theory – Knowles)

- ลักษณะการเรียนรู้ของผู้ใหญ่
- การประยุกต์ใช้กับการฝึกอบรมผู้ประกอบการ

2.1.4 ทฤษฎีและโมเดลการออกแบบการเรียนการสอน

- โมเดล ADDIE
- โมเดลการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)
- การเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี (Technology-Enhanced Learning)

2.1.5 ทฤษฎีด้านการบริการและการท่องเที่ยว

- SERVQUAL Model
- แนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม (Cross-Cultural Communication)
- แนวคิดการท่องเที่ยวเชิงชุมชนและวัฒนธรรม

2.1.6 ทฤษฎีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT)

2.1.7 แนวคิดภาษาอังกฤษเฉพาะวัตถุประสงค์ (English for Specific Purposes:ESP)

2.1.8 ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory)

2.1.9 แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification Theory)

2.1.10 ทฤษฎีการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล (Connectivism Theory)

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการท่องเที่ยว

- ความสำคัญของภาษาอังกฤษในธุรกิจท่องเที่ยว
- ทักษะภาษาอังกฤษเฉพาะทาง (Tourism English Skills)
- บทบาทของภาษาอังกฤษต่อการสร้างความพึงพอใจแก่นักท่องเที่ยว

2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1.1 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับนวัตกรรมการเรียนการสอน

การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกในศตวรรษที่ 21 ได้สร้างความท้าทายและโอกาสใหม่ให้กับระบบการศึกษา การเตรียมผู้เรียนให้มีทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตและการทำงานในอนาคตจึงเป็นภารกิจสำคัญของสถาบันการศึกษา ในบริบทดังกล่าว นวัตกรรมการเรียนการสอนและเทคโนโลยีดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการยกระดับคุณภาพการศึกษา โดยช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเข้าถึงองค์ความรู้ได้อย่างกว้างขวาง และพัฒนาทักษะดิจิทัลที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 นอกจากนี้ สถาบันการศึกษายังจำเป็นต้องปรับรูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและความต้องการของตลาดแรงงานในยุคดิจิทัล เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การสร้างสรรค์ นวัตกรรม และการเรียนรู้ตลอดชีวิต (ณัฐกิตติ์ พาสภาการ และคณะ, 2567)

นวัตกรรมทางการศึกษาไม่ได้เป็นเพียงแค่การนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาใช้เท่านั้น แต่ยังรวมถึงการปรับเปลี่ยนแนวคิด วิธีการ และกระบวนการจัดการเรียนรู้ เพื่อแก้ไขปัญหาที่พบเจอในการจัดการศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม (ความสำคัญ - innovation for education, ม.ป.ป.) ปัญหาที่มักเกิดขึ้นบ่อยครั้ง เช่น รูปแบบการสอนที่ยังคงยึดครูเป็นศูนย์กลางและเน้นการบรรยาย ซึ่งอาจทำให้ผู้เรียนขาดความสนใจและปิดกั้นความคิดสร้างสรรค์ (การวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดจากการใช้นวัตกรรม

เทคโนโลยี และสารสนเทศ, ม.ป.ป.) นอกจากนี้ ปัญหาด้านเนื้อหาวิชาที่ซับซ้อนและเป็นนามธรรม หรือการขาดแคลนอุปกรณ์การสอนที่เพียงพอ ก็เป็นอุปสรรคที่นวัตกรรมสามารถเข้ามาช่วยเสริมให้การเรียนการสอนบรรลุเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น (ความสำคัญ - innovation for education, ม.ป.ป.)

1. ความหมายและองค์ประกอบของนวัตกรรม

การทำความเข้าใจพื้นฐานของ "นวัตกรรม" เป็นสิ่งจำเป็นก่อนที่จะเจาะลึกไปในบริบทของการเรียนการสอน นวัตกรรมเป็นแนวคิดที่มีความซับซ้อนแต่มีแก่นหลักที่ชัดเจน

2. ความหมายของ "นวัตกรรม" ในภาพรวม

นวัตกรรม (Innovation) หมายถึง การนำความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้เพื่อก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและสร้างคุณค่าในเชิงเศรษฐกิจและสังคม โดยอาจอยู่ในรูปของแนวคิด วิธีการ กระบวนการ ผลิตภัณฑ์ หรือบริการใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน หรือเป็นการพัฒนาปรับปรุงสิ่งเดิมให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงขึ้น นวัตกรรมจึงเป็นกลไกสำคัญที่ช่วยเพิ่มศักยภาพในการดำเนินงาน ลดข้อจำกัดของวิธีการเดิม และส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่องในองค์กรและสังคม (สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ, 2561) สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (สนช.) ได้ให้นิยามของนวัตกรรมไว้อย่างชัดเจนว่า เป็นการใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงเพื่อก่อให้เกิดคุณค่า คุณค่าในที่นี้ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่ผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจเท่านั้น แต่ยังรวมถึงประโยชน์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นจากนวัตกรรม ซึ่งสามารถวัดผลได้ว่าใครเป็นผู้ได้รับประโยชน์บ้าง ตัวอย่างคุณค่าทางเศรษฐกิจ ได้แก่ ประโยชน์ที่ผู้ซื้อได้รับ มูลค่าการเติบโตของบริษัทจากการขาย การสร้างงาน หรือการเพิ่มศักยภาพการแข่งขันของประเทศ ส่วนคุณค่าเชิงสังคมอาจหมายถึง นวัตกรรมที่ช่วยให้ชีวิตสะดวกสบายขึ้น ปลอดภัยขึ้น หรือลดปัญหาสังคมด้านต่าง ๆ (สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ, ม.ป.ป.)

นวัตกรรมมีความแตกต่างจากเทคโนโลยี โดยเทคโนโลยีเป็นเพียงส่วนหนึ่งของนวัตกรรมเท่านั้น หากนำเทคโนโลยีมาปรับใช้ให้เกิดคุณค่าทางเศรษฐกิจหรือสังคมในรูปแบบที่ยังไม่เคยมีใครทำมาก่อน (อย่างน้อยไม่เคยมีมาก่อนในประเทศและไม่เหมือนกับที่มีในประเทศอื่นอย่างสิ้นเชิง) สิ่งนั้นจึงจะเรียกว่านวัตกรรม แนวคิดนี้ชี้ให้เห็นว่าเทคโนโลยีอาจช่วยให้องค์กรอยู่รอดได้ แต่นวัตกรรมต่างหากที่ทำให้องค์กรและสังคมโดยรวมสามารถพัฒนาและเติบโตได้อย่างยั่งยืน นวัตกรรมเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ได้เรื่อย ๆ トラバใดที่มนุษย์ยังคงมีความปรารถนาที่จะคิดค้นหรือหาวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง (สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ, ม.ป.ป.)

3. ความหมายของ "นวัตกรรมการเรียนการสอน"

เมื่อนำแนวคิดของนวัตกรรมมาประยุกต์ใช้ในบริบทของการศึกษา จะเรียกว่า "นวัตกรรมการศึกษา" (Educational Innovation) หรือ "นวัตกรรมการเรียนการสอน" ซึ่งหมายถึง การนำแนวคิด เทคโนโลยี หรือวิธีการใหม่ ๆ มาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาและเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียน (HR Center, 2560).

นวัตกรรมการเรียนการสอนจึงเป็นสิ่งที่ถูกนำเข้ามาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้การสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น⁶ สิ่งเหล่านี้อาจเป็นแนวคิดหรือวิธีการที่ผู้คิดค้นได้คิดค้นขึ้นใหม่ หรือเป็นสิ่งที่เคยมีผู้คิดค้นไว้ก่อนแล้วแต่ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในบริบทใหม่ เช่น รูปแบบการสอน หรือ สื่อการเรียนการสอนต่าง ๆ (สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ, ม.ป.ป.)

4. องค์ประกอบสำคัญของนวัตกรรม

นวัตกรรมไม่ว่าในสาขาใดก็ตาม มักประกอบด้วยองค์ประกอบหลักที่สำคัญ 3 ประการ ได้แก่

ความใหม่ (Newness): นวัตกรรมต้องเป็นสิ่งที่ถูกพัฒนาขึ้น ซึ่งอาจเป็นผลิตภัณฑ์ บริการ หรือกระบวนการ ความใหม่นี้สามารถเป็นการปรับปรุงจากของเดิมที่มีอยู่แล้ว หรือเป็นการพัฒนาขึ้นใหม่ทั้งหมดก็ได้ สิ่งสำคัญคือความใหม่ของนวัตกรรมไม่จำเป็นต้องหมายถึงสิ่งที่ไม่เคยมีใครคิดหรือทำมาก่อนในโลก แต่ต้องเป็นสิ่งใหม่ในบริบทที่กำลังสร้างสรรค์⁵ แนวคิดนี้มีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากช่วยให้ผู้ที่ต้องการสร้างนวัตกรรมในภาคการศึกษาไม่จำเป็นต้องคิดค้นสิ่งประดิษฐ์หรือ ทฤษฎีการสอนที่พลิกโลกตั้งแต่เริ่มต้น แต่สามารถปรับปรุงวิธีการสอน เครื่องมือ หรือแนวคิดที่มีอยู่ ให้เข้ากับบริบทของห้องเรียน โรงเรียน หรือกลุ่มผู้เรียนเฉพาะกลุ่ม เพื่อสร้างคุณค่าใหม่หรือแก้ไข ปัญหาการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น⁵ การทำความเข้าใจในลักษณะนี้ช่วยลดอุปสรรคในการ เริ่มต้นสร้างสรรค์นวัตกรรมและส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและสอดคล้องกับบริบท

ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity/Idea): การเป็นนวัตกรรมได้นั้นต้องเกิดจากการใช้ความรู้ และความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานของการพัฒนาให้เกิดสิ่งใหม่ ไม่ใช่เกิดจากการลอกเลียนแบบหรือการ ทำซ้ำ ความคิดสร้างสรรค์เป็นแรงขับเคลื่อนให้เกิดแนวทางแก้ไขปัญหที่แตกต่างและมีประสิทธิภาพ

การสร้างคุณค่า/ประโยชน์ (Value Creation/Benefits): หัวใจสำคัญของนวัตกรรมคือ การสร้างคุณค่าหรือประโยชน์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นจากสิ่งนั้น ซึ่งสามารถวัดผลได้ การนำนวัตกรรมมาใช้ จะช่วยให้การทำงานได้ผลดี มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงกว่าเดิม การสร้างคุณค่านี้เป็น จุดประสงค์สูงสุดและเป็นตัวแยกแยะที่แท้จริงของนวัตกรรม หากความคิดหรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่นั้นไม่ สามารถส่งมอบประโยชน์ที่จับต้องได้ หรือไม่สามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ นวัตกรรม

นั่นก็อาจเป็นเพียงสิ่งใหม่ที่ขาดผลกระทบที่ยั่งยืน ในบริบทของการศึกษา การมุ่งเน้นที่การสร้างคุณค่าหมายถึงการให้ความสำคัญกับผลลัพธ์ที่แท้จริง เช่น การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การเพิ่มแรงจูงใจของผู้เรียน การลดช่องว่างทางการเรียนรู้ หรือการส่งเสริมทักษะที่จำเป็นสำหรับอนาคต หากนวัตกรรมทางการศึกษาไม่สามารถแสดงให้เห็นถึงคุณค่าที่ชัดเจนได้ ก็อาจถูกมองว่าเป็นเพียงความแปลกใหม่ที่ไม่มีประโยชน์จริง ซึ่งตอกย้ำความจำเป็นในการประเมินผลกระทบอย่างจริงจัง.

5. องค์ประกอบเฉพาะของนวัตกรรมการเรียนการสอน

นวัตกรรมการเรียนการสอนยังคงยึดองค์ประกอบหลักของนวัตกรรมทั่วไป แต่มีการปรับบริบทและจุดเน้นให้เข้ากับการศึกษา โดยมุ่งเป้าไปที่การพัฒนาคุณภาพการศึกษาและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ องค์ประกอบที่สำคัญมักจะเกี่ยวข้องกับ:

ผู้เรียน: นวัตกรรมควรส่งเสริมให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมและสามารถลงมือทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง รวมถึงการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้และกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ตามความสนใจ ระดับ และรูปแบบการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล

กระบวนการเรียนรู้: เน้นการฝึกคิด ฝึกทำ การตั้งคำถามปลายเปิดเพื่อกระตุ้นความสนใจ การลงมือทดลอง และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ตัวอย่างเช่น โครงการ "บ้านวิทยาศาสตร์น้อย" ที่มีขั้นตอน "จิตปัญญา" "ตั้งคำถาม" และ "ลงมือทดลอง"

สื่อและเทคโนโลยี: การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการเรียนการสอน เช่น e-Learning, Learning Management System (LMS) อย่าง Moodle และ Google Classroom รวมถึงการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) และ Chatbot เพื่อช่วยวิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียนและแนะนำเนื้อหาการเรียนที่เหมาะสม

การออกแบบระบบการสอน: ผู้ออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้อาจพิจารณาองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้ถึงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะผู้เรียน (ความเหมาะสมกับวัย ความสนใจ ระดับชั้น ความรู้ ทักษะ พื้นฐาน และประสบการณ์) รูปแบบการเรียนการสอนและเรียนรู้ ธรรมชาติเนื้อหาสาระการเรียนรู้และวิธีการนำเสนอที่เหมาะสม และทรัพยากรต่าง ๆ เช่น วัสดุอุปกรณ์ ครุภัณฑ์ งบประมาณ

นวัตกรรมการเรียนการสอนเป็นส่วนหนึ่งของนวัตกรรมโดยรวม แต่มีจุดเน้นที่แตกต่างกันในด้านผลลัพธ์การเรียนรู้และการประยุกต์ใช้ทางการสอน แม้แก่นหลักของนวัตกรรมจะคงอยู่ แต่การนำมาใช้ในสาขาเฉพาะอย่างการศึกษาจำเป็นต้องมีการปรับและเน้นย้ำในแง่มุมที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน กระบวนการเรียนรู้ และเป้าหมายทางการศึกษาโดยเฉพาะ การตระหนักถึงความแตกต่างนี้มีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับนักการศึกษาและผู้กำหนดนโยบาย เพราะการนำเทคโนโลยีใหม่ๆ มาใช้

เพียงอย่างเดียวอาจไม่เพียงพอ หากปราศจากความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในทฤษฎีการสอน พัฒนาการของเด็ก จิตวิทยาการเรียนรู้ และความต้องการเฉพาะของผู้เรียน ความสำเร็จของนวัตกรรมการเรียนการสอนจึงขึ้นอยู่กับกระบวนการแนวคิดหรือเทคโนโลยีใหม่ ๆ เข้ากับกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างราบรื่น เพื่อให้บรรลุผลลัพธ์ทางการศึกษาที่วัดผลได้และมีความสำคัญ

6. ตารางสรุปความหมายและองค์ประกอบของนวัตกรรม

ตารางที่ 2.1 สรุปความหมายของนวัตกรรมจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ

แหล่งที่มา (Snippet ID)	คำนิยามหลัก	จุดเด่นที่เน้น
(Rogers, 2003)	นวัตกรรม หมายถึง แนวคิด การปฏิบัติ หรือสิ่งประดิษฐ์ที่บุคคลรับรู้ว่าเป็นสิ่งใหม่ ซึ่งอาจเป็นสิ่งที่สร้างขึ้นใหม่ทั้งหมด หรือเป็นการพัฒนาปรับปรุงจากสิ่งเดิมให้มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น โดยนวัตกรรมสามารถนำมาใช้เพื่อแก้ปัญหา เพิ่มคุณภาพการดำเนินงาน และสร้างคุณค่าให้กับองค์กรหรือสังคม	ความใหม่ (ทั้งสิ้นเชิงและดัดแปลง) และผลลัพธ์ที่ดีขึ้น/มีประสิทธิภาพ
(สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ, ม.ป.ป.)	การใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ นำไปสู่ การเปลี่ยนแปลงเพื่อก่อให้เกิดคุณค่า	การสร้างคุณค่า (Value Creation) เป็นหัวใจสำคัญ, ความใหม่ในบริบท, แตกต่างจากเทคโนโลยี
ทิสนา แชมมณี, 2566; ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556; UNESCO, 2021	นวัตกรรมทางการศึกษา หมายถึง การนำแนวคิด วิธีการ กระบวนการ หรือเทคโนโลยีใหม่มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาคุณภาพการศึกษาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยมุ่งส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้เกิดผลสัมฤทธิ์สูงสุด สอดคล้องกับบริบทและการ	การประยุกต์ใช้ในบริบทการศึกษา, เป้าหมายคือการพัฒนาคุณภาพ และประสิทธิภาพการเรียนรู้

	เปลี่ยนแปลงของสังคมในยุคดิจิทัล	
--	---------------------------------	--

ตารางที่ 2.1 แสดงให้เห็นถึงความหลากหลายของค่านิยามนวัตกรรมจากแหล่งที่มาต่างๆ แต่ยังคงมีแก่นร่วมกันคือการสร้างสิ่งใหม่หรือปรับปรุงสิ่งเดิมเพื่อก่อให้เกิดประโยชน์และประสิทธิภาพที่สูงขึ้น การทำความเข้าใจนิยามที่แตกต่างกันเหล่านี้ช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจแนวคิดพื้นฐานได้อย่างครอบคลุมและเห็นภาพรวมของนิยามที่แตกต่างกัน ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญก่อนที่จะลงรายละเอียดในส่วนของการนิยามการเรียนการสอนโดยเฉพาะ

ตารางที่ 2.2 เปรียบเทียบองค์ประกอบของนวัตกรรมทั่วไปและนวัตกรรมการเรียนการสอน

องค์ประกอบ	คำอธิบายสำหรับนวัตกรรมทั่วไป	คำอธิบายสำหรับนวัตกรรมการเรียนการสอน
ความใหม่ (Newness)	เป็นสิ่งที่พัฒนาขึ้น (ผลิตภัณฑ์, บริการ, กระบวนการ) อาจปรับปรุงจากเดิมหรือสร้างใหม่ 'ไม่จำเป็นต้องใหม่ในระดับโลก แต่ต้องใหม่ในบริบทที่สร้างสรรค์'	การนำแนวคิด วิธีการ หรือเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาใช้ในการสอน หรือปรับปรุงของเดิมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นในบริบทการศึกษา
ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity/Idea)	เกิดจากการใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ไม่ใช่การลอกเลียนแบบ	การคิดค้นรูปแบบการสอน สื่อการเรียนรู้ หรือแนวทางใหม่ ๆ ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างสร้างสรรค์
การสร้างคุณค่า/ประโยชน์ (Value Creation/Benefits)	หัวใจของนวัตกรรมคือประโยชน์ทั้งหมดที่เกิดขึ้น วัตถุประสงค์และสังคม ช่วยให้การดำเนินงานมีประสิทธิภาพสูงขึ้น	พัฒนาคุณภาพการศึกษา เพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน ส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 และแก้ปัญหาการเรียนการสอน
ผู้เรียน	(ไม่เน้นเฉพาะเจาะจง)	นักเรียนมีส่วนร่วมและลงมือทำด้วยตนเอง เข้าถึงแหล่งเรียนรู้และกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะตามความสนใจและรูปแบบการเรียนรู้
กระบวนการเรียนรู้	(ไม่เน้นเฉพาะเจาะจง)	เน้นการฝึกคิด ฝึกทำ การตั้งคำถาม การลงมือทดลอง และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

องค์ประกอบ	คำอธิบายสำหรับนวัตกรรมทั่วไป	คำอธิบายสำหรับนวัตกรรมการเรียนการสอน
สื่อและเทคโนโลยี	(เทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของนวัตกรรม)	การนำเทคโนโลยีดิจิทัล (e-Learning, LMS, AI) มาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและตอบสนองความต้องการผู้เรียน
การออกแบบระบบการสอน	(การออกแบบกระบวนการโดยรวม)	คำนึงถึงวัตถุประสงค์การเรียนรู้, ลักษณะผู้เรียน, รูปแบบการสอน, ธรรมชาติเนื้อหา, และทรัพยากร

ตารางที่ 2.2 แสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงและข้อแตกต่างระหว่างองค์ประกอบของนวัตกรรมในภาพรวมกับเมื่อนำมาประยุกต์ใช้ในบริบทของการศึกษา โดยเน้นย้ำว่านวัตกรรมการเรียนการสอนเป็นรูปแบบหนึ่งของนวัตกรรมที่ต้องพิจารณาปัจจัยเฉพาะด้านการศึกษา เช่น ผู้เรียน กระบวนการเรียนรู้ และเป้าหมายทางการศึกษา ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมที่ตอบโจทย์และมีประสิทธิภาพในบริบทนั้นๆ

7. ประเภทของนวัตกรรมด้านการศึกษา

นวัตกรรมการศึกษาสามารถจำแนกได้หลากหลายตามลักษณะการนำไปใช้และจุดเน้น โดยส่วนใหญ่จะมุ่งเน้นไปที่การเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้และตอบสนองความต้องการของผู้เรียนในยุคสมัยใหม่ แนวทางเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนผ่านที่ชัดเจนไปสู่การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การลงมือปฏิบัติ และการปรับให้เป็นส่วนบุคคล

7.1 ตัวอย่างนวัตกรรมการเรียนการสอนที่โดดเด่นและแนวโน้ม

การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT): เป็นการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการเรียนการสอนอย่างแพร่หลาย เช่น e-Learning, ระบบจัดการการเรียนรู้ (LMS) อย่าง Moodle และ Google Classroom การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ช่วยให้การเข้าถึงเนื้อหาการเรียนรู้ง่ายขึ้น และเปิดโอกาสให้เกิดรูปแบบการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น

การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning): รูปแบบนี้เน้นการทำงานร่วมกันของนักเรียนเป็นกลุ่ม เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความรู้ซึ่งกันและกัน การเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้จากผู้อื่น ฝึกฝนทักษะการทำงานร่วมกัน และพัฒนาทักษะทางสังคมที่จำเป็นในโลกปัจจุบัน

การเรียนรู้แบบสะเต็ม (STEM Education) และ STEAM Education: เป็นการบูรณา

การวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ คณิตศาสตร์ (และศิลปะสำหรับ STEAM) เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และความคิดสร้างสรรค์ แนวทางนี้เน้นการประยุกต์ใช้ความรู้ในสาขาวิชาต่างๆ เพื่อแก้ไขปัญหาในโลกแห่งความเป็นจริง

การเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning - PBL): รูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านการทำโครงงาน นักเรียนจะเลือกหัวข้อที่สนใจและออกแบบโครงงานด้วยตัวเอง PBL ช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ การทำงานเป็นทีม และการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน ตัวอย่างเช่น การบูรณาการแบบ PBL เพื่อปรับตารางเรียนและเปลี่ยนวิธีสอน

การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning): เน้นการฝึกคิด ฝึกทำ ผ่านกิจกรรมต่างๆ ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียน ตัวอย่างที่โดดเด่นคือกิจกรรม "บ้านวิทยาศาสตร์น้อย" ซึ่งมี 4 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ "จิตปัญญา" (สร้างสมาธิ), "ตั้งคำถาม" (กระตุ้นความสนใจด้วยคำถามปลายเปิด), "ลงมือทดลอง" (ให้นักเรียนหาคำตอบด้วยตนเอง), และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเอง แนวทางนี้ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริงและสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้ง.

การเรียนรู้แบบปรับตามความแตกต่าง (Differentiated Learning): รูปแบบการเรียนรู้ที่คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ครูจะออกแบบการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับความสามารถและความสนใจของนักเรียนแต่ละคน ซึ่งเป็นการตอบสนองต่อความหลากหลายของผู้เรียนในชั้นเรียน.

การเรียนรู้แบบพลิกกลับ (Flipped Classroom): นักเรียนจะเรียนรู้เนื้อหานอกชั้นเรียนผ่านสื่อดิจิทัล เช่น วิดีโอ หรือบทเรียนออนไลน์ และครูจะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนเพื่อให้ นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะต่างๆ และทำความเข้าใจเนื้อหาที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning): เป็นการผสมผสานการเรียนรู้แบบออนไลน์และออฟไลน์เข้าด้วยกัน การเรียนรู้แบบผสมผสานช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วม ความหลงใหลในการเรียนรู้ และความมั่นใจของนักเรียน

เกมเพื่อการเรียนรู้ (Gamification): การนำองค์ประกอบและเทคนิคการออกแบบเกมมาใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อเพิ่มแรงจูงใจและความสนุกสนานในการเรียนรู้ ตัวอย่างเช่น Scholastic E-sports ที่นักเรียนจะได้เล่นเกมและเรียนรู้เกี่ยวกับทฤษฎีและการออกแบบเกม รวมถึงแง่มุมต่างๆ ของอุตสาหกรรมเกม

การเรียนรู้ด้วยปัญญาประดิษฐ์ (AI) และ Chatbot : AI มีบทบาทสำคัญในการปรับแต่ง

ประสบการณ์การเรียนรู้ให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละคน โดยใช้ข้อมูลจากการเรียนของนักเรียนในการปรับเปลี่ยนเนื้อหาหรือวิธีการสอน การใช้ AI ในการศึกษาจะช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพและมีความเฉพาะเจาะจงมากขึ้น ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ในรูปแบบที่เหมาะสมกับตนเอง นอกจากนี้ ยังมีนวัตกรรมที่เน้นการพัฒนาทักษะและพฤติกรรม เช่น "โรงเรียนไร้เสียงออก" ที่ฝึกความรับผิดชอบของนักเรียนในการเข้าแถวและเข้าเรียนตรงเวลาโดยไม่มีเสียงออก หรือ "ปางปอยเมกเกอร์" ซึ่งเป็นพื้นที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ผ่านการลงมือคิดจริง ทำจริง และได้ผลงานของตนเองจริง แนวโน้มที่ปรากฏจากประเพณีนวัตกรรมเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนผ่านที่ชัดเจนไปสู่แนวทางการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การลงมือปฏิบัติ และการปรับให้เป็นส่วนบุคคล รูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วม การคิดวิเคราะห์ และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองกำลังได้รับความสำคัญเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง การเปลี่ยนแปลงนี้บ่งชี้ถึงการปรับกระบวนการทัศน์พื้นฐานในการจัดการศึกษา จากการที่ครูเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้เพียงอย่างเดียว ไปสู่การเป็นผู้อำนวยความสะดวกและผู้ชี้แนะ ที่ส่งเสริมให้นักเรียนเป็นผู้เรียนรู้ที่กระตือรือร้น มีความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นทักษะสำคัญสำหรับพลเมืองในศตวรรษที่ 21

เทคโนโลยีเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้เกิดนวัตกรรมเหล่านี้ แต่ไม่ใช่ตัวนวัตกรรมเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการขับเคลื่อนการเรียนรู้เฉพาะบุคคลและการเข้าถึง การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการศึกษาจะสร้างคุณค่าที่แท้จริงได้ก็ต่อเมื่อมีการบูรณาการอย่างมีกลยุทธ์ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายทางการสอนที่เฉพาะเจาะจง เช่น การสร้างเส้นทางการเรียนรู้ที่ปรับให้เหมาะกับแต่ละบุคคล การเพิ่มการเข้าถึงสำหรับผู้เรียนที่มีความต้องการหลากหลาย หรือการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจและมีปฏิสัมพันธ์มากขึ้น สิ่งนี้เน้นย้ำว่าการลงทุนในเทคโนโลยีการศึกษาควรพิจารณาจากประสิทธิภาพทางการสอนและความต้องการของผู้เรียนเป็นหลัก มากกว่าความแปลกใหม่ทางเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว

นอกจากนี้ การเรียนรู้แบบสหวิทยาการและการประยุกต์ใช้ในโลกแห่งความเป็นจริงกำลังเป็นสิ่งสำคัญที่เพิ่มขึ้น การรวมศาสตร์ต่างๆ เข้าด้วยกัน เช่น STEM/STEAM และการเน้นการเรียนรู้ผ่านโครงการหรือประสบการณ์จริง สะท้อนให้เห็นถึงความพยายามในการเตรียมผู้เรียนให้พร้อมสำหรับความซับซ้อนของโลกสมัยใหม่ การมุ่งเน้นนี้บ่งบอกถึงการเปลี่ยนผ่านจากการท่องจำเนื้อหาไปสู่การพัฒนาสมรรถนะ โดยให้ความสำคัญกับสิ่งที่นักเรียนสามารถทำได้ด้วยความรู้ของตนเอง เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับอาชีพที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอและการมีส่วนร่วมในสังคม

7.2 ตารางประเภทและตัวอย่างนวัตกรรมการเรียนการสอน

ตารางที่ 2.3 ประเภทและตัวอย่างนวัตกรรมการเรียนการสอนพร้อมคำอธิบาย

ประเภทนวัตกรรม	คำอธิบาย/ลักษณะสำคัญ	ตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง	ประโยชน์/จุดเน้น
การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT)	การใช้เครื่องมือดิจิทัลและเครือข่ายในการจัดการเรียนรู้	e-Learning, LMS (Moodle, Google Classroom)	เพิ่มการเข้าถึงเนื้อหา, สร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น
การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning)	นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม แลกเปลี่ยนความรู้และทักษะ	กิจกรรมกลุ่ม, โครงงานกลุ่ม	พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน, การสื่อสาร, การเรียนรู้จากเพื่อน
การเรียนรู้แบบสะเต็ม (STEM/STEAM Education)	บูรณาการวิทยาศาสตร์, เทคโนโลยี, วิศวกรรมศาสตร์, คณิตศาสตร์ (และศิลปะ)	โครงงานวิทยาศาสตร์, ประยุกต์, การออกแบบเชิงวิศวกรรม	ส่งเสริมการคิดเชิงวิเคราะห์, การแก้ปัญหา, การประยุกต์ใช้ความรู้
การเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning - PBL)	นักเรียนเรียนรู้ผ่านการทำโครงงานที่ตนเองสนใจและออกแบบ	การปรับตารางเรียนด้วย PBL, โครงงานวิทยาศาสตร์	พัฒนาทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ, การทำงานเป็นทีม, การแก้ปัญหา
การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning)	เน้นการฝึกคิด ฝึกทำผ่านกิจกรรมที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมโดยตรง	“บ้านวิทยาศาสตร์น้อย” (จิตปัญญา, ตั้งคำถาม, ลงมือทดลอง)	สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง, พัฒนาทักษะการคิดและการแก้ปัญหา
การเรียนรู้แบบปรับตามความแตกต่าง (Differentiated Learning)	ออกแบบการสอนให้เหมาะสมกับความสามารถและความสนใจของผู้เรียนแต่ละคน	การจัดกลุ่มตามความสามารถ, การมอบหมายงานที่หลากหลาย	ตอบสนองความต้องการเฉพาะบุคคล, เพิ่มโอกาสในการเรียนรู้สำหรับทุกคน

ประเภทนวัตกรรม	คำอธิบาย/ลักษณะสำคัญ	ตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง	ประโยชน์/จุดเน้น
การเรียนรู้แบบพลิกกลับ (Flipped Classroom)	ผู้เรียนศึกษาเนื้อหา นอกห้องเรียน ครูจัด กิจกรรมในห้องเรียน เพื่อฝึกฝน	วิดีโอสอนออนไลน์, กิจกรรมแก้ปัญหาในห้องเรียน 13	เพิ่มเวลาสำหรับ กิจกรรมเชิงรุกในห้องเรียน, ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง
การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)	ผสมผสานการเรียนรู้แบบออนไลน์และออฟไลน์เข้าด้วยกัน	การเรียนรู้ในห้องเรียน ร่วมกับ การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์	เพิ่มความยืดหยุ่น, การมีส่วนร่วม, และความมั่นใจในการเรียนรู้
เกมเพื่อการเรียนรู้ (Gamification)	การใช้กลไกและเทคนิคของเกมมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน	การให้คะแนน, รางวัล, ระดับ, Scholastic E-sports	เพิ่มแรงจูงใจ, ความสนุกสนาน, และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน
การเรียนรู้ด้วยปัญญาประดิษฐ์ (AI) และ Chatbot	การใช้ AI ในการปรับแต่งประสบการณ์การเรียนรู้ให้เหมาะสมกับแต่ละบุคคล	แพลตฟอร์ม AI ที่ปรับเนื้อหา/วิธีการสอน, Chatbot ช่วยตอบคำถาม	เพิ่มประสิทธิภาพและความเฉพาะเจาะจงในการเรียนรู้, การเรียนรู้แบบปรับตามบุคคล
นวัตกรรมที่เน้นทักษะและพฤติกรรม	การออกแบบสภาพแวดล้อมหรือกิจกรรมเพื่อฝึกทักษะเฉพาะด้าน	“โรงเรียนไร้เสียงออก”, “ปางปอยเมกเกอร์”	พัฒนาความรับผิดชอบ, ความคิดสร้างสรรค์, การลงมือทำจริง

8. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมเป็นกระบวนการที่เป็นระบบและต้องผ่านขั้นตอนที่สำคัญหลายประการ เพื่อให้มั่นใจว่านวัตกรรมที่เกิดขึ้นนั้นมีคุณภาพ มีประสิทธิภาพ และสามารถตอบสนองความต้องการได้อย่างแท้จริง โดยทั่วไปแล้ว กระบวนการนี้มักจะเริ่มต้นจากการรับรู้ปัญหาหรือโอกาสที่องค์กรหรือสังคมเผชิญอยู่ เพื่อนำไปสู่การสร้างวิธีการใหม่ๆ ในการแก้ไขปัญหาเหล่านั้น

8.1 หลักการและขั้นตอนทั่วไปในการพัฒนานวัตกรรม

มีหลายแนวคิดที่นำเสนอขั้นตอนการพัฒนานวัตกรรม ซึ่งแต่ละแนวคิดอาจมีรายละเอียดที่แตกต่างกันไป แต่โดยรวมแล้วมักมีแก่นหลักที่คล้ายคลึงกันแนวคิด 6 ขั้นตอนของ UNICEF (Human-centered Design for Social Innovation) : กระบวนการนี้เน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำตามหลักการออกแบบโดยมีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Human-centered Design) เพื่อให้เข้าใจปัญหาและแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้อย่างตรงจุด การทบทวนและปรับปรุงผลงานเป็นสิ่งสำคัญในกระบวนการนี้ (UNICEF Thailand, ม.ป.ป.)

1. **Empathize (ทำความเข้าใจ):** ขั้นตอนนี้มุ่งเน้นการทำความเข้าใจศักยภาพและความถนัดของทีม ปัญหาสังคม และกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้เห็นเส้นทางการพัฒนา กิจกรรมประกอบด้วย การทำความรู้จักทีม การระบุปัญหาใหญ่และย่อย และการทำ Persona ของกลุ่มเป้าหมายผ่านการสัมภาษณ์ เพื่อเข้าใจความต้องการที่แท้จริงของผู้ใช้งาน

2. **Define (หาความจริง):** เป็นการค้นหาด้านต่อของปัญหาอย่างแท้จริง เพื่อให้เข้าใจองค์ประกอบของปัญหาที่กำลังจะแก้ไข เครื่องมือสำคัญคือ 5 WHYS เพื่อวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา และการวางแผนการหาข้อมูลเพิ่มเติม (Research Planning) รวมถึงการสรุปแนวทางพัฒนาโดยใช้กิจกรรมต้นไม้ปัญหา

3. **Ideate (เสนอความคิด):** ขั้นตอนนี้คือการค้นหาวิธีการใหม่ๆ ในการแก้ปัญหา โดยนำความเข้าใจปัญหาที่ได้มาหาไอเดียและต่อยอดความคิดของเพื่อน กิจกรรมหลักคือการระดมสมอง (Brainstorming) เพื่อสร้างไอเดียที่หลากหลาย และการคัดเลือกไอเดีย (Idea Rating) เพื่อเลือกแนวคิดที่ดีที่สุดไปทดลองทำจริง

4. **Prototype (ทำต้นแบบ):** เป็นการทำต้นแบบเพื่อทดสอบไอเดียที่ละจุด โดยเน้นการทำงานง่าย ทำเร็ว และค่อยๆ พัฒนาให้เข้าใจหลักการแก้ปัญหา ¹⁶ ประกอบด้วย การวางแผนทำต้นแบบ (Prototype Planning) และการลงมือทำต้นแบบ (Prototype Making) อย่างง่ายจากวัสดุรอบตัว

5. **Test (ทดสอบไอเดีย):** ขั้นตอนสำคัญคือการทดสอบต้นแบบเพื่อรับข้อมูลจริงที่สามารถนำไปปรับปรุงแนวทางการทำงานและพัฒนาต่อ มีการเตรียมการทดสอบ (Testing Preparation) และการเก็บข้อมูลจากการทดสอบ (Capturing Feedback) ซึ่งข้อมูลที่ได้สามารถนำกลับไปปรับปรุงในขั้นตอนก่อนหน้าได้ เพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

6. **Scale up (ขยายผลการทำางาน):** เป็นการขยายผลการแก้ปัญหาให้เป็นประโยชน์

ต่อคนอื่นๆ และนำไปสู่การแก้ปัญหาในระดับที่กว้างขึ้น หรือต่อยอดความสำเร็จเพื่อความยั่งยืน ประกอบด้วย การวางแผนผลกระทบ (Impact Planning), การสร้างเครือข่าย (Networking) กับผู้สนับสนุน และการวางแผนปฏิบัติการระยะสั้น (Short-term Action Plan)

แนวคิด 6 ขั้นตอนของ ONEC (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา) :

1. การรับรู้ถึงโอกาส หรือ การระบุปัญหา (Perceiving Opportunities or Identifying Problems): ศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับปัญหา ข้อจำกัด เครื่องมือ หรือแนวทางที่สามารถนำมาใช้แก้ปัญหาได้
2. การกำหนดจุดมุ่งหมาย (Defining Objectives): กำหนดวัตถุประสงค์ในการพัฒนานวัตกรรมให้มีคุณสมบัติหรือลักษณะที่ต้องการ
3. การประดิษฐ์คิดค้นนวัตกรรม (Inventing Innovation): ปรับปรุงและดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น หรือสร้างนวัตกรรมใหม่ทั้งหมด ขึ้นอยู่กับลักษณะของปัญหาหรือวัตถุประสงค์
4. การทดลองใช้นวัตกรรม (Experimenting with Innovation): ทดลองใช้นวัตกรรมเพื่อประเมินและปรับปรุง โดยผลลัพธ์จากการทดลองจะนำมาใช้ในการพัฒนาต่อไป การทดลองซ้ำๆ จะช่วยเพิ่มความมั่นใจในประสิทธิภาพของนวัตกรรม
5. การแก้ไขจุดบกพร่อง (Correcting Defects): ปรับปรุงนวัตกรรมที่สร้างขึ้นโดยนำข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นมาปรับใช้ เพื่อให้มีคุณภาพและเหมาะสมกับการใช้งาน
6. การเผยแพร่ให้เป็นที่รู้จัก (Disseminating to be Known): เมื่อนวัตกรรมมีประสิทธิภาพแล้ว จะมีการเผยแพร่ไปสู่กลุ่มเป้าหมายที่กว้างขึ้น

8.2 กระบวนการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนโดยเฉพาะ

กระบวนการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนมีลักษณะเฉพาะที่มุ่งเน้นบริบททางการศึกษา

แนวคิด 3 ขั้นตอนทั่วไป

1. การสร้าง (Creation): ขั้นตอนนี้เริ่มต้นจากการศึกษาปัญหา หลักการ และเหตุผลในการสร้างนวัตกรรม จากนั้นจึงดำเนินการตามขั้นตอนต่าง ๆ เช่น การเขียนวัตถุประสงค์ การวางแผนโครงสร้าง การเขียนขั้นตอนการใช้งาน การทดสอบความเหมาะสม และการทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ก่อนที่จะทำการแก้ไขปรับปรุง
2. การนำนวัตกรรมไปใช้ (Implementation): ในขั้นตอนนี้จะมีการจัดทำคู่มือเตรียมบุคลากร และนำนวัตกรรมไปใช้ในสถานการณ์จริง

3. **การประเมินผล (Evaluation):** ขั้นตอนนี้เป็นการระบุสิ่งที่ต้องการวัดให้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยใช้เครื่องมือวัดที่เหมาะสมกับลักษณะของข้อมูล

แนวคิด 6 ขั้นตอนสำหรับนักศึกษาพยาบาล (Innovation-based learning for nursing students):

1. **การค้นหาค้นหาปัญหา/สำรวจปัญหา:** นักศึกษาเริ่มต้นด้วยการสำรวจปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพ โดยพิจารณาจากข้อมูลวิจัย ประสบการณ์จากการขึ้นวอร์ด และสถิติที่เป็นปัจจุบันที่สุด เพื่อให้เข้าใจปัญหาที่แท้จริงและสามารถอธิบายเหตุผลของปัญหาได้

2. **การวิเคราะห์ข้อมูล:** เมื่อได้ข้อมูลปัญหาแล้ว นักศึกษาจะนำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางแก้ไขปัญหาที่เหมาะสมที่สุด โดยจัดระเบียบและแยกแยะข้อมูลเพื่อหาคำตอบตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ขั้นตอนนี้ช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นเพื่อให้ได้ข้อมูลที่หลากหลายและสมบูรณ์ที่สุด

3. **การเลือกและออกแบบนวัตกรรม:** นักศึกษาจะเลือกและออกแบบนวัตกรรมให้เหมาะสมกับบริบทปัจจุบัน โดยเน้นการใช้เทคโนโลยีเพื่อให้สอดคล้องกับยุคศตวรรษที่ 21 เช่น การออกแบบแอปพลิเคชันหรือเกม นวัตกรรมที่เลือกต้องมีความใหม่ เกิดประโยชน์ และมาจากฐานความรู้และความคิดสร้างสรรค์

4. **การทดลองใช้นวัตกรรม (Tryout):** เมื่อได้นวัตกรรมต้นแบบแล้ว นักศึกษาจะนำไปทดลองใช้เพื่อปรับปรุงและพัฒนา โดยสมาชิกกลุ่มจะช่วยกันวิเคราะห์จุดเด่นและจุดที่ต้องพัฒนา เพื่อปรับปรุงรูปแบบ กลไกการทำงาน และคู่มือการใช้นวัตกรรมให้ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้

5. **การนำไปใช้จริงและประเมินผล:** เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่นักศึกษาจะนำนวัตกรรมไปใช้จริงและประเมินผล เพื่อสะท้อนประสิทธิภาพและประสิทธิผลของนวัตกรรม หากผลลัพธ์ไม่เป็นไปตามแผนที่วางไว้ จะมีการตรวจสอบข้อผิดพลาดในแต่ละขั้นตอนและนำไปพัฒนาเพิ่มเติม

6. **ผลลัพธ์ที่ได้จากการจัดการเรียนรู้:** ผลลัพธ์ที่ได้คือผลงานนวัตกรรม ซึ่งนักศึกษาสามารถนำความรู้ด้านสุขภาพ บริบทสังคม และปัจจัยต่างๆ มาบูรณาการเข้ากับกระบวนการพัฒนานวัตกรรมผ่านการลงมือปฏิบัติจริง นวัตกรรมที่สร้างขึ้นมีประโยชน์ทั้งต่อนักศึกษาในการพัฒนาความรู้ และต่อผู้รับบริการในการดูแลสุขภาพตนเอง

แนวคิด 7 ขั้นตอนของ Pichet Ritjaroon สำหรับนวัตกรรมการศึกษา :

1. **การวิเคราะห์ปัญหา (Problem Analysis):** ระบุความคลาดเคลื่อนระหว่างผล

การศึกษาที่เกิดขึ้นจริงกับเป้าหมายที่กำหนดไว้ ทั้งในระดับหลักสูตรและระดับห้องเรียน

2. **การศึกษาและเลือกนวัตกรรมเพื่อการแก้ปัญหา (Study and Selection of Innovation for Problem Solving):** หลังจากวิเคราะห์ปัญหาแล้ว จะศึกษาประเภทของนวัตกรรมการศึกษาที่เกี่ยวข้องจากแหล่งต่างๆ เช่น หนังสือ งานวิจัย เพื่อเลือกนวัตกรรมที่เหมาะสมที่สุดในการปรับปรุงการจัดการศึกษา

3. **การออกแบบนวัตกรรม (Innovation Design):** กำหนดขอบเขตเนื้อหา องค์ประกอบ และรูปแบบของนวัตกรรม รวมถึงลักษณะเฉพาะ ส่วนประกอบ และขั้นตอนการแก้ปัญหา

4. **การสร้างนวัตกรรม (Innovation Creation):** พัฒนานวัตกรรมตามทีออกแบบไว้ ให้มั่นใจว่าองค์ประกอบที่ระบุไว้ครบถ้วน ไม่ว่าจะเป็นสื่อการสอน แบบฝึกหัด หรือแผนการจัดการเรียนรู้ที่สะท้อนขั้นตอนของนวัตกรรม

5. **การตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ (Quality Verification by Experts):** นำนวัตกรรมไปให้ผู้เชี่ยวชาญอย่างน้อยสามคนตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม และความสอดคล้องกับปัญหาและวัตถุประสงค์ หากมีข้อเสนอแนะสำหรับการปรับปรุง จะต้องนำไปดำเนินการเพื่อเพิ่มคุณภาพ

6. **การตรวจสอบประสิทธิภาพของนวัตกรรมโดยการทดลองใช้ (Efficiency Verification by Trial Use):** ทดสอบนวัตกรรมกับกลุ่มตัวอย่าง (Tryout) เพื่อประเมินประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด (E1/E2) ซึ่งรวมถึงการทดลองแบบเดี่ยว (1:1), แบบกลุ่มย่อย (1:10), และการทดสอบภาคสนาม (Field Test - ทั้งห้องเรียน)¹⁸ หากผลลัพธ์ใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่กำหนด ถือว่านวัตกรรมมีประสิทธิภาพ

7. **การรายงานผลการพัฒนานวัตกรรม (Reporting Innovation Development Results):** จัดทำรายงานผลการพัฒนานวัตกรรม ซึ่งอาจใช้รูปแบบเดียวกับการรายงานผลการวิจัยโดยมีส่วนประกอบสำคัญ เช่น ที่มา วัตถุประสงค์ ขอบเขต วิธีการ ผลลัพธ์ สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

กระบวนการพัฒนานวัตกรรมเป็นกระบวนการที่ทำซ้ำและเน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง ไม่ใช่กระบวนการเชิงเส้นตรง การออกแบบโดยมีมนุษย์เป็นศูนย์กลางของ UNICEF และการทดลองใช้ซ้ำๆ ในรูปแบบต่าง ๆ ของ Pichet Ritjaroon ล้วนแสดงให้เห็นว่าพัฒนานวัตกรรมไม่ได้เป็นเส้นทางตรงที่แต่ละขั้นตอนจะเสร็จสิ้นเพียงครั้งเดียวแล้วก้าวต่อไป แต่เป็นการวนซ้ำที่ต้องมีการรวบรวม

ข้อมูล ข้อเสนอแนะ และนำกลับไปปรับปรุงแก้ไขนวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง แนวทางนี้มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อความสำเร็จของนวัตกรรมการศึกษา เพราะนักการศึกษาและนักพัฒนาไม่ควรมุ่งหวังที่จะสร้างสรรค์นวัตกรรมที่สมบูรณ์แบบตั้งแต่ครั้งแรก แต่ควรเปิดรับแนวคิดของการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง โดยมีการทดสอบต้นแบบกับผู้ใช้งานจริง (นักเรียน ครู) และนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งจะช่วยให้นวัตกรรมนั้นตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานได้อย่างแท้จริงและยั่งยืน

การระบุปัญหาและความเข้าใจผู้ใช้เป็นรากฐานสำคัญของนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพ ทุกแนวคิดกระบวนการพัฒนานวัตกรรมที่กล่าวมาข้างต้น ล้วนเริ่มต้นด้วยขั้นตอนที่มุ่งเน้นการทำความเข้าใจปัญหาหรือการรับรู้ถึงโอกาส การทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้งถึงปัญหาที่แท้จริงและผู้ใช้งานที่ได้รับผลกระทบ เป็นสิ่งจำเป็นในการสร้างนวัตกรรมที่สามารถสร้างคุณค่าและแก้ไขปัญหาได้อย่างตรงจุด ¹⁶ หากปัญหาไม่ได้รับการระบุอย่างถูกต้อง หรือความต้องการของผู้ใช้ไม่ได้รับการทำความเข้าใจอย่างถ่องแท้ นวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นก็อาจไม่สามารถสร้างประโยชน์ที่แท้จริงได้ ซึ่งหมายถึงการให้ความสำคัญกับการสำรวจความต้องการและปัญหาของนักเรียน ผู้ปกครอง และผู้เกี่ยวข้องอื่นๆ ก่อนที่จะเริ่มพัฒนาแนวทางแก้ไข

การทดสอบและประเมินผลอย่างเข้มงวดเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งในการตรวจสอบความถูกต้องของนวัตกรรมการศึกษา ทุกกระบวนการพัฒนานวัตกรรมต่างมีขั้นตอนที่ชัดเจนสำหรับการทดสอบและประเมินผล โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแนวคิดของ Pichet Ritjaroon ที่มีการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญและการตรวจสอบประสิทธิภาพจากการทดลองใช้ในหลายระดับ (แบบเดี่ยว แบบกลุ่ม และภาคสนาม) พร้อมเกณฑ์การวัดผลที่ชัดเจน (E1/E2) การดำเนินการนี้ตอกย้ำถึงลักษณะทางวิทยาศาสตร์และเชิงประจักษ์ที่จำเป็นสำหรับนวัตกรรมการศึกษาที่มีคุณภาพ การอ้างว่านวัตกรรมมีประสิทธิภาพโดยปราศจากการทดสอบและประเมินผลที่เป็นระบบอาจเป็นเพียงข้อสันนิษฐาน ดังนั้นนักการศึกษาและนักวิจัยที่พัฒนานวัตกรรมควรนำระเบียบวิธีวิจัยมาใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงประจักษ์และวิเคราะห์ผลลัพธ์ เพื่อยืนยันประสิทธิภาพของนวัตกรรม ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างความน่าเชื่อถือและรับประกันว่านวัตกรรมนั้นมีส่วนช่วยในการปรับปรุงผลลัพธ์การเรียนรู้อย่างแท้จริง

8.3 ตารางเปรียบเทียบขั้นตอนการพัฒนานวัตกรรม

ตารางที่ 2.4 เปรียบเทียบขั้นตอนการพัฒนานวัตกรรมจากหลายแนวคิด

ขั้นตอนหลัก	แนวคิด 6 ขั้นตอนของ UNICEF (Human- centered Design)	แนวคิด 6 ขั้นตอนของ ONEC	แนวคิด 3 ขั้นตอนทั่วไป	แนวคิด 6 ขั้นตอนสำหรับ นักศึกษา พยาบาล	แนวคิด 7 ขั้นตอนของ Pichet Ritjaroon
การทำความเข้าใจปัญหา/ โอกาส	Empathize (ทำ ความเข้าใจ ศักยภาพทีม, ปัญหา, กลุ่มเป้าหมาย)	การรับรู้ถึง โอกาส หรือ การระบุปัญหา (ศึกษาข้อมูล ปัญหา, ข้อจำกัด)	การสร้าง (ศึกษาปัญหา, หลักการ, เหตุผล)	การค้นหา ปัญหา/สำรวจ ปัญหา (สำรวจ ปัญหาที่ เกี่ยวข้อง, ข้อมูลวิจัย)	การวิเคราะห์ ปัญหา (ระบุ ความคลาด เคลื่อนระหว่าง ผลลัพธ์กับ เป้าหมาย)
การวิเคราะห์/ กำหนด เป้าหมาย	Define (หาต้นตอ ของปัญหา, วางแผนหา ข้อมูล, สรุป แนวทาง)	การกำหนด จุดมุ่งหมาย (กำหนด วัตถุประสงค์ นวัตกรรม)	การสร้าง (เขียน วัตถุประสงค์)	การวิเคราะห์ ข้อมูล (วิเคราะห์ข้อมูล หาแนว ทางแก้ไข)	การศึกษาและ เลือกนวัตกรรม เพื่อการ แก้ปัญหา (ศึกษาประเภท นวัตกรรม, เลือกที่ เหมาะสม)
การเสนอ ความคิด/ ออกแบบ	Ideate (ระดมไอ เดีย, คัดเลือกไอ เดีย)	การประดิษฐ์ คิดค้น นวัตกรรม (ปรับปรุง/ สร้างใหม่)	การสร้าง (วาง โครงสร้าง, เขียนขั้นตอน)	การเลือกและ ออกแบบ นวัตกรรม (เลือก/ ออกแบบให้ เหมาะสม, เน้น เทคโนโลยี)	การออกแบบ นวัตกรรม (กำหนด ขอบเขต, องค์ประกอบ, รูปแบบ)
การสร้าง/ พัฒนาด้านแบบ	Prototype (วางแผนทำ ต้นแบบ, ลงมือ ทำต้นแบบ)	การประดิษฐ์ คิดค้น นวัตกรรม (ปรับปรุง/ สร้างใหม่)	การสร้าง (ทดสอบความ เหมาะสม, ทดลองใช้กับ กลุ่มตัวอย่าง)	(รวมอยู่ใน ขั้นตอนการ ออกแบบ)	การสร้าง นวัตกรรม (พัฒนา นวัตกรรมตามที่ ออกแบบ)
การทดสอบ/ ประเมินผล	Test (เตรียม ทดสอบ, เก็บ ข้อมูลจากการ	การทดลองใช้ นวัตกรรม (ประเมิน,	การประเมินผล (ระบุสิ่งที่	การทดลองใช้ นวัตกรรม (Tryout) (ทดลอง	การตรวจสอบ คุณภาพโดย ผู้เชี่ยวชาญ

ขั้นตอนหลัก	แนวคิด 6 ขั้นตอนของ UNICEF (Human- centered Design)	แนวคิด 6 ขั้นตอนของ ONEC	แนวคิด 3 ขั้นตอนทั่วไป	แนวคิด 6 ขั้นตอนสำหรับ นักศึกษา พยาบาล	แนวคิด 7 ขั้นตอนของ Pichet Ritjaroon
	ทดสอบ, ปรับปรุง)	ปรับปรุง, ทดลองซ้ำ) และ การแก้ไข จุดบกพร่อง (ปรับปรุงตาม ข้อเสนอแนะ)	ต้องการวัด, ใช้ เครื่องมือวัด)	เพื่อปรับปรุง และ การ นำไปใช้จริงและ ประเมินผล (สะท้อน ประสิทธิภาพ, ตรวจสอบ ข้อผิดพลาด)	(ตรวจสอบ ความถูกต้อง, เหมาะสม) และ การตรวจสอบ ประสิทธิภาพ โดยการทดลอง ใช้ (ทดลองแบบ เดี่ยว, กลุ่ม, ภาคสนาม)
การขยายผล/ เผยแพร่	Scale up (วางแผน ผลกระทบ, สร้างเครือข่าย, แผนปฏิบัติการ ระยะสั้น)	การเผยแพร่ให้ เป็นที่รู้จัก (เผยแพร่สู่ กลุ่มเป้าหมาย กว้างขึ้น)	การนำ นวัตกรรมไปใช้ (จัดทำคู่มือ, เตรียมบุคลากร, ใช้จริง)	ผลลัพธ์ที่ได้จาก การจัดการ เรียนรู้ (ผลงาน นวัตกรรมที่ บูรณาการ ความรู้)	การรายงานผล การพัฒนา นวัตกรรม (จัดทำรายงาน ผล)

ตารางที่ 2.4 แสดงถึงคุณค่าอย่างยิ่งในการสังเคราะห์และเปรียบเทียบกระบวนการพัฒนานวัตกรรมจากหลายแนวคิดที่แตกต่างกัน ช่วยให้ผู้อ่านเห็นภาพรวมของขั้นตอนที่สำคัญและข้อเหมือน/ข้อต่างของแต่ละโมเดล การเปรียบเทียบนี้ช่วยให้เข้าใจว่าแม้จะมีโมเดลที่แตกต่างกัน แต่กระบวนการพัฒนานวัตกรรมมักจะมีแก่นหลักที่คล้ายคลึงกัน ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการวางแผนและบริหารจัดการโครงการนวัตกรรม

สรุปประเด็นสำคัญ

นวัตกรรมการเรียนการสอนเป็นหัวใจสำคัญในการขับเคลื่อนการศึกษาให้ก้าวทันยุคสมัยและเตรียมผู้เรียนให้พร้อมสำหรับความท้าทายในอนาคต แก่นแท้ของนวัตกรรมคือการนำความรู้และความคิดสร้างสรรค์มาสร้างคุณค่าและประโยชน์ที่จับต้องได้ในการเรียนรู้ องค์ประกอบหลักของนวัตกรรม ได้แก่ ความใหม่ ซึ่งสามารถปรับเปลี่ยนตามบริบทและไม่จำเป็นต้องเป็นการพลิกโฉมอย่าง

สิ้นเชิง ความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นรากฐานของการพัฒนาสิ่งใหม่ และการสร้างคุณค่าที่สามารถวัดผลได้ ซึ่งเป็นจุดประสงค์สูงสุดและตัวแยกแยะนวัตกรรมที่แท้จริง

ประเภทของนวัตกรรมการศึกษาครอบคลุมหลากหลายแนวทาง ตั้งแต่การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ปัญญาประดิษฐ์ (AI) และเกมเพื่อการเรียนรู้ (Gamification) ไปจนถึงการปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนการสอนให้เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางมากขึ้น เช่น Active Learning, Project-Based Learning, Collaborative Learning, และ Differentiated Learning แนวโน้มเหล่านี้สะท้อนการเปลี่ยนผ่านไปสู่การเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ การปรับให้เป็นส่วนบุคคล และการประยุกต์ใช้ความรู้ในโลกแห่งความเป็นจริง

กระบวนการพัฒนานวัตกรรมเป็นขั้นตอนที่เป็นระบบและมักเป็นแบบวนซ้ำ (iterative) โดยเริ่มต้นจากการทำความเข้าใจปัญหาและความต้องการของผู้ใช้เป็นรากฐานสำคัญ จากนั้นจึงก้าวไปสู่การออกแบบ การสร้างต้นแบบ การทดสอบอย่างเข้มงวด และการเผยแพร่ขยายผล การทดสอบและประเมินผลอย่างเป็นระบบเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งในการตรวจสอบความถูกต้องและประสิทธิภาพของนวัตกรรมการศึกษา

2.1.2 ทฤษฎีการเรียนรู้ภาษาที่สอง

1. ทฤษฎีการได้ภาษาที่สอง (Second Language Acquisition Theory – Krashen)
2. ทฤษฎีการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interaction Hypothesis – Long)
3. ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสังคมวัฒนธรรม (Sociocultural Theory – Vygotsky)

1.ทฤษฎีการได้ภาษาที่สอง (Second Language Acquisition Theory – Krashen)

ทฤษฎีนี้เสนอโดย **Stephen Krashen** ในปี 1985 เป็นหนึ่งในทฤษฎีที่ทรงอิทธิพลที่สุดในการเรียนรู้ภาษาที่สอง Krashen เชื่อว่าการเรียนรู้ภาษาที่สองนั้นเกิดจากการ "ได้รับภาษา" (Acquisition) โดยธรรมชาติ เช่นเดียวกับการเรียนรู้ภาษาแม่ ไม่ใช่การ "เรียนรู้" (Learning) โดยการจดจำกฎเกณฑ์ ไวยากรณ์อย่างตั้งใจ ทฤษฎีนี้ประกอบด้วยสมมติฐานหลัก 5 ข้อ ได้แก่:

1. **สมมติฐานการได้รับภาษาและการเรียนรู้ (The Acquisition-Learning Hypothesis):** Krashen แยกความแตกต่างระหว่าง **ได้รับภาษา (Acquisition)** ซึ่งเป็นกระบวนการไม่รู้ตัว (unconscious) ที่เกิดขึ้นผ่านการสื่อสารในชีวิตประจำวัน และการ **เรียนรู้ (Learning)** ซึ่งเป็นกระบวนการรู้ตัว (conscious) ที่เกิดจากการเรียนในห้องเรียน
2. **สมมติฐานการตรวจสอบ (The Monitor Hypothesis):** ส่วนที่ "เรียนรู้" (Learning) ทำหน้าที่เป็นเพียง "ตัวตรวจสอบ" หรือ "ผู้แก้ไข" (monitor) ความผิดพลาดในการใช้ภาษาที่ "ได้รับ" (Acquisition) มาเท่านั้น โดยใช้เมื่อมีเวลาและต้องการความถูกต้อง
3. **สมมติฐานลำดับธรรมชาติ (The Natural Order Hypothesis):** ผู้เรียนจะเรียนรู้

กฎเกณฑ์ทางไวยากรณ์ตามลำดับธรรมชาติ ไม่ว่าจะด้วยวิธีการสอนแบบใดก็ตาม

4. **สมมติฐานปัจจัยนำเข้า (The Input Hypothesis):** ผู้เรียนจะสามารถพัฒนาภาษาได้เมื่อได้รับข้อมูลนำเข้า (input) ที่เข้าใจได้ (comprehensible input) ซึ่งมีความยากกว่าความรู้ภาษาเดิมของผู้เรียนเพียงเล็กน้อย โดยใช้สัญลักษณ์ $i+1$ (โดย i คือระดับความรู้เดิมของผู้เรียน และ 1 คือระดับที่สูงขึ้นเล็กน้อย)

5. **สมมติฐานตัวกรองทางอารมณ์ (The Affective Filter Hypothesis):** ผู้เรียนที่มีความวิตกกังวลสูง ความมั่นใจต่ำ หรือขาดแรงจูงใจ จะมี "ตัวกรองทางอารมณ์" (affective filter) ที่สูง ทำให้ไม่สามารถรับข้อมูลนำเข้าได้อย่างเต็มที่ การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีเมื่อผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายและมีความมั่นใจ

2. ทฤษฎีการสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interaction Hypothesis – Long)

ทฤษฎีนี้พัฒนาโดย Michael Long ในปี 1983 เป็นการต่อยอดจากทฤษฎีของ Krashen โดยเน้นย้ำถึงความสำคัญของการ ปฏิสัมพันธ์ (interaction) ในการได้รับข้อมูลนำเข้าที่เข้าใจได้ Long เชื่อว่าการสื่อสารแบบสองทางที่ผู้เรียนมีโอกาสเจรจาต่อรองความหมาย (negotiation of meaning) จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับข้อมูลนำเข้าที่ปรับให้เหมาะสม (modified input) และมีโอกาสแก้ไขความผิดพลาดในการใช้ภาษาของตนเอง

องค์ประกอบสำคัญของทฤษฎี

เจรจาต่อรองความหมาย (Negotiation of meaning): เป็นกระบวนการที่ผู้ร่วมสื่อสารพยายามทำความเข้าใจกันและกัน เช่น การขอให้พูดซ้ำ (repetition), การทบทวนความเข้าใจ (confirmation check), หรือการชี้แจง (clarification request)

ข้อมูลนำเข้าที่ปรับให้เหมาะสม (Modified input): การปฏิสัมพันธ์จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับข้อมูลนำเข้าที่ถูกปรับให้ง่ายขึ้นและเข้าใจได้มากขึ้นกว่าเดิม

การแก้ไข (Feedback): การปฏิสัมพันธ์ยังช่วยให้ผู้เรียนได้รับคำติชมหรือการแก้ไขความผิดพลาดในการใช้ภาษาของตนเอง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาภาษา

3. ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสังคมวัฒนธรรม (Sociocultural Theory – Vygotsky)

ทฤษฎีนี้เสนอโดย Lev Vygotsky นักจิตวิทยาชาวรัสเซีย แม้ว่า Vygotsky จะไม่ได้เน้นเรื่องการเรียนรู้ภาษาที่สองโดยตรง แต่หลักการของเขาได้ถูกนำมาประยุกต์ใช้อย่างกว้างขวาง ทฤษฎีนี้เชื่อว่าการเรียนรู้ไม่ได้เกิดขึ้นภายในตัวบุคคล แต่เกิดขึ้นผ่าน ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (social interaction) ระหว่างผู้เรียนกับผู้ที่มีความรู้มากกว่า (more knowledgeable other) โดยอาศัยเครื่องมือทางวัฒนธรรม เช่น ภาษา

องค์ประกอบสำคัญของทฤษฎี

เขตพัฒนาการในขณะนี้ (Zone of Proximal Development - ZPD): เป็นช่วงระหว่างสิ่งที่ผู้เรียนสามารถทำได้เองและสิ่งที่สามารถทำได้โดยได้รับความช่วยเหลือจากผู้อื่น การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีที่สุดใน ZPD

การช่วยเหลือจากผู้ที่มีความรู้มากกว่า (Scaffolding): เป็นกระบวนการที่ผู้ที่มีความรู้มากกว่าให้ความช่วยเหลือผู้เรียนในการทำกิจกรรมที่อยู่ใน ZPD เช่น การให้คำแนะนำ, การให้ตัวอย่าง, หรือการให้การสนับสนุนอื่นๆ

การไตร่ตรองความรู้ด้วยตนเอง (Self-talk or Private speech): ผู้เรียนจะใช้ภาษาในการกำกับความคิดและการกระทำของตนเอง ซึ่ง Vygotsky เชื่อว่าเป็นการพัฒนาไปสู่การคิดภายใน (inner speech)

สรุป

ทฤษฎีการเรียนรู้ภาษาอังกฤษทั้ง 3 ทฤษฎีข้างต้นล้วนมีจุดร่วมที่ให้ความสำคัญกับปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการได้รับภาษาและการสื่อสารจริง แต่ก็มี ความแตกต่างกันในรายละเอียด Krashen เน้น ที่การได้รับภาษาที่เข้าใจได้ (comprehensible input), Long เน้นที่ปฏิสัมพันธ์และการเจรจาต่อรอง ความหมาย, และ Vygotsky เน้นที่บทบาทของสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงการช่วยเหลือจากผู้อื่น การทำความเข้าใจทฤษฎีเหล่านี้จึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการออกแบบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่มีประสิทธิภาพ และในการวิจัยเพื่อพัฒนาองค์ความรู้ด้านนี้ต่อไป

2.1.3 ทฤษฎีการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ (Adult Learning Theory – Knowles)

1. ลักษณะการเรียนรู้ของผู้ใหญ่
2. การประยุกต์ใช้กับการฝึกอบรมผู้ประกอบการ

ในยุคปัจจุบันที่การเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว การเรียนรู้ไม่ได้จำกัดอยู่แค่ในวัยเรียนเท่านั้น แต่ยังขยายไปถึงวัยผู้ใหญ่ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม **ทฤษฎีการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ (Adult Learning Theory)** หรือ **Andragogy** ที่พัฒนาโดย **Malcolm Knowles** จึงเป็นแนวคิดสำคัญที่ช่วยให้เข้าใจถึงลักษณะเฉพาะของผู้เรียนวัยนี้และวิธีการสอนที่เหมาะสม

1. ลักษณะการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ (Adult Learning Theory – Knowles)

Knowles (1984) ได้ระบุลักษณะเฉพาะของผู้ใหญ่ที่แตกต่างจากเด็กไว้ 5 ประการ ได้แก่:

1. **ความเป็นผู้กำหนดตนเอง (Self-Concept):** ผู้ใหญ่มีความเป็นตัวของตัวเองสูงและต้องการควบคุมการเรียนรู้ของตนเอง พวกเขามองว่าตนเองเป็นผู้รับผิดชอบการตัดสินใจและการกระทำของตนเอง
2. **ประสบการณ์ (Experience):** ผู้ใหญ่มีประสบการณ์ชีวิตและการทำงานที่หลากหลาย ซึ่ง

เป็นทรัพยากรที่มีค่าในการเรียนรู้ การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจึงควรเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมของพวกเขา

3. **ความพร้อมในการเรียนรู้ (Readiness to Learn):** ผู้ใหญ่จะมีความพร้อมในการเรียนรู้เมื่อรู้สึกว่าคุณพ่อนั้นเป็นประโยชน์และเกี่ยวข้องโดยตรงกับบทบาททางสังคมหรือปัญหาที่พวกเขา กำลังเผชิญอยู่

4. **การมุ่งเน้นการแก้ปัญหา (Orientation to Learning):** ผู้ใหญ่เรียนรู้โดยมุ่งเน้นการแก้ปัญหา (problem-centered) ไม่ใช่มุ่งเน้นวิชา (subject-centered) พวกเขาต้องการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้แก้ไขปัญหาในชีวิตประจำวันหรือในการทำงานได้ทันที

5. **แรงจูงใจในการเรียนรู้ (Motivation to Learn):** แรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ส่วนใหญ่มาจากภายใน (intrinsic) เช่น การพัฒนาตนเอง, การเพิ่มความพึงพอใจในอาชีพ, หรือการเพิ่มความมั่นใจ มากกว่าแรงจูงใจจากภายนอก (extrinsic) เช่น คะแนนหรือเกรด

2.การประยุกต์ใช้กับการฝึกอบรมผู้ประกอบการ

การประยุกต์ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ของ Knowles ในการฝึกอบรมผู้ประกอบการสามารถทำได้ดังนี้

1. **เน้นการมีส่วนร่วม (Learner-Centered Approach):** เปิดโอกาสให้ผู้ประกอบการมีส่วนร่วมในการออกแบบหลักสูตร กำหนดเป้าหมาย และเลือกเนื้อหาที่สอดคล้องกับธุรกิจของตนเอง

2. **เชื่อมโยงกับประสบการณ์ (Experiential Learning):** ใช้กรณีศึกษา (case studies), การจำลองสถานการณ์ (simulations), และการอภิปรายกลุ่ม (group discussions) เพื่อให้ผู้ประกอบการได้นำประสบการณ์ของตนเองมาแลกเปลี่ยนและวิเคราะห์

3. **แก้ปัญหาที่แท้จริง (Problem-Based Learning):** ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการแก้ปัญหาที่ผู้ประกอบการกำลังเผชิญอยู่จริง เช่น การวางแผนการตลาด, การจัดการการเงิน, หรือการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่

4. **ให้ข้อมูลเชิงปฏิบัติ (Practical and Relevant Content):** เนื้อหาการฝึกอบรมควรเน้นความรู้และทักษะที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในธุรกิจของผู้ประกอบการทันที ไม่ใช่แค่ทฤษฎีทางวิชาการ

5. **สร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย (Supportive and Safe Environment):** จัดสภาพแวดล้อมที่ผู้เข้ารับการอบรมรู้สึกปลอดภัยที่จะแสดงความคิดเห็น, ตั้งคำถาม, และยอมรับความผิดพลาด โดยไม่มีความกังวลหรือความเครียด

สรุป

ทฤษฎีการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ของ Knowles ไม่เพียงแต่เป็นกรอบแนวคิดทางวิชาการ แต่ยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการออกแบบหลักสูตรฝึกอบรมที่สามารถดึงศักยภาพของผู้ใหญ่และผู้ประกอบการออกมาได้อย่างเต็มที่ การเข้าใจถึงลักษณะเฉพาะของผู้เรียนวัยนี้และนำไปประยุกต์ใช้

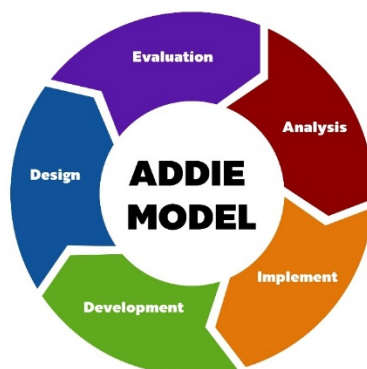
อย่างเหมาะสมจะช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพและบรรลุผลตามเป้าหมายที่ต้องการได้อย่างแท้จริง

2.1.4 ทฤษฎีและโมเดลการออกแบบการเรียนการสอน

1. โมเดล ADDIE
2. โมเดลการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)
3. การเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี (Technology-Enhanced Learning)

1. โมเดล ADDIE

โมเดล ADDIE เป็นกรอบการทำงานเชิงระบบที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอน มีขั้นตอนหลัก 5 ขั้นตอน ได้แก่ Analysis (การวิเคราะห์), Design (การออกแบบ), Development (การพัฒนา), Implementation (การนำไปใช้), และ Evaluation (การประเมินผล) โดยแต่ละขั้นตอนจะส่งผลกระทบต่อขั้นตอนถัดไปอย่างต่อเนื่อง (Branch, 2009)

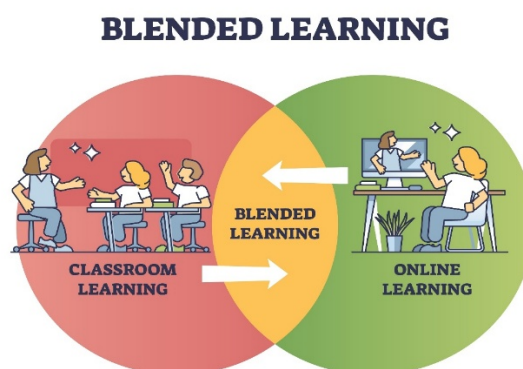


ภาพที่ 2.1 โมเดล ADDIE

1. **Analysis (การวิเคราะห์):** ขั้นตอนนี้เป็นการทำความเข้าใจผู้เรียน วัตถุประสงค์การเรียนรู้ สภาพแวดล้อม และข้อจำกัดต่างๆ เพื่อให้สามารถออกแบบการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม
2. **Design (การออกแบบ):** เป็นการวางแผนโครงสร้างและกลยุทธ์การเรียนการสอน เช่น การกำหนดวัตถุประสงค์ที่วัดผลได้ การเลือกเนื้อหา การเลือกสื่อ และวิธีการประเมินผล
3. **Development (การพัฒนา):** เป็นขั้นตอนการสร้างสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมตามแผนที่ได้ออกแบบไว้
4. **Implementation (การนำไปใช้):** เป็นการนำแผนการสอนและสื่อการสอนไปใช้จริงกับผู้เรียน
5. **Evaluation (การประเมินผล):** เป็นการประเมินประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอน และผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งอาจเป็นแบบประเมินผลย่อย (Formative Evaluation) ระหว่างการดำเนินการ หรือประเมินผลรวม (Summative Evaluation) เมื่อสิ้นสุดโครงการ

2. โมเดลการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)

โมเดลการเรียนรู้แบบผสมผสานคือแนวทางที่ผสมผสานการเรียนรู้แบบออนไลน์ (Online Learning) กับการเรียนรู้แบบเผชิญหน้าในห้องเรียน (Face-to-face Learning) เข้าด้วยกันอย่างมีประสิทธิภาพ (Garrison & Vaughan, 2008) จุดประสงค์คือการนำข้อดีของทั้งสองรูปแบบมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด เช่น การนำเสนอเนื้อหาออนไลน์เพื่อให้ผู้เรียนได้ทบทวนด้วยตนเอง และใช้เวลาในห้องเรียนสำหรับการอภิปรายหรือกิจกรรมปฏิบัติจริง



ภาพที่ 2.2 โมเดลการเรียนรู้แบบผสมผสาน

โมเดลการเรียนรู้แบบผสมผสานมีหลายรูปแบบ ซึ่งแต่ละรูปแบบก็เหมาะกับบริบทการเรียนรู้ที่แตกต่างกันไป การทำความเข้าใจประเภทของโมเดลเหล่านี้จะช่วยให้สามารถเลือกใช้ได้อย่างเหมาะสม

รูปแบบโมเดลการเรียนรู้แบบผสมผสาน

Flipped Classroom (ห้องเรียนกลับด้าน): ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาด้วยตนเองผ่านสื่อออนไลน์นอกห้องเรียน และนำเวลาในห้องเรียนมาทำกิจกรรม อภิปราย หรือแก้ปัญหาภายใต้การดูแลของครู (GCU Blog, n.d.)

Rotation Model (โมเดลแบบหมุนเวียน): ผู้เรียนจะหมุนเวียนไปตามสถานการเรียนรู้ต่างๆ ตามกำหนดเวลา โดยมีอย่างน้อยหนึ่งสถานที่เป็นการเรียนรู้แบบออนไลน์ โมเดลนี้มักใช้ในโรงเรียนประถมศึกษา (Blended Learning.org, n.d.)

Flex Model (โมเดลแบบยืดหยุ่น): การเรียนรู้ออนไลน์เป็นแกนหลัก และผู้เรียนสามารถเคลื่อนไหวไปตามกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างอิสระตามความต้องการของตนเอง โดยมีครูคอยให้การสนับสนุนเมื่อจำเป็น (SC Training, n.d.)

3. การเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี (Technology-Enhanced Learning)

การเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี (TEL) หมายถึงการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) เพื่อช่วยสนับสนุนและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอน (Laurillard, 2012) เทคโนโลยีในที่นี้ไม่ได้

หลากหลาย เช่น ระบบจัดการการเรียนรู้ (LMS), สื่อมัลติมีเดีย, หรือเครื่องมือสำหรับการทำงานร่วมกันออนไลน์ โดยมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีขึ้น

การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนรู้ควรมีทฤษฎีรองรับ ไม่ใช่เพียงแค่การใช้เทคโนโลยีโดยไม่มีแนวคิดที่ชัดเจน

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ TEL :

- **Behaviorism (ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม):** เน้นการเรียนรู้ที่สามารถสังเกตได้จากการตอบสนองต่อสิ่งเร้า เช่น การใช้แบบฝึกหัดออนไลน์ที่ให้ผลป้อนกลับทันที (immediate feedback) (IGI Global, n.d.)

- **Constructivism (ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้):** เน้นการที่ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์และการตีความโลกความเป็นจริง การใช้เทคโนโลยีในบริบทนี้จึงมุ่งเน้นที่เครื่องมือที่ช่วยในการสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน และการสะท้อนความคิด (IGI Global, n.d.)

- **Connectivism (ทฤษฎีการเชื่อมโยง):** ทฤษฎีนี้มองว่าการเรียนรู้คือกระบวนการเชื่อมโยงข้อมูลและสร้างเครือข่ายความรู้ผ่านแหล่งข้อมูลที่หลากหลายในโลกดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีจึงมุ่งเน้นการส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถค้นหา จัดการ และแบ่งปันข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.1.5 ทฤษฎีด้านการบริการและการท่องเที่ยว

1. SERVQUAL Model
2. แนวคิดการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม (Cross-Cultural Communication)
3. แนวคิดการท่องเที่ยวเชิงชุมชนและวัฒนธรรม

1. SERVQUAL Model (ทฤษฎีคุณภาพการบริการ)

แนวคิดหลัก

SERVQUAL (Service Quality) เป็นแบบจำลองที่พัฒนาขึ้นเพื่อใช้วัดคุณภาพการบริการ โดยมีแนวคิดพื้นฐานว่าคุณภาพการบริการขึ้นอยู่กับความคาดหวัง (Expectations) และการรับรู้ (Perceptions) ของลูกค้าที่มีต่อการบริการที่ได้รับจริง (Parasuraman et al., 1988)

โมเดลนี้ระบุว่าคุณภาพการบริการจะเกิดขึ้นเมื่อการรับรู้ของลูกค้าสูงกว่าหรือตรงตามความคาดหวังของพวกเขา หากการรับรู้ต่ำกว่าความคาดหวัง แสดงว่าคุณภาพการบริการยังไม่ดีพอ โดยโมเดลนี้ประกอบด้วยมิติหลัก 5 มิติที่ใช้ในการประเมินคุณภาพการบริการ ได้แก่

Tangibles (สิ่งที่จับต้องได้): รูปลักษณ์ของอุปกรณ์ สถานที่ บุคลากร และวัสดุสื่อสาร

Reliability (ความน่าเชื่อถือ): ความสามารถในการให้บริการได้อย่างถูกต้องตามที่สัญญาไว้

Responsiveness (การตอบสนอง): ความเต็มใจที่จะให้ความช่วยเหลือและให้บริการที่รวดเร็ว

Assurance (ความเชื่อมั่น): ความรู้ ความสุภาพ และความสามารถของพนักงานในการสร้างความไว้วางใจ

Empathy (ความเห็นอกเห็นใจ): การเอาใจใส่และการให้ความสนใจลูกค้าแต่ละคนเป็นการเฉพาะในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและโรงแรม โมเดล SERVQUAL ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายเพื่อประเมินความพึงพอใจของลูกค้าและปรับปรุงคุณภาพการบริการ

2.1.6 ทฤษฎีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT)

แนวคิดและความหมาย

แนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ภาษาที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้จริงในสถานการณ์ต่าง ๆ มากกว่าการเรียนรู้กฎไวยากรณ์เพียงอย่างเดียว โดย Richards และ Rodgers (2001) อธิบายว่าเป้าหมายสำคัญของ CLT คือการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสาร (Communicative Competence) ซึ่งครอบคลุมทั้งความถูกต้องทางภาษา ความเหมาะสมทางสังคม และความสามารถในการใช้ภาษาในสถานการณ์จริง

Hymes (1972) เสนอว่า การเรียนภาษาที่มีประสิทธิภาพไม่ควรจำกัดอยู่เพียงการรู้คำศัพท์หรือโครงสร้างประโยค แต่ควรสามารถนำภาษาไปใช้สื่อสารได้อย่างเหมาะสมตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

หลักการสำคัญของ CLT

1. เน้นการสื่อสารมากกว่าการท่องจำ
2. เรียนรู้ผ่านสถานการณ์จริง
3. ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน
4. ใช้กิจกรรม Role Play และ Simulation
5. ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก

การประยุกต์ใช้กับงานวิจัย

แนวคิด CLT สอดคล้องกับนวัตกรรม Travel English Adventure Model ที่ออกแบบกิจกรรม Airport Station, Hotel Station, Restaurant Station และ Tourist Information Station เพื่อฝึกการสื่อสารในสถานการณ์จริงของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว

2.1.7 แนวคิดภาษาอังกฤษเฉพาะวัตถุประสงค์ (English for Specific Purposes: ESP)

Hutchinson และ Waters (1987) อธิบายว่า ESP เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ภาษาที่

พัฒนาขึ้นจากความต้องการเฉพาะของผู้เรียน โดยเนื้อหา วิธีการสอน และกิจกรรมการเรียนรู้จะถูกออกแบบให้สอดคล้องกับบริบทการทำงานหรือวิชาชีพของผู้เรียน

องค์ประกอบสำคัญของ ESP

1. Needs Analysis
2. Context-Based Learning
3. Task-Based Activities
4. Professional Communication

English for Tourism

ภาษาอังกฤษเพื่อการท่องเที่ยวถือเป็นสาขาหนึ่งของ ESP ที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษสำหรับงานบริการ การโรงแรม ร้านอาหาร และการนำเที่ยว

การประยุกต์ใช้กับงานวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการพัฒนานวัตกรรมภาษาอังกฤษเพื่อการท่องเที่ยวโดยตรง จึงสามารถใช้แนวคิด ESP เป็นกรอบหลักในการออกแบบเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้

2.1.8 ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory)

Kolb (1984) เสนอว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นจากประสบการณ์ตรงของผู้เรียน ผ่านกระบวนการ 4 ขั้นตอน ได้แก่ Experience → Reflection → Conceptualization → Experimentation

1. Concrete Experience ได้รับประสบการณ์จริง
2. Reflective Observation สะท้อนผลการเรียนรู้
3. Abstract Conceptualization สร้างแนวคิดใหม่
4. Active Experimentation นำไปทดลองใช้

การประยุกต์ใช้กับงานวิจัย

กิจกรรมทั้ง 5 ฐานของ Travel English Adventure Model เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสถานการณ์จำลองและประสบการณ์ตรง ซึ่งสอดคล้องกับวงจรการเรียนรู้ของ Kolb

2.1.9 แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification Theory)

Deterding et al. (2011) อธิบายว่า Gamification คือการนำองค์ประกอบของเกมมาประยุกต์ใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อสร้างแรงจูงใจและเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

องค์ประกอบสำคัญ

- 1) Point 2) Badge 3) Mission 4) Challenge 5) Leaderboard 6) Reward

การประยุกต์ใช้กับงานวิจัย

นวัตกรรม Travel English Adventure Model ใช้แนวคิด Passport Mission, Badge,

Reward และ Travel Challenge เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

2.1.10 ทฤษฎีการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล (Connectivism Theory)

Siemens (2005) เสนอว่าการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลเกิดจากการเชื่อมโยงข้อมูล ความรู้ เทคโนโลยี และเครือข่ายการเรียนรู้เข้าด้วยกัน

หลักการสำคัญ

1. ความรู้กระจายอยู่ในเครือข่าย
2. การเชื่อมโยงข้อมูลสำคัญกว่าการจดจำ
3. การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา
4. เทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้

การประยุกต์ใช้กับงานวิจัย

การใช้ AI Travel Challenge, QR Code Learning, Mobile Learning และ Website Learning Platform สอดคล้องกับแนวคิด Connectivism อย่างชัดเจน

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการท่องเที่ยว

1. ความสำคัญของภาษาอังกฤษในธุรกิจท่องเที่ยว
2. ทักษะภาษาอังกฤษเฉพาะทาง (Tourism English Skills)
3. บทบาทของภาษาอังกฤษต่อการสร้างความพึงพอใจแก่นักท่องเที่ยว

แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการท่องเที่ยวเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งในยุคปัจจุบัน เนื่องจากธุรกิจท่องเที่ยวมีการแข่งขันสูงขึ้น และนักท่องเที่ยวมีความหลากหลายมากขึ้น การสื่อสารที่ดีย่อมส่งผลต่อประสบการณ์ที่ดีของนักท่องเที่ยวและส่งผลดีต่อภาพลักษณ์ของประเทศโดยรวม

1. ความสำคัญของภาษาอังกฤษในธุรกิจท่องเที่ยว

ภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางที่ใช้ในการสื่อสารทั่วโลก ทำให้มีความสำคัญอย่างยิ่งในธุรกิจท่องเที่ยว โดยมีบทบาทหลักดังนี้

- **เครื่องมือสื่อสารหลัก:** ภาษาอังกฤษช่วยให้บุคลากรในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว เช่น มัคคุเทศก์, พนักงานโรงแรม, พนักงานสายการบิน, และร้านอาหาร สามารถสื่อสารกับนักท่องเที่ยวจากทั่วทุกมุมโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพ

- **สร้างรายได้และโอกาสทางธุรกิจ:** การสื่อสารภาษาอังกฤษได้ดีจะช่วยเพิ่มโอกาสในการดึงดูดนักท่องเที่ยวต่างชาติ ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อการเพิ่มรายได้ให้กับผู้ประกอบการและประเทศโดยรวม

- **ยกระดับคุณภาพการบริการ:** เมื่อบุคลากรสามารถสื่อสารได้ดีจะสามารถให้ข้อมูลที่ถูกต้องและครบถ้วนแก่นักท่องเที่ยวได้ ทำให้การบริการมีคุณภาพสูงขึ้น สร้างความประทับใจและ

ความพึงพอใจ

- **การประชาสัมพันธ์และตลาด:** การใช้ภาษาอังกฤษในการประชาสัมพันธ์ เช่น บนเว็บไซต์, แผ่นพับ, หรือโซเชียลมีเดีย ช่วยให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายนักท่องเที่ยวต่างชาติได้กว้างขวางขึ้น

2. ทักษะภาษาอังกฤษเฉพาะทาง (Tourism English Skills)

ทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการท่องเที่ยวไม่ได้จำกัดอยู่แค่การสื่อสารทั่วไป แต่ยังรวมถึงทักษะเฉพาะทางที่จำเป็นในสถานการณ์ต่างๆ

- **ทักษะการสื่อสารในสถานการณ์เฉพาะ:**

- **การต้อนรับและให้ข้อมูล:** เช่น การต้อนรับแขกที่โรงแรม, การให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว, หรือการแนะนำเมนูอาหารและเครื่องดื่ม
- **การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า:** เช่น การจัดการกับข้อร้องเรียนของลูกค้า, การให้ความช่วยเหลือเมื่อเกิดเหตุฉุกเฉิน, หรือการให้คำแนะนำเมื่อนักท่องเที่ยวหลงทาง

- **คำศัพท์และสำนวนเฉพาะทาง:** บุคลากรควรมีความรู้คำศัพท์เฉพาะทางที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรม เช่น คำศัพท์เกี่ยวกับโรงแรม (check-in, check-out, concierge), การเดินทาง (boarding pass, itinerary), หรืออาหาร (cuisine, vegetarian, allergy)

- **ทักษะการอ่านและการเขียน:** เช่น การอ่านสัญญาการจอง, การเขียนอีเมลโต้ตอบกับลูกค้า, การทำแผ่นพับประชาสัมพันธ์ หรือการจัดทำตารางการเดินทาง (Tour itinerary) (พนม เหลือสิบชาติ, 2554)

- **ความเข้าใจในวัฒนธรรม:** การเข้าใจวัฒนธรรมของนักท่องเที่ยวแต่ละกลุ่มจะช่วยให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากขึ้นและลดความเข้าใจผิดที่อาจเกิดขึ้นได้

3. บทบาทของภาษาอังกฤษต่อการสร้างความพึงพอใจแก่นักท่องเที่ยว

การใช้ภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพมีบทบาทสำคัญในการสร้างความพึงพอใจแก่นักท่องเที่ยว ซึ่งส่งผลต่อการกลับมาใช้บริการซ้ำและการบอกต่อในเชิงบวก (อรสิริ วิมลธรรม, 2561) บทบาทดังกล่าวได้แก่

- **การสร้างความประทับใจแรกพบ:** การต้อนรับด้วยรอยยิ้มและประโยคภาษาอังกฤษที่สุภาพและเป็นมิตรช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีและสร้างความรู้สึกเป็นมิตรต่อนักท่องเที่ยวทันที

- **ความชัดเจนและความเข้าใจ:** การสื่อสารที่ชัดเจนและถูกต้องช่วยให้นักท่องเที่ยวได้รับข้อมูลที่ต้องการอย่างครบถ้วนและเข้าใจง่าย ลดความสับสนและความหงุดหงิด

- **ความรู้สึกปลอดภัยและเชื่อมั่น:** เมื่อนักท่องเที่ยวสามารถสื่อสารและสอบถามข้อมูลต่างๆ ได้อย่างราบรื่น จะรู้สึกปลอดภัยและเชื่อมั่นในบริการที่ได้รับ

- **การแก้ไขปัญหาอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ:** ความสามารถในการสื่อสารเพื่อทำความเข้าใจปัญหาและแก้ไขสถานการณ์อย่างมีประสิทธิภาพ จะช่วยเปลี่ยนประสบการณ์เชิงลบให้

กลายเป็นความประทับใจได้

2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.3.1 งานวิจัยเกี่ยวกับภาษาอังกฤษเพื่อการท่องเที่ยว

ณัฐพล พลอยจรัสแสง และ สุภาวดี ชนะกานนท์ (2562) เรื่อง "ความต้องการใช้ภาษาอังกฤษในการปฏิบัติงานของพนักงานโรงแรมในพื้นที่จังหวัดภูเก็ต" งานวิจัยนี้ศึกษาความต้องการใช้ภาษาอังกฤษของพนักงานโรงแรมในจังหวัดภูเก็ต ซึ่งเป็นแหล่งท่องเที่ยวสำคัญของประเทศไทย โดยเน้นทักษะที่จำเป็นในการให้บริการนักท่องเที่ยวต่างชาติ เช่น การต้อนรับ การให้ข้อมูล และการแก้ไขปัญหา ซึ่งผลการวิจัยสามารถนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรอบรมภาษาอังกฤษสำหรับบุคลากรในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว

จุฬาลักษณ์ สุขุมพันธ์ (2563) เรื่อง "การพัฒนาหลักสูตรภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับมัคคุเทศก์ท้องถิ่นในแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม" งานวิจัยนี้เป็นการพัฒนาหลักสูตรที่มุ่งเน้นการใช้ภาษาอังกฤษในบริบทที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวโดยตรง โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับมัคคุเทศก์ท้องถิ่น เพื่อให้สามารถสื่อสารข้อมูลเชิงวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ได้อย่างถูกต้องและน่าสนใจ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการยกระดับคุณภาพการท่องเที่ยว

Prachanant (2012) ศึกษาความต้องการใช้ภาษาอังกฤษของบุคลากรในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว พบว่าทักษะที่มีความจำเป็นมากที่สุด ได้แก่ การฟังและการพูดเพื่อการสื่อสารกับนักท่องเที่ยวต่างชาติ โดยเฉพาะการให้ข้อมูล การแนะนำสถานที่ท่องเที่ยว และการตอบข้อซักถาม ทั้งนี้ผู้ประกอบการส่วนใหญ่เห็นว่าภาษาอังกฤษเป็นปัจจัยสำคัญต่อคุณภาพการให้บริการและความสามารถในการแข่งขันของธุรกิจท่องเที่ยว

Blue และ Harun (2003) ศึกษาการพัฒนาหลักสูตรภาษาอังกฤษเพื่อการท่องเที่ยว พบว่าการออกแบบกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงของงานบริการ เช่น โรงแรม ร้านอาหาร และการนำเที่ยว สามารถช่วยเพิ่มสมรรถนะการสื่อสารของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ประเสริฐ สุขสมบูรณ์ และ วิมลศรี ดำริชอบ (2563) เรื่อง "รูปแบบการพัฒนาศักยภาพของผู้ประกอบการท่องเที่ยวชุมชนในยุคหลังโควิด-19" งานวิจัยนี้มุ่งเน้นการศึกษาและนำเสนอแนวทางการพัฒนาศักยภาพของผู้ประกอบการท่องเที่ยวในระดับชุมชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงเวลาหลังวิกฤตโควิด-19 ซึ่งมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวและแนวทางการดำเนินธุรกิจอย่างมีนัยสำคัญ

ผลการศึกษาดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการท่องเที่ยวควรมุ่งเน้นการใช้ภาษาในสถานการณ์จริง ซึ่งสอดคล้องกับบริบทของการวิจัยครั้งนี้

2.3.2 งานวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมสถานการณ์จำลอง

Tomlinson (2011) ศึกษาการใช้กิจกรรม Role Play และ Simulation ในการสอนภาษาอังกฤษ พบว่ากิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกบทบาทสมมติในสถานการณ์ใกล้เคียงกับชีวิตจริงช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารและเพิ่มความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ

พิมพันธ์ เดชะคุปต์ (2560) พบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง และส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านภาษาอังกฤษอย่างมีนัยสำคัญ

ผลการศึกษาดังกล่าวสนับสนุนการออกแบบกิจกรรม Airport Check-in Station, Hotel Reception Station และ Restaurant & Café Station ในการวิจัยครั้งนี้

2.3.3 งานวิจัยเกี่ยวกับนวัตกรรมการเรียนรู้และเกมมิฟิเคชัน

Deterding et al. (2011) พบว่าการนำองค์ประกอบของเกม เช่น คะแนน ภารกิจ เหรียญรางวัล และการแข่งขัน มาใช้ในการจัดการเรียนรู้สามารถเพิ่มแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Domínguez et al. (2013) ศึกษาการใช้ Gamification ในการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ พบว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้นเมื่อเทียบกับการเรียนรู้รูปแบบปกติ

กานต์ธิดา พรหมจันทร์ และ ปิยฉัตร รัตนประเสริฐ (2564) เรื่อง "การศึกษาผลการใช้สื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการพูดสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1" งานวิจัยนี้ศึกษาการใช้สื่อการเรียนรู้แบบออนไลน์ (Online Learning) เพื่อพัฒนาทักษะการพูด โดยใช้แพลตฟอร์มที่หลากหลาย เช่น YouTube และ podcast ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ และสอดคล้องกับความสนใจของนักศึกษา เพื่อส่งเสริมการฝึกฝนและสร้างความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

สมคิด แก้วมา (2565) เรื่อง "การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสาน โดยใช้แอปพลิเคชัน Quizlet เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3" งานวิจัยนี้มุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยนำแอปพลิเคชัน Quizlet มาใช้ในการสร้างสื่อการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Blended Learning) เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถ

ฝึกฝนคำศัพท์และพัฒนาทักษะการอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องนวัตกรรมการเรียนการสอนในยุคดิจิทัล

ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับการออกแบบ Passport Mission, Badge และ Reward System ใน Travel English Adventure Model

2.3.4 งานวิจัยเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลและ AI เพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

ศุภางค์ มณีรตัน (2564) เรื่อง "การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจของผู้ประกอบการท่องเที่ยวในการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการธุรกิจ" งานวิจัยนี้วิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการธุรกิจของผู้ประกอบการท่องเที่ยว เช่น ระบบการจองออนไลน์ การตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และการใช้ข้อมูลเพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมลูกค้า ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันในยุคดิจิทัล

Huang และ Li (2023) ศึกษาการใช้ AI Chatbot ในการเรียนภาษาอังกฤษ พบว่าผู้เรียนมีความมั่นใจในการสื่อสารเพิ่มขึ้น สามารถฝึกทักษะภาษาได้อย่างต่อเนื่อง และมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี

Fitria (2021) ศึกษาการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ พบว่า AI สามารถช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสาร การออกเสียง และการเรียนรู้ด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการศึกษาดังกล่าวสนับสนุนการออกแบบ AI Travel Challenge Station และการใช้ AI Chatbot ในการวิจัยครั้งนี้

2.3.5 งานวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลและ Mobile Learning

Traxler (2018) อธิบายว่า Mobile Learning เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและสอดคล้องกับวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล

Ally (2009) พบว่าการเรียนรู้ผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ช่วยเพิ่มความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการศึกษาดังกล่าวสนับสนุนการพัฒนา Website Learning Platform และ QR Code Learning System ที่ใช้ใน Travel English Adventure Model

สรุป จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ พบว่า การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษสำหรับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวควรมุ่งเน้นการสื่อสารในสถานการณ์จริง การเรียนรู้

ผ่านประสบการณ์ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่มีปฏิสัมพันธ์สูง นอกจากนี้ การนำปัญญาประดิษฐ์และระบบการเรียนรู้ดิจิทัลมาใช้ร่วมกับกิจกรรมสถานการณ์จำลองยังสามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้และส่งเสริมการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นแนวคิดสำคัญที่นำไปสู่การพัฒนา **Travel English Adventure Model** ในการวิจัยครั้งนี้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษา“การพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย” ครั้นนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสำรวจปัจจัยที่ส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการ ท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย 2) เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เหมาะสมสำหรับการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย 3) เพื่อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการให้บริการนักท่องเที่ยวต่างชาติ การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ (Mixed-Methods Research) โดยใช้การศึกษาเอกสาร การสำรวจภาคสนาม และการทดลองใช้แนวทางนวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อประเมินผลลัพธ์ของการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการท่องเที่ยวที่มีวิธีการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยขอเสนอขั้นตอนการวิจัยตามระยะ 3 ระยะ ดังนี้

3.1 ระยะที่ 1 เพื่อสำรวจปัจจัยที่ส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการ ท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย

3.1.1 การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

วัตถุประสงค์: เพื่อศึกษาทฤษฎี วรรณกรรม และแนวทางการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษที่เหมาะสมสำหรับผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว รวมถึงการสำรวจบริบทและสถานการณ์ในจังหวัดเชียงราย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง: ในระยะนี้ เป็นการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเบื้องต้นจากแหล่งข้อมูลทุติยภูมิจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เครื่องมือที่ใช้:

1. แบบฟอร์มบันทึกข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัย
2. แบบตรวจสอบรายการ (Checklist) สำหรับการสำรวจบริบท
3. กรอบวิเคราะห์ปัจจัยด้านภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล :

1. การศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยจากฐานข้อมูลวิชาการ หนังสือ และบทความ
2. การสัมภาษณ์เบื้องต้นกับผู้ที่มีประสบการณ์ในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวในเชียงราย
3. การสำรวจพื้นที่เพื่อวิเคราะห์บริบทและสภาพแวดล้อมของธุรกิจท่องเที่ยว

การวิเคราะห์ข้อมูล:

1. การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis)
2. การสังเคราะห์ข้อมูลวรรณกรรม (Literature Synthesis)
3. การจัดทำตารางสรุปปัจจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1.2 การสำรวจข้อมูลภาคสนาม

วัตถุประสงค์: เพื่อสำรวจความต้องการ ทักษะ ความพร้อม และปัจจัยที่ส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการท่องเที่ยว

ประชากร: ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงราย

กลุ่มตัวอย่าง : ใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวนประมาณ 50 คนสำหรับแบบสอบถามผ่านช่องทางออนไลน์ และจำนวน 10 คน สำหรับสัมภาษณ์แบบพบตัวหรือและทางออนไลน์ รวมทั้งสิ้น 60 คน กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย

1. เจ้าของกิจการ
2. ผู้จัดการโรงแรม
3. พนักงานต้อนรับ
4. เจ้าของร้านอาหาร
5. ไกด์นำเที่ยวและพนักงานบริการนักท่องเที่ยว

เครื่องมือที่ใช้:

1. แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ
2. แบบสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview)

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล:

1. แจกจ่ายแบบสอบถามผ่านช่องทางออนไลน์
2. ดำเนินการสัมภาษณ์แบบพบตัวหรือออนไลน์
3. บันทึกและถอดความการสัมภาษณ์เพื่อการวิเคราะห์

การวิเคราะห์ข้อมูล:

1. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Thematic Analysis)

3.2 ระยะที่ 2: เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เหมาะสมสำหรับการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย

วัตถุประสงค์: เพื่อพัฒนาแนวทางและสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย และทดลองประสิทธิภาพของนวัตกรรม

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง: คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจากผู้ที่ให้ความร่วมมือในระยะที่ 1 จำนวน 30 คน กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย 1) เจ้าของกิจการ 2) ผู้จัดการโรงแรม 3) พนักงานต้อนรับ 4) เจ้าของร้านอาหาร 5) ไกด์นำเที่ยวและพนักงานบริการนักท่องเที่ยว ที่แสดงความสนใจทดลองใช้นวัตกรรม

ระเบียบวิธีวิจัย สำหรับพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เหมาะสมสำหรับการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย

ขั้นตอนการวิจัย (Research & Development)

อ้างอิงแนวทางของ Borg & Gall หรือ ADDIE Model ปรับใช้ดังนี้:

1. วิเคราะห์ความต้องการ (Needs Analysis)

1. ศึกษาข้อมูลพื้นฐานของผู้เรียน (ระดับภาษา, ความสนใจ, ปัญหาที่พบ)
2. สอบถามครูผู้สอนและผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษ
3. ใช้แบบสอบถาม / สัมภาษณ์

2. ออกแบบแนวทางการเรียนรู้

1. กำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม
2. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบท
3. เลือกสื่อและเทคโนโลยีสนับสนุน

3. พัฒนาสื่อการเรียนรู้

1. ผลิตต้นแบบสื่อ (Prototype)
2. จัดทำคู่มือครู / แผนการจัดการเรียนรู้
3. ตรวจสอบเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ (Content Validity)
4. ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

4. ทดสอบประสิทธิภาพสื่อ

1. Preliminary Try-out: ทดลองกับกลุ่มเล็ก (5 คน)
2. Main Try-out: ทดลองกับกลุ่มใหญ่ (30 คน)
3. วัดประสิทธิภาพตามสูตร $E1/E2$ ($E1$ = ระหว่างเรียน, $E2$ = หลังเรียน)

5. ประเมินผลและสรุป

1. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน-หลังเรียน (Pre-test / Post-test)
2. วิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียน (แบบสอบถาม Likert scale)
3. สรุปข้อดี ข้อจำกัด และข้อเสนอแนะ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้
2. สื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่พัฒนา
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Pre-test / Post-test)
4. แบบสอบถามความพึงพอใจ

วิธีการดำเนินการ

1. ดำเนินการทดลองการใช้นวัตกรรม ตามแผนการเรียนรู้
2. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test)
3. บันทึกผลการเรียนรู้และพฤติกรรมผ่านแบบสังเกตและบันทึกภาคสนาม

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลสัมฤทธิ์: ใช้ค่าเฉลี่ย (Mean), ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.), t-test แบบ Dependent
2. ประสิทธิภาพสื่อ: คำนวณค่า E1/E2
3. ความพึงพอใจ: ค่าเฉลี่ยและ S.D. ตามระดับมาตราส่วน

3.3 ระยะที่ 3: การวิเคราะห์ผลและสรุปข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์ เพื่อวิเคราะห์ผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ สังเคราะห์ข้อค้นพบจากการวิจัย และจัดทำข้อเสนอแนะสำหรับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย

แหล่งข้อมูล แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิเคราะห์ประกอบด้วย

1. ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนจากการทดลองใช้นวัตกรรมในระยะที่ 2
2. ผลการประเมินประสิทธิภาพของนวัตกรรม (E1/E2)
3. ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม
4. ข้อมูลจากการสัมภาษณ์และการสะท้อนความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม
5. ข้อมูลจากบันทึกการสังเกตและบันทึกภาคสนาม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2. แบบประเมินประสิทธิภาพของนวัตกรรม
3. แบบสอบถามความพึงพอใจ
4. แบบสัมภาษณ์ถึงโครงสร้าง
5. แบบบันทึกการสังเกต

วิธีการดำเนินการ

1. รวบรวมผลการวิจัยที่ได้จากการดำเนินงานในระยะที่ 2
2. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและประสิทธิภาพของนวัตกรรม
3. วิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจและข้อคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม
4. สังเคราะห์ข้อค้นพบจากข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ
5. จัดทำแนวทางการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษสำหรับผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัด

เขียนราย

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการแปลผลตามเกณฑ์ที่กำหนด
2. วิเคราะห์ประสิทธิภาพของนวัตกรรมโดยใช้ค่า E1/E2
3. สังเคราะห์ข้อค้นพบจากผลการวิจัยทั้งหมดเพื่อจัดทำข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนา

บทที่ 4

ผลการวิจัย

ในนำเสนอผลการศึกษา “การพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย” ครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสำรวจปัจจัยที่ส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการ ท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย 2) เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เหมาะสมสำหรับการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย 3) เพื่อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย เพิ่มประสิทธิภาพในการให้บริการนักท่องเที่ยวต่างชาติ การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ (Mixed-Methods Research) โดยใช้การศึกษาเอกสาร การสำรวจภาคสนาม และการทดลองใช้แนวทางนวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อประเมินผลลัพธ์ของการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการท่องเที่ยวมีวิธีการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัย ตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

4.1 เพื่อสำรวจปัจจัยที่ส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการ ท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย

4.2 เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เหมาะสมสำหรับการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย

4.3 เพื่อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย และเพิ่มประสิทธิภาพในการให้บริการนักท่องเที่ยวต่างชาติ

4.1 เพื่อสำรวจปัจจัยที่ส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย

โดยผู้วิจัยได้นำเสนอ แบ่งออกเป็น 2 ตอน ตามขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ได้แก่

4.1.1 ผลการศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

4.1.2 ผลการสำรวจข้อมูลภาคสนาม

4.1.1 ผลการศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

1) ผลการศึกษาทฤษฎีและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษสำหรับผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวควรเน้นทักษะการสื่อสาร (Communicative

Competence) เป็นสำคัญ โดยเฉพาะทักษะการฟังและการพูดที่ใช้ในการให้บริการนักท่องเที่ยว เช่น การต้อนรับ การให้ข้อมูล และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และนำแนวคิดการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) และการเรียนรู้ตามบริบท (Context-based Learning) มาใช้เป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษให้เหมาะสมกับผู้ประกอบการ

2) ผลการวิเคราะห์บริบทจังหวัดเชียงราย

จากการสำรวจบริบทพื้นที่ พบว่า จังหวัดเชียงรายเป็นแหล่งท่องเที่ยวสำคัญที่มีนักท่องเที่ยวต่างชาติหลากหลาย โดยเฉพาะจากประเทศจีน ยุโรป และอาเซียน ทำให้ผู้ประกอบการจำเป็นต้องใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือหลักในการสื่อสาร ลักษณะธุรกิจส่วนใหญ่เป็นธุรกิจขนาดเล็กและขนาดกลาง (SMEs) เช่น โรงแรมขนาดเล็ก ร้านอาหาร และบริการนำเที่ยว ซึ่งมีข้อจำกัดด้านทรัพยากรบุคคลและเวลาในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ

3) ผลการสัมภาษณ์เบื้องต้น

โดยผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารและการสัมภาษณ์เชิงลึก ซึ่งสามารถจำแนกผลการวิจัยออกเป็นประเด็นสำคัญ ดังนี้

3.1 บทบาทและความสำคัญของภาษาอังกฤษในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว

ผลการศึกษาพบว่า ภาษาอังกฤษมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวโดยเป็นเครื่องมือหลักในการสื่อสารกับนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ ซึ่งมีสัดส่วนสูงในพื้นที่จังหวัดเชียงราย โดยผู้ประกอบการต้องใช้ภาษาอังกฤษในการปฏิบัติงานในระดับสูง

นอกจากนี้ ภาษาอังกฤษยังเป็นปัจจัยสำคัญในการยกระดับคุณภาพการบริการ ไม่เพียงแต่ในด้านการให้ข้อมูล แต่ยังรวมถึงการสร้างประทับใจแรก (First Impression) การสร้างความเข้าใจเชิงลึก (Empathy) และการให้บริการเชิงรุก (Proactive Service) ซึ่งส่งผลต่อความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวโดยตรง

3.2 ทักษะภาษาอังกฤษที่จำเป็นต่อการปฏิบัติงาน

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า ทักษะการฟังและการพูดเป็นทักษะที่มีความสำคัญสูงสุด เนื่องจากเป็นทักษะที่ใช้ในการสื่อสารโดยตรงในสถานการณ์จริง หากผู้ประกอบการขาดทักษะดังกล่าวจะส่งผลให้เกิดความไม่มั่นใจและหลีกเลี่ยงการสื่อสาร ในขณะที่ทักษะการอ่านและการเขียนมีความสำคัญในระดับรองลงมา เนื่องจากสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น โปรแกรมแปลภาษา หรือปัญญาประดิษฐ์เข้ามาช่วยสนับสนุนได้ อย่างไรก็ตาม เทคโนโลยีดังกล่าวยังไม่สามารถทดแทนการสื่อสารแบบเผชิญหน้าได้อย่างสมบูรณ์

3.3 ปัจจัยที่ส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

จากการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ปัจจัยที่ส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของ

ผู้ประกอบการท่องเที่ยว ประกอบด้วย

1) ทักษะคิด (Mindset) เป็นปัจจัยหลักที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ โดยผู้ที่มีทัศนคติเชิงบวก กล้าแสดงออก และไม่กลัวความผิดพลาด จะสามารถพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษได้อย่างรวดเร็ว

2) แรงจูงใจในการเรียนรู้ (Motivation) ได้แก่ ความจำเป็นในการใช้ภาษาในการทำงาน ความสนใจส่วนบุคคล และประสบการณ์ที่ผ่านมา

3) ใจรักในงานบริการ (Service Mind) ส่งผลให้ผู้ประกอบการมีความตั้งใจพัฒนาทักษะการสื่อสารเพื่อให้บริการที่มีคุณภาพ

4) สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ โดยการมีโอกาสนำภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง และการมีปฏิสัมพันธ์กับนักท่องเที่ยวต่างชาติ

3.4 ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

จากการสัมภาษณ์ผู้มีประสบการณ์ในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว พบประเด็นสำคัญ ได้แก่

1. ผู้ประกอบการส่วนใหญ่เห็นความสำคัญของภาษาอังกฤษ
2. ขาดความมั่นใจในการสื่อสาร
3. มีข้อจำกัดด้านเวลาในการเรียนรู้
4. ต้องการหลักสูตรที่เน้นการใช้งานจริงมากกว่าทฤษฎี
5. ความกลัวและความไม่มั่นใจในการสื่อสาร
6. การยึดติดกับหลักไวยากรณ์มากเกินไป
7. การขาดความรู้ด้านคำศัพท์เฉพาะทาง
8. ความหลากหลายของสำเนียงผู้พูดภาษาอังกฤษ
9. พฤติกรรมหลีกเลี่ยงการสื่อสาร

อุปสรรคเหล่านี้ส่งผลให้ผู้ประกอบการไม่กล้าใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง และเป็นข้อจำกัดสำคัญในการพัฒนาทักษะ

3.5 ความต้องการใช้ภาษาอังกฤษตามลักษณะงาน

ผลการวิจัยพบว่า ความต้องการใช้ภาษาอังกฤษมีความแตกต่างกันตามลักษณะงานในอุตสาหกรรมบริการท่องเที่ยว โดยสามารถสรุปได้ดังตารางที่ 4.1 ดังนี้

ตารางที่ 4.1 ความต้องการใช้ภาษาอังกฤษมีความแตกต่างกันตามลักษณะงานในอุตสาหกรรมบริการท่องเที่ยว

กลุ่มอาชีพ	ลักษณะการใช้ภาษาอังกฤษ
พนักงานต้อนรับ	การเช็คอิน/เช็คเอาท์ ให้ข้อมูล และตอบคำถาม

แผนอาหารและเครื่องดื่ม	การรับรองต่อ อธิบายเมนู และข้อจำกัดด้านอาหาร
แม่บ้าน	การใช้คำศัพท์เกี่ยวกับอุปกรณ์และงานบริการ
มัคคุเทศก์	การเล่าเรื่อง การสร้างความสัมพันธ์ และการอธิบายข้อมูล

ตารางที่ 4.1 แสดงให้เห็นว่าการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษควรมีลักษณะเฉพาะทางตามบริบทของแต่ละอาชีพ

3.6 แนวทางการพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยเสนอแนวทางการพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ดังนี้

1. การออกแบบหลักสูตรแบบเฉพาะกลุ่ม (Department-specific)
2. การใช้รูปแบบการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ (Interactive Learning)
3. การจัดการเรียนรู้ในกลุ่มขนาดเล็ก
4. การเน้นการใช้งานจริงมากกว่าทฤษฎี
5. การคัดเลือกผู้เข้าร่วมที่มีความสนใจ
6. การเสริมสร้างทัศนคติก่อนการฝึกอบรม

สรุปได้ว่า ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย คือ ทัศนคติ แรงจูงใจ และการนำไปใช้ในสถานการณ์จริง มากกว่าระดับความรู้พื้นฐานทางภาษา ดังนั้น การพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษควรมุ่งเน้นการสร้างเชื่อมั่นในการสื่อสาร การออกแบบเนื้อหาให้สอดคล้องกับบริบทการทำงาน และการจัดกิจกรรมที่เน้นการฝึกปฏิบัติจริง เพื่อให้สามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

4.2 ผลการสำรวจข้อมูลภาคสนาม

4.2.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย จำนวน 50 คน ผู้วิจัยได้นำเสนอในรูปแบบค่าความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage) ดังนี้

ตารางที่ 4.2 แสดงเพศของผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	22	44.00
หญิง	28	56.00

รวม	50	100.00
-----	----	--------

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อยู่ในช่วงอายุ 31-40 ปี อยู่ในช่วงอายุ 31-40 ปี

ตารางที่ 4.3 แสดงอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม

อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 30 ปี	10	20.00
31 – 40 ปี	18	36.00
41 – 50 ปี	14	28.00
มากกว่า 50 ปี	8	16.00
รวม	50	100.00

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 31-40 ปี คิดเป็นร้อยละ 36.00

ตารางที่ 4.4 แสดงระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถาม

ระดับการศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่าปริญญาตรี	15	30.00
ปริญญาตรี	25	50.00
สูงกว่าปริญญาตรี	10	20.00
รวม	50	100.00

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 50.00

ตารางที่ 4.5 แสดงประเภทของธุรกิจท่องเที่ยวของผู้ตอบแบบสอบถาม

ประเภทธุรกิจ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ที่พัก/โรงแรม	15	30.00
ร้านอาหาร/คาเฟ่	12	24.00
บริษัทนำเที่ยว	10	20.00
ร้านของที่ระลึก	8	16.00

อื่น ๆ	5	10.00
รวม	50	100.00

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ประกอบธุรกิจที่พัก/โรงแรม คิดเป็นร้อยละ 30.00

ตารางที่ 4.6 แสดงประสบการณ์ในการทำงานด้านการท่องเที่ยวของผู้ตอบแบบสอบถาม

ประสบการณ์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 5 ปี	12	24.00
5 – 10 ปี	20	40.00
มากกว่า 10 ปี	18	36.00
รวม	50	100.00

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีประสบการณ์ 5-10 ปี คิดเป็นร้อยละ 40.00

โดยสรุป จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อยู่ในช่วงอายุ 31-40 ปี มีการศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบธุรกิจที่พัก/โรงแรม และมีประสบการณ์ในการทำงานด้านการท่องเที่ยว 5-10 ปี ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีความเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวโดยตรง และมีศักยภาพในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อใช้ในการประกอบอาชีพ

4.2.2 ผลการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

ตารางที่ 4.7 ด้านที่ 1 ความต้องการทางภาษาอังกฤษ (Needs)

ข้อที่	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1	คำศัพท์เกี่ยวกับการแนะนำสถานที่ท่องเที่ยว	4.34	1.00	มากที่สุด
2	การสื่อสารเพื่อรับ/จองที่พักและบริการ	4.34	1.00	มากที่สุด
3	วลีสำหรับสถานการณ์ฉุกเฉิน	4.26	1.07	มากที่สุด
4	การฟังสำเนียงนักท่องเที่ยว	4.32	0.96	มากที่สุด
5	การพูดนำเสนอข้อมูลท่องเที่ยว	4.26	0.92	มากที่สุด
	รวม	4.30	0.98	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.7 พบว่า ผู้ประกอบการท่องเที่ยวมีความต้องการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.30$) โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับการแนะนำสถานที่ท่องเที่ยว และการสื่อสารเพื่อรับ/จองที่พักและบริการ ($\bar{X} = 4.34$) รองลงมาคือ การฝึกฟังสำเนียงนักท่องเที่ยว ($\bar{X} = 4.32$) สะท้อนให้เห็นว่าผู้ประกอบการให้ความสำคัญกับการใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง โดยเฉพาะการสื่อสารกับนักท่องเที่ยวโดยตรง

ตารางที่ 4.8 ด้านที่ 2 ระดับทักษะภาษาอังกฤษปัจจุบันของผู้ตอบแบบสอบถาม (Self-perceived English Skills)

ทักษะภาษาอังกฤษ	($\bar{x}$)	S.D.	ระดับ
การฟัง (Listening)	3.66	0.70	ปานกลาง
การพูด (Speaking)	3.60	0.75	ปานกลาง
การอ่าน (Reading)	3.65	0.72	ปานกลาง
การเขียน (Writing)	3.55	0.78	ปานกลาง
ความมั่นใจ (Confidence)	3.64	0.73	ปานกลาง
รวม	3.62	0.74	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.8 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีการประเมินทักษะภาษาอังกฤษของตนเองโดยรวมอยู่ในระดับปานกลางถึงค่อนข้างดี โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.55–3.66 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบส่วนใหญ่มีทักษะภาษาอังกฤษในระดับที่สามารถใช้งานได้สถานการณ์ทั่วไป

เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ทักษะการฟังมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x} = 3.66$) อยู่ในระดับปานกลาง-ค่อนข้างดี รองลงมาคือทักษะการอ่าน ($\bar{x} = 3.65$) และความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ ($\bar{x} = 3.64$) ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามสามารถเข้าใจข้อมูลภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันได้ในระดับหนึ่ง อย่างไรก็ตาม ทักษะการพูด ($\bar{x} = 3.60$) และทักษะการเขียน ($\bar{x} = 3.55$) มีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าด้านอื่นเล็กน้อย โดยเฉพาะการพูดซึ่งเป็นทักษะที่ต้องใช้ในการสื่อสารจริง อาจยังขาดความคล่องแคล่ว

นอกจากนี้ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ที่อยู่ในช่วง 0.70–0.78 แสดงให้เห็นว่าคะแนนมีการกระจายตัวในระดับปานกลาง สะท้อนว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับทักษะที่แตกต่างกันอยู่บ้าง

โดยสรุป ผู้ตอบแบบสอบถามมีพื้นฐานทักษะภาษาอังกฤษในระดับที่สามารถใช้งานได้ แต่ยังมีความจำเป็นต้องพัฒนา โดยเฉพาะทักษะการพูดและการเสริมสร้างความมั่นใจในการสื่อสารเพื่อให้สามารถใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ตารางที่ 4.9 ด้านที่ 3 ความพร้อมและแรงจูงใจ (Readiness & Motivation)

ทักษะภาษาอังกฤษ	($\bar{x}$)	S.D.	ระดับ
มีเวลาเพียงพอสำหรับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ	3.50	1.11	ปานกลาง
มีทรัพยากรด้านการเงินในการเรียนภาษาอังกฤษ	3.42	1.20	ปานกลาง
มีแรงจูงใจในการพัฒนาภาษาอังกฤษเพื่อธุรกิจ	3.92	1.03	มาก
เห็นว่าภาษาอังกฤษช่วยเพิ่มรายได้/โอกาส	4.24	0.89	มากที่สุด
พร้อมปรับกิจวัตรเพื่อเรียนภาษาอังกฤษ	3.86	0.97	มาก
รวม	3.79	1.04	มาก

จากตารางที่ 4.9 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพร้อมและแรงจูงใจในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษโดยรวมอยู่ในระดับปานกลางถึงมาก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.42–4.24

เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า รายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ การรับรู้ภาษาอังกฤษช่วยเพิ่มรายได้/โอกาสทางธุรกิจ ($\bar{x} = 4.24$) อยู่ในระดับมากที่สุด สะท้อนว่าผู้ตอบตระหนักถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษอย่างชัดเจน รองลงมาคือ แรงจูงใจในการพัฒนาภาษาอังกฤษ ($\bar{x} = 3.92$) และความพร้อมในการปรับพฤติกรรมเพื่อการเรียนรู้ ($\bar{x} = 3.86$) ซึ่งอยู่ในระดับมาก

ในขณะที่ข้อจำกัดด้านเวลา ($\bar{x} = 3.50$) และ ข้อจำกัดด้านทรัพยากรทางการเงิน ($\bar{x} = 3.42$) อยู่เพียงระดับปานกลาง สะท้อนว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่อาจเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนา นอกจากนี้ ค่า S.D. ค่อนข้างสูง (≈ 0.89 – 1.20) โดยเฉพาะด้านเวลาและการเงิน แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบมีความแตกต่างกันค่อนข้างมากในด้านความพร้อมเชิงทรัพยากร

ตารางที่ 4.10 ด้านที่ 4 ปัจจัยส่งเสริม (Facilitators)

รายการ	($\bar{x}$)	S.D.	ระดับ
หน่วยงาน/สมาคมท้องถิ่นให้การสนับสนุนการฝึกอบรมภาษาอังกฤษ	3.50	1.28	ปานกลาง
มีสื่อการสอนภาษาอังกฤษที่เหมาะสมกับบริบททางท้องถิ่น	3.46	1.22	ปานกลาง
มีโอกาสฝึกใช้ภาษาอังกฤษจริงจากการพบลูกค้าต่างชาติบ่อยครั้ง	3.92	1.14	มาก

พนักงานในองค์กรมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนภาษาอังกฤษ	3.96	1.12	มาก
มีการจัดกิจกรรม / เวิร์กช็อปภาษาอังกฤษที่ตรงกับเวลางาน	3.44	1.26	ปานกลาง
รวม	3.66	1.20	มาก

จากตารางที่ 4.10 พบว่า ปัจจัยส่งเสริมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้ตอบแบบสอบถามมีค่าเฉลี่ยอยู่ในช่วง 3.44–3.96 ซึ่งสะท้อนว่าปัจจัยสนับสนุนโดยรวมอยู่ในระดับปานกลางถึงมาก เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า พนักงานมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนภาษาอังกฤษ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x} = 3.96$) รองลงมาคือ โอกาสในการฝึกใช้ภาษาอังกฤษจริงกับนักท่องเที่ยว ($\bar{x} = 3.92$) ทั้งสองรายการอยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่า “ปัจจัยภายในบุคคลและการปฏิบัติจริง” เป็นแรงสนับสนุนสำคัญในการพัฒนาในขณะที่การสนับสนุนจากหน่วยงาน ($\bar{x} = 3.50$) สื่อการสอน ($\bar{x} = 3.46$) และการจัดกิจกรรม/เวิร์กช็อป ($\bar{x} = 3.44$) อยู่ในระดับปานกลาง สะท้อนว่าปัจจัยเชิงโครงสร้างหรือระบบสนับสนุนภายนอกยังไม่เข้มแข็งเท่าที่ควร

นอกจากนี้ ค่า S.D. อยู่ในระดับค่อนข้างสูง (≈ 1.12 – 1.28) แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบมีความคิดเห็นแตกต่างกันมาก โดยเฉพาะในประเด็นการสนับสนุนจากหน่วยงานและการจัดกิจกรรม ซึ่งอาจขึ้นอยู่กับบริบทพื้นที่หรือโอกาสที่แต่ละคนได้รับ ปัจจัยส่งเสริมที่เด่นชัดคือ ทัศนคติของบุคลากร โอกาสในการใช้ภาษาอังกฤษจริงแต่ยังมีข้อจำกัดในด้านการสนับสนุนจากหน่วยงาน การจัดกิจกรรมและสื่อการเรียนรู้ ดังนั้น การพัฒนาในอนาคตควรมุ่งเน้น: การเพิ่มบทบาทของหน่วยงานสนับสนุน การออกแบบกิจกรรมที่เข้าถึงง่ายและตรงเวลาการทำงาน การพัฒนาสื่อที่สอดคล้องกับบริบทท่องเที่ยวจริง

ตารางที่ 4.11 ด้านที่ 5 อุปสรรค/ปัญหา (Barriers)

รายการ	($\bar{x}$)	S.D.	ระดับ
ขาดเวลาในการเรียนภาษาอังกฤษ	4.10	1.02	มาก
ค่าใช้จ่ายในการเรียนภาษาอังกฤษสูง	3.88	1.08	มาก
ขาดความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ	3.94	1.05	มาก
ไม่มีโอกาสใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน	3.72	1.12	มาก
หลักสูตร/การอบรมไม่สอดคล้องกับงานจริง	3.60	1.15	ปานกลาง
รวม	3.85	1.08	มาก

จากตารางที่ 4.11 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเผชิญอุปสรรคในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในระดับปานกลางถึงมาก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.60–4.10

เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า อุปสรรคที่สำคัญที่สุดคือ การขาดเวลาในการเรียนภาษาอังกฤษ ($\bar{x} = 4.10$) อยู่ในระดับมาก สะท้อนข้อจำกัดด้านภาระงานและเวลาทำงาน รองลงมา คือ การขาดความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ ($\bar{x} = 3.94$) และ ค่าใช้จ่ายในการเรียนภาษาอังกฤษ ($\bar{x} = 3.88$) ซึ่งล้วนอยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นถึงทั้งข้อจำกัดเชิงจิตวิทยาและเศรษฐกิจ

นอกจากนี้ การไม่มีโอกาสใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ($\bar{x} = 3.72$) ก็เป็นอุปสรรคสำคัญ สะท้อนการขาดสภาพแวดล้อมในการฝึกฝน ขณะที่ ความไม่สอดคล้องของหลักสูตรกับงานจริง ($\bar{x} = 3.60$) อยู่ในระดับปานกลางถึงมาก แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการเรียนรู้ในปัจจุบันอาจยังไม่ตอบโจทย์การใช้งานจริง ค่า S.D. ที่อยู่ในช่วง 1.02–1.15 บ่งชี้ว่าผู้ตอบมีความคิดเห็นแตกต่างกันในระดับหนึ่ง โดยเฉพาะด้านโอกาสในการใช้ภาษาและความเหมาะสมของหลักสูตร อุปสรรคหลักสามารถแบ่งได้เป็น 3 ด้านสำคัญ ได้แก่ ด้านเวลา (ปัญหาหลักที่สุด) ด้านต้นทุน ด้านความมั่นใจและโอกาสในการใช้ภาษา

ตารางที่ 4.12 ด้านที่ 6 ความต้องการรูปแบบการฝึกอบรม (Preferences)

รายการ	($\bar{x}$)	S.D.	ระดับ
ต้องการการฝึกอบรมแบบฝึกปฏิบัติจริง (Workshop / Role-play)	4.32	0.85	มากที่สุด
ต้องการเรียนแบบระยะสั้น (Short course)	4.18	0.90	มาก
ต้องการเรียนแบบออนไลน์ (Online learning)	3.74	1.05	มาก
ต้องการเรียนแบบผสมผสาน (Blended learning)	3.96	0.98	มาก
ต้องการวิทยากรที่มีประสบการณ์ตรงในงานท่องเที่ยว	4.40	0.82	มากที่สุด
รวม	4.12	0.92	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.12 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความต้องการรูปแบบการฝึกอบรมภาษาอังกฤษในระดับมากถึงมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.74–4.40 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ความต้องการสูงสุดคือ วิทยากรที่มีประสบการณ์ตรงในงานท่องเที่ยว ($\bar{x} = 4.40$) อยู่ในระดับมากที่สุด สะท้อนความต้องการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญที่เข้าใจบริบทการทำงานจริง รองลงมาคือ การ

ฝึกอบรมแบบปฏิบัติจริง (Workshop / Role-play) ($\bar{x} = 4.32$) ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน แสดงให้เห็นถึงความต้องการเน้นการใช้งานจริงมากกว่าทฤษฎีนอกจากนี้ รูปแบบระยะสั้น (Short course) ($\bar{x} = 4.18$) และการเรียนแบบผสมผสาน (Blended learning) ($\bar{x} = 3.96$) ก็ได้รับความนิยมในระดับมาก สะท้อนความต้องการความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ขณะที่การเรียนแบบออนไลน์ ($\bar{x} = 3.74$) แม้อยู่ในระดับมาก แต่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดในกลุ่ม อาจสะท้อนว่าผู้เรียนยังให้ความสำคัญกับการมีปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้าหรือการฝึกปฏิบัติจริงมากกว่าค่า S.D. อยู่ในช่วง 0.82–1.05 แสดงว่าความคิดเห็นของผู้ตอบมีความสอดคล้องกันค่อนข้างดี โดยเฉพาะในประเด็นวิทยากรและรูปแบบการฝึกปฏิบัติ สรุปเชิงตีความ ผู้ตอบแบบสอบถามมีแนวโน้มต้องการรูปแบบการเรียนรู้ที่ เน้น ลงมือปฏิบัติจริง เชื่อมโยงกับ บริบทการทำงาน มีความยืดหยุ่นด้านเวลา แนวทางนำไปใช้ออกแบบหลักสูตรแบบ Workshop และ สถานการณ์จริง

ตารางที่ 4.13 ผลการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ดังนี้

ด้าน	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	S.D.	ระดับ
ด้านที่ 1 ความต้องการทางภาษาอังกฤษ (Needs)	4.30	0.65	มากที่สุด
ด้านที่ 2 ทักษะภาษาอังกฤษปัจจุบัน (Self-perceived skills)	3.62	0.74	มาก
ด้านที่ 3 ความพร้อมและแรงจูงใจ (Readiness & Motivation)	3.79	1.04	มาก
ด้านที่ 4 ปัจจัยส่งเสริม (Facilitators)	3.66	1.20	มาก
ด้านที่ 5 อุปสรรค/ปัญหา (Barriers)	3.85	1.08	มาก
ด้านที่ 6 ความต้องการรูปแบบการฝึกอบรม (Preferences)	4.12	0.92	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.13 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยรวมอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.62–4.30

เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า

ด้านที่ 1 ความต้องการทางภาษาอังกฤษ (Needs) มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x} = 4.30$) อยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบมีความต้องการใช้ภาษาอังกฤษในการทำงานและการสื่อสารอย่างชัดเจน รองลงมาคือ ด้านที่ 6 ความต้องการรูปแบบการฝึกอบรม (Preferences) ($\bar{x} = 4.12$) อยู่ใน

ระดับมากที่สุด สะท้อนว่าผู้ตอบให้ความสำคัญกับรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมและตอบโจทย์การ
ใช้งานจริง ในขณะที่ ด้านที่ 5 อุปสรรค/ปัญหา (Barriers) ($\bar{x} = 3.85$) ด้านที่ 3 ความพร้อมและ
แรงจูงใจ (Readiness & Motivation) ($\bar{x} = 3.79$) ด้านที่ 4 ปัจจัยส่งเสริม (Facilitators) ($\bar{x} = 3.66$)
อยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบมีแรงจูงใจและรับรู้ถึงทั้งปัจจัยสนับสนุนและข้อจำกัดในการ
พัฒนาภาษาอังกฤษในระดับค่อนข้างสูง ส่วน ด้านที่ 2 ทักษะภาษาอังกฤษปัจจุบัน (Self-perceived
skills) มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ($\bar{x} = 3.62$) แม้อยู่ในระดับมาก แต่สะท้อนว่าผู้ตอบยังมองว่าทักษะของ
ตนเองอยู่ในระดับรองลงมาเมื่อเทียบกับความต้องการและแรงจูงใจ นอกจากนี้ ค่า S.D. พบว่า ด้าน
ที่มีความเห็นสอดคล้องกันมากที่สุดคือ ด้านความต้องการ (S.D. = 0.65) ขณะที่ ด้านปัจจัยส่งเสริม
(S.D. = 1.20) และ อุปสรรค (S.D. = 1.08) มีความแปรปรวนค่อนข้างสูง สะท้อนว่าผู้ตอบมี
ประสบการณ์หรือบริบทที่แตกต่างกันในประเด็นดังกล่าว

สรุปเชิงภาพรวม ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมี ความต้องการและแรงจูงใจ
สูง ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ แต่ในขณะเดียวกันยังเผชิญกับ ข้อจำกัดและอุปสรรคในเชิง
ปฏิบัติ และมีทักษะปัจจุบันอยู่ในระดับปานกลางถึงดี กล่าวโดยสรุปคือ “อยากพัฒนา + เห็น
ความสำคัญ + พร้อมเรียนรู้ แต่ยังติดข้อจำกัดบางประการ” ซึ่งสะท้อนความจำเป็นในการออกแบบ
หลักสูตรที่ สอดคล้องกับการใช้งานจริง ยืดหยุ่นด้านเวลาและรูปแบบ และช่วยลดอุปสรรคในการ
เข้าถึงการเรียนรู้

จากผลการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการ/
ผู้เกี่ยวข้อง พบประเด็นสำคัญที่สามารถอภิปรายเชิงลึกได้ดังนี้

ประการแรก ผลการศึกษาพบว่า ด้านความต้องการทางภาษาอังกฤษ (Needs) มีค่าเฉลี่ย
สูงสุด ($\bar{x} = 4.30$) อยู่ในระดับมากที่สุด สะท้อนให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างตระหนักถึงความสำคัญของ
ภาษาอังกฤษในการประกอบอาชีพ โดยเฉพาะในบริบทที่ต้องติดต่อสื่อสารกับนักท่องเที่ยวต่างชาติ
ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ภาษาตามความจำเป็น (Needs-based learning) ที่ระบุว่าผู้เรียน
จะมีแรงผลักดันสูงเมื่อเห็นความเชื่อมโยงระหว่างภาษาและการใช้งานจริง

ประการที่สอง แม้ว่าความต้องการจะอยู่ในระดับสูง แต่ ด้านทักษะภาษาอังกฤษปัจจุบัน
(Self-perceived skills) มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ($\bar{x} = 3.62$) เมื่อเทียบกับด้านอื่น ๆ แสดงให้เห็นถึง
“ช่องว่างระหว่างความต้องการกับความสามารถ” (gap) ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญในการพัฒนาหลักสูตร
โดยเฉพาะทักษะการสื่อสารที่ยังไม่คล่องแคล่ว

ประการที่สาม ในด้าน ความพร้อมและแรงจูงใจ (Readiness & Motivation) พบว่ามี
ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.79$) สะท้อนว่าผู้เรียนมีทัศนคติเชิงบวกและความตั้งใจในการพัฒนา
ตนเอง ซึ่งถือเป็นปัจจัยสำคัญที่เอื้อต่อความสำเร็จของการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาร่วมกับ

ด้านอุปสรรค (Barriers) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยค่อนข้างสูงเช่นกัน ($\bar{x} = 3.85$) แสดงให้เห็นว่าแม้จะมีแรงจูงใจแต่ยังมีข้อจำกัด เช่น เวลา ค่าใช้จ่าย และความมั่นใจ ที่เป็นตัวขัดขวางการพัฒนา

ประการที่สี่ ในส่วนของ ปัจจัยส่งเสริม (Facilitators) ($\bar{x} = 3.66$) อยู่ในระดับมาก แต่มีค่าความแปรปรวนสูง (S.D. = 1.20) สะท้อนว่าการสนับสนุนจากภายนอก เช่น หน่วยงานหรือกิจกรรมฝึกอบรม ยังไม่ทั่วถึงหรือไม่สม่ำเสมอในแต่ละพื้นที่

ประการที่ห้า ผลการศึกษาด้าน ความต้องการรูปแบบการฝึกอบรม (Preferences) มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.12$) แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนให้ความสำคัญกับ “รูปแบบการเรียนรู้” โดยเฉพาะการฝึกปฏิบัติจริงและการเรียนที่เชื่อมโยงกับบริบทงาน ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-centered approach)

จากผลการศึกษาข้อมูลเบื้องต้น การวิเคราะห์บริบท และการสัมภาษณ์เชิงลึก สามารถสังเคราะห์เป็นแนวทางและรูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ดังนี้

1. หลักการสำคัญในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมควรตั้งอยู่บนหลักการสำคัญ 4 ประการ ได้แก่

1. **เน้นการสื่อสารจริง (Communicative Competence)** มุ่งพัฒนาทักษะการฟังและการพูดเป็นหลัก โดยเน้นการใช้งานในสถานการณ์จริง เช่น การต้อนรับ การให้ข้อมูล และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า
2. **ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-centered)** คำนึงถึงบริบทของผู้ประกอบการ SMEs ที่มีข้อจำกัดด้านเวลาและทรัพยากร
3. **เชื่อมโยงกับบริบทงาน (Context-based Learning)** ออกแบบเนื้อหาให้สอดคล้องกับลักษณะงาน เช่น โรงแรม ร้านอาหาร และภาคธุรกิจ
4. **เสริมสร้างความมั่นใจ (Confidence-building)** ลดความกลัวและความกังวลในการใช้ภาษา ซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญ

2. รูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ (Proposed Model)

สามารถเสนอเป็นรูปแบบ “CRIC Model” (Communicative – Real context – Interactive – Confidence) ดังนี้

C: Communicative Learning

- เน้นการสื่อสารเป็นหลัก (Speaking & Listening)
- ใช้แนวคิด CLT (Communicative Language Teaching)

R: Real Context Learning

- จำลองสถานการณ์จริง (Simulation / Role-play)
- ใช้สถานการณ์จากงานจริง เช่น Check-in, Taking orders

I: Interactive Learning

- เรียนแบบมีส่วนร่วม (Workshop / Group activity)
- เรียนกลุ่มเล็กเพื่อเพิ่มโอกาสฝึก

C: Confidence Building

- สร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยในการเรียน
- เน้นในด้านการสื่อสารได้มากกว่าถูกต้อง

3. องค์ประกอบของนวัตกรรม

นวัตกรรมควรประกอบด้วย 5 องค์ประกอบหลัก ได้แก่

3.1 หลักสูตร (Curriculum Design) แบ่งตามสายงาน (Department-specific)
ประกอบด้วย

1. Front Office
2. Food & Beverage
3. Housekeeping
4. Tour Guide

โดยมุ่งเน้นความสามารถด้านภาษา “English for Specific Purposes (ESP)”

3.2 รูปแบบการเรียนรู้ (Learning Format)

1. Workshop-based learning
2. Role-play / Simulation
3. Micro-learning (บทเรียนสั้น)
4. Blended learning

3.3 เนื้อหา (Content)

1. คำศัพท์เฉพาะทาง (Technical vocabulary)
2. บทสนทนาสถานการณ์จริง
3. การจัดการปัญหาเฉพาะหน้า (Problem-solving language)

3.4 วิธีการสอน (Teaching Method)

1. Active learning
2. Pair work / Group work

3. Feedback แบบทันที (Immediate feedback)

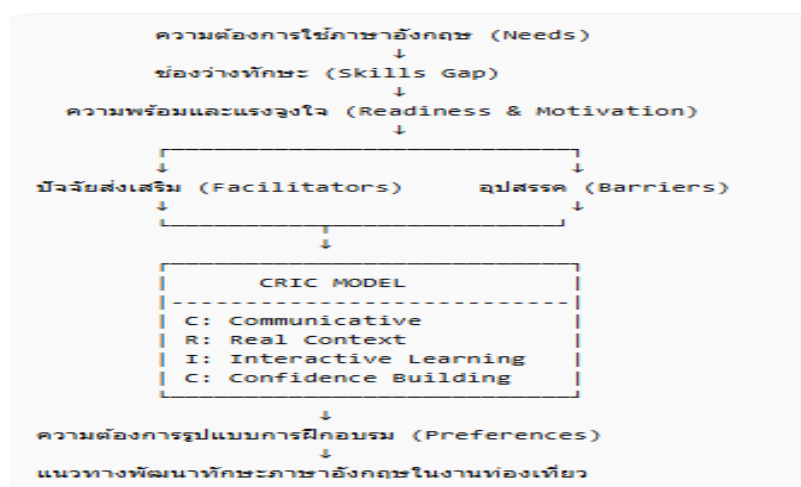
3.5 การประเมินผล (Assessment)

ประเมินจากการปฏิบัติจริง (Performance-based) เช่น Role-play / Simulation ไม่เน้นข้อสอบไวยากรณ์

Kolb (1984) เสนอว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นจากประสบการณ์ตรงของผู้เรียน ผ่านกระบวนการ 4 ขั้นตอน ได้แก่ Experience → Reflection → Conceptualization → Experimentation

4. สรุปรูปแบบนวัตกรรม นวัตกรรมที่เหมาะสมควรมีลักษณะดังนี้

เป็นรูปแบบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เน้นการสื่อสารจริงในบริบทงานท่องเที่ยว ใช้การเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบมีส่วนร่วม ออกแบบเนื้อหาเฉพาะตามลักษณะงาน และมุ่งเสริมสร้างความมั่นใจในการใช้ภาษา โดยคำนึงถึงข้อจำกัดด้านเวลาและทรัพยากรของผู้ประกอบการ เพื่อให้สามารถนำไปใช้ได้จริงและเกิดการพัฒนายั่งยืน



ภาพที่ 4.1 แสดงกรอบแนวคิดรูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ (CRIC Model)

จากภาพที่ 4.1 แสดงกรอบแนวคิดรูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ (CRIC Model) ซึ่งพัฒนาขึ้นจากการบูรณาการผลการวิเคราะห์ความต้องการ ทักษะปัจจุบัน และแรงจูงใจของผู้เรียน ร่วมกับปัจจัยส่งเสริมและอุปสรรค โดยรูปแบบดังกล่าวประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ การเรียนรู้เพื่อการสื่อสาร (Communicative Learning) การเรียนรู้ตามบริบทจริง (Real Context Learning) การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Interactive Learning) และการเสริมสร้างความมั่นใจ (Confidence Building) ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการกำหนดรูปแบบการฝึกอบรมที่เหมาะสม

และนำไปสู่การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.2 ผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย

จากผลการศึกษาข้อมูลเอกสาร การวิเคราะห์บริบทพื้นที่ การสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญผู้ประกอบการท่องเที่ยว และผลการสำรวจความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้นำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์เชิงบูรณาการ (Triangulation Analysis) เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เหมาะสมกับบริบทของผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย โดยคำนึงถึงความต้องการในการใช้ภาษาอังกฤษ สภาพปัญหา อุปสรรค ข้อจำกัดด้านเวลา และลักษณะการดำเนินงานของธุรกิจท่องเที่ยวในพื้นที่

ผลการสังเคราะห์ข้อมูลพบว่า ผู้ประกอบการท่องเที่ยวมีความต้องการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในระดับสูง โดยเฉพาะด้านการสื่อสารในสถานการณ์จริง เช่น การต้อนรับนักท่องเที่ยว การให้ข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยว การรับรองที่พัก การสั่งอาหาร และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า ขณะที่ผู้ประกอบการส่วนใหญ่ยังขาดความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษและมีข้อจำกัดด้านเวลาในการเข้ารับการฝึกอบรม ดังนั้น รูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมควรเป็นการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น เน้นการฝึกปฏิบัติจริง และสามารถนำไปใช้ในการทำงานได้ทันที

4.2.1 ผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ จากผลการวิเคราะห์ดังกล่าว ผู้วิจัยจึงพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษภายใต้ชื่อ “Travel English Adventure Model” ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการท่องเที่ยวที่มุ่งเน้นการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมฐานการเรียนรู้ (Station-Based Learning) ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัลและการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ โดยมีองค์ประกอบสำคัญ 5 องค์ประกอบ ดังนี้

1) Airport Check-in Station

ฐานการเรียนรู้ด้านการสื่อสารในสนามบินและการเดินทาง มุ่งพัฒนาคำศัพท์และบทสนทนาที่เกี่ยวข้องกับการเช็คอิน การสอบถามเที่ยวบิน การจัดการสัมภาระ และการให้ข้อมูลการเดินทาง

2) Hotel Reception Station

ฐานการเรียนรู้ด้านงานบริการโรงแรม เน้นการต้อนรับลูกค้า การรับรองห้องพัก การเช็คอิน-เช็คเอาท์ การตอบข้อซักถาม และการแก้ไขปัญหาเบื้องต้นแก่ผู้เข้าพัก

3) Restaurant and Café Station

ฐานการเรียนรู้ด้านการบริการอาหารและเครื่องดื่ม เน้นการแนะนำเมนู การรับรายการอาหาร การอธิบายส่วนประกอบของอาหาร และการจัดการข้อจำกัดทางอาหารของลูกค้า

4) Tourist Information Station

ฐานการเรียนรู้ด้านการให้ข้อมูลการท่องเที่ยว การแนะนำสถานที่สำคัญ การอธิบายเส้นทาง การนำเสนอเอกลักษณ์ท้องถิ่น และการสร้างประสบการณ์ที่ดีให้นักท่องเที่ยว

5) AI Travel Challenge Station

ฐานการเรียนรู้ที่ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) เพื่อฝึกการสนทนาภาษาอังกฤษผ่านสถานการณ์จำลอง ช่วยเพิ่มโอกาสในการฝึกฝนและสร้างความมั่นใจในการสื่อสารด้วยตนเอง

หลักการของนวัตกรรม

นวัตกรรม Travel English Adventure Model ถูกพัฒนาบนพื้นฐานแนวคิดสำคัญ 4 ประการ ได้แก่

(1) Communicative Learning

ส่งเสริมการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารจริง โดยเน้นทักษะการฟังและการพูดมากกว่าการท่องจำไวยากรณ์

(2) Real Context Learning

เชื่อมโยงเนื้อหาการเรียนรู้กับสถานการณ์การทำงานจริงของผู้ประกอบการท่องเที่ยว

(3) Interactive Learning

ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านกิจกรรมกลุ่ม เกม บทบาทสมมติ และภารกิจการเรียนรู้

(4) Confidence Building

สร้างความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษผ่านการฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่องในสภาพแวดล้อมที่เป็นมิตรและปลอดภัย

รายละเอียดแต่ละองค์ประกอบ แสดงได้ดังนี้

1) Airport Check-in Station

ฐานการเรียนรู้ด้านการสื่อสารในสนามบินและการเดินทาง มุ่งพัฒนาคำศัพท์และบทสนทนาที่เกี่ยวข้องกับการเช็คอิน การสอบถามเที่ยวบิน การจัดการสัมภาระ และการให้ข้อมูลการเดินทาง



ภาพที่ 4.2 ฐาน Airport Check-in Station(1)

AT THE AIRPORT

Questions with the answers:

1. Would you like economy or first class?
2. When would you like to leave?
3. Will that be round trip or one way?
4. Do you have any luggage to check in?
5. May I have your ticket please?
6. Do you have anything to declare?

Answers:

- a. No, I don't.
- b. Round trip please.
- c. Here you go.
- d. I have two suitcases.
- e. On Friday the 16th of April.
- f. Economy class.

Role-play the next dialogues, then make another similar:

At the travel agency

Agent: May I help you?
 Kate: Yes, I need a ticket to Sydney.
 Agent: One way or round trip?
 Kate: Round trip.
 Agent: When would you like to leave?
 Kate: Next week, the 3rd. I prefer a morning flight.
 Agent: Economy, business class or first class ticket?
 Kate: Economy class, please.
 Agent: When will you be returning?
 Kate: I want to return on the 15th of April.
 Agent: One moment, please. Yes, there is a direct flight available on Northwind Airways. The tickets will cost 600 Euros.
 Kate: Sounds good, I book it.
 Agent: Could I have your name, please?
 Kate: My name is Kate Jones, that's K-A-T-E-J-O-N-E-S.
 Agent: That's it. Here you are, Mrs. Jones.
 Kate: Thank you very much. Good-bye!

At the check-in desk

Kate: Hello.
 Agent: Hello. May I have your ticket and passport?
 Kate: Here you are.
 Agent: Thank you. Would you like a window or an aisle seat?
 Kate: An aisle seat, please.
 Agent: Do you have any luggage?
 Kate: Yes, this suitcase and this carry-on bag.
 Agent: Here's your boarding pass. Have a nice flight.
 Kate: Thank you.

Passport Control

Agent: Good morning. Can I see your passport?
 Kate: Here you are.
 Agent: Thank you very much. Are you a tourist or on business?
 Kate: I'm a tourist.
 Agent: That's fine. Have a pleasant stay.
 Kate: Thank you.

ภาพที่ 4.3 ฐาน Airport Check-in Station(2)

คำศัพท์ในสนามบิน

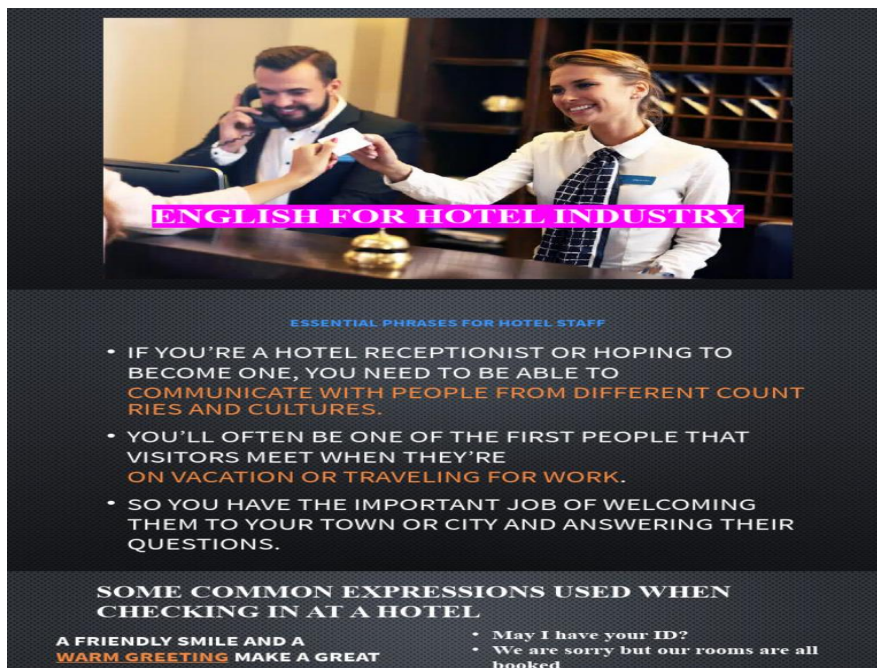
Thenglish Story.

1. Check-In Counter. (เช็ค-อิน เคาน์เตอร์) เคาน์เตอร์เช็คอิน (Noun)
2. Baggage Allowance. (แบก-เกจ อะ-เลา-เอนซ์) น้ำหนักสัมภาระที่อนุญาต (Noun)
3. Window Seat. (วินโดว ซีท) ที่นั่งติดหน้าต่าง (Noun)
4. Boarding Gate. (บอร์ด-ดิง เกท) ประตูขึ้นเครื่อง (Noun)
5. Security Check. (ซี-คิว-ริตี้ เช็ก) การตรวจความปลอดภัย (Noun)
6. Immigration Checkpoint. (อิม-มิเกร-ชัน เช็ก-พอยท์) จุดตรวจคนเข้าเมือง (Noun)
7. Flight Delay. (ฟลายต์ ดี-เลย์) เที่ยวบินล่าช้า (Noun)
8. Lost and Found Office. (ลอสต์ แอนด์ ฟา운드 ออฟฟิส) สำนักงานของหาย (Noun)
9. Baggage Claim. (แบก-เกจ คลेम) จุดรับกระเป๋า (Noun)
10. Carry-on Bag. (แคร์รี่-ออน แบก) กระเป๋าถือขึ้นเครื่อง (Noun)
11. Liquids. (ลิกวิด) ของเหลว (Noun)
12. Prohibited Items. (โพร-ฮิบิ-ทิด ไอเทม) สิ่งของต้องห้าม (Noun)
13. Departure. (ดี-พาร์-เชอร์) การออกเดินทาง (Noun)
14. Arrival. (อะ-ไร-วัล) การมาถึง (Noun)
15. Customs. (คัส-ทึมส์) ศุลกากร (Noun)
16. Aisle Seat. (ไอส์ ซีท) ที่นั่งริมทางเดิน (Noun)
17. Overweight Luggage. (โอเวอร์ไวท์ เลกเกจ) กระเป๋าหนักเกินไป (Noun)
18. Passport Control. (พาส-พอร์ท คอน-โทรล) การตรวจหนังสือเดินทาง (Noun)
19. Travel Insurance. (แทรฟ-เวล อินซัวรันซ์) ประกันการเดินทาง (Noun)
20. Airline Service Desk. (แอร์ไลน์ เซอร์วิส เดสก์) เคาน์เตอร์บริการของสายการบิน (Noun)

ภาพที่ 4.4 ฐาน Airport Check-in Station(3)

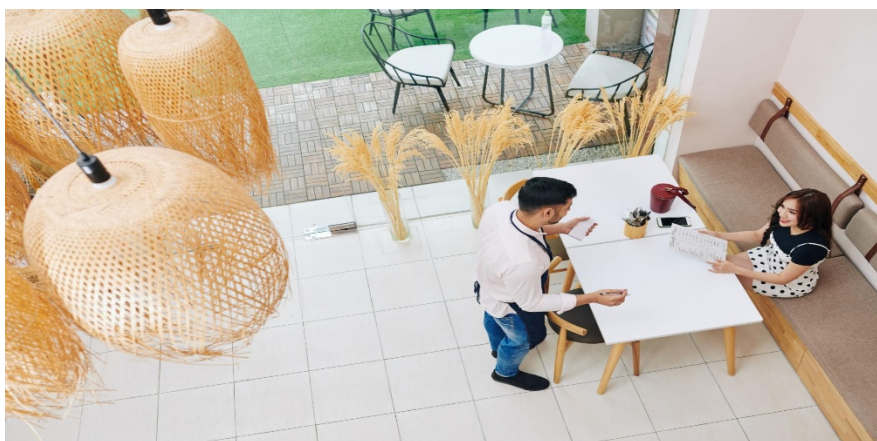


ภาพที่ 4.5 แสดงกิจกรรมฐาน Airport Check-in Station ซึ่งเป็นกิจกรรมฝึกทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษเกี่ยวกับการเดินทางทางอากาศ โดยผู้เรียนสวมบทบาทเป็นพนักงานสายการบิน และนักท่องเที่ยว เพื่อฝึกการใช้คำศัพท์และบทสนทนาเกี่ยวกับการเช็คอิน การตรวจสอบเอกสารการเดินทาง การสอบถามข้อมูลเที่ยวบิน และการจัดการสัมภาระ กิจกรรมดังกล่าวช่วยพัฒนาทักษะการฟังและการพูดในสถานการณ์จริง และสร้างความมั่นใจในการสื่อสารกับนักท่องเที่ยวต่างชาติ



ภาพที่ 4.6 ฐาน Hotel Reception Station

ภาพที่ 4.6 แสดงกิจกรรมฐาน Hotel Reception Station ซึ่งมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านการบริการโรงแรม ผู้เรียนฝึกบทสนทนาเกี่ยวกับการจองห้องพัก การเช็คอิน-เช็คเอาท์ การตอบข้อซักถามของลูกค้า และการแก้ไขปัญหาเบื้องต้น กิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ภาษาอังกฤษในการปฏิบัติงานจริงและพัฒนาความสามารถด้านการบริการนักท่องเที่ยวต่างชาติ



ภาพที่ 4.7 ฐาน Restaurant & Café Station (1)



ภาพที่ 4.8 ฐาน Restaurant & Café Station (1)

ภาพที่ 4.7-4.8 แสดงกิจกรรมฐาน Restaurant & Café Station ซึ่งเป็นกิจกรรมฝึกการใช้ภาษาอังกฤษในการให้บริการอาหารและเครื่องดื่ม โดยผู้เรียนฝึกการรับคำสั่งอาหาร การแนะนำเมนู การอธิบายส่วนประกอบของอาหาร และการตอบคำถามของลูกค้า กิจกรรมดังกล่าวช่วยเพิ่มทักษะการสื่อสารและความพร้อมในการให้บริการแก่นักท่องเที่ยวต่างชาติในสถานประกอบการด้านอาหาร

GENERAL ENGLISH - PRACTICAL ENGLISH - ELEMENTARY (A1-A2) linguahouse.com

A CITY TOUR

Scan to review worksheet
Expo code: 1BJ3-BKF9-T55

1 Warm up
Look at the pictures below and answer the following questions.

1. What are the people in the photo doing?
2. Do you like going on a tour when you visit another city or country?
3. Are there many tours in your city?
4. What type of places do people like to see when they visit a city?

picture A  picture B 

ภาพที่ 4.9 ฐาน Tourist Information Station (1)



ภาพที่ 4.10 ฐาน Tourist Information Station (2)

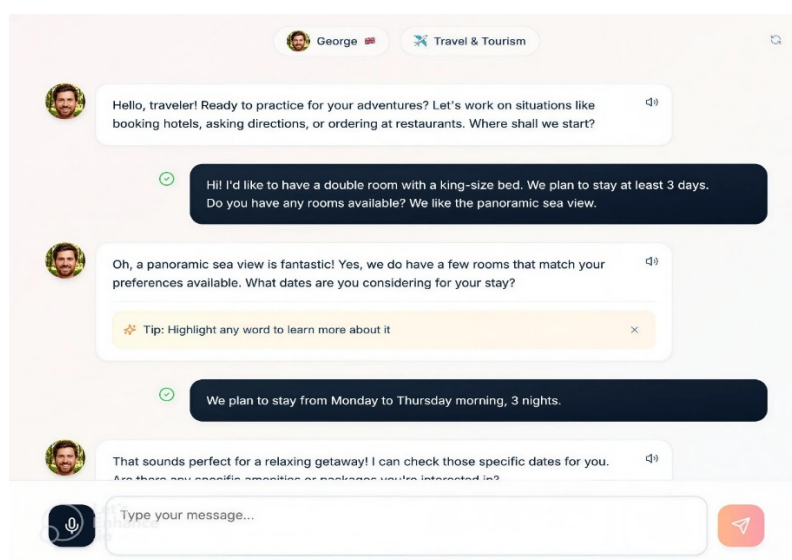


ภาพที่ 4.11 ฐาน Tourist Information Station (3)

ภาพที่ 4.11 แสดงกิจกรรมฐาน Tourist Information Station ซึ่งมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการแนะนำสถานที่ท่องเที่ยว การอธิบายเส้นทาง การให้ข้อมูลด้านวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ท้องถิ่น รวมถึงการตอบข้อซักถามของนักท่องเที่ยว กิจกรรมนี้ช่วยพัฒนาศักยภาพผู้เรียนในการเป็นผู้ให้ข้อมูลและผู้ให้บริการด้านการท่องเที่ยวอย่างมืออาชีพ



ภาพที่ 4.12 ฐาน AI Travel Challenge Station (1)



ภาพที่ 4.13 ฐาน AI Travel Challenge Station (2)



ภาพที่ 4.14 ฐาน AI Travel Challenge Station (3)

ภาพที่ 4.12-14 แสดงกิจกรรมฐาน AI Travel Challenge Station ซึ่งเป็นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) เพื่อส่งเสริมการฝึกสนทนาภาษาอังกฤษผ่านสถานการณ์จำลอง ผู้เรียนสามารถโต้ตอบกับระบบ AI เพื่อฝึกการถาม-ตอบ การแนะนำสถานที่ท่องเที่ยว การจองบริการ และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า ช่วยเพิ่มโอกาสในการฝึกภาษาอังกฤษได้อย่างต่อเนื่องและสอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

รูปแบบนวัตกรรม Travel English Adventure Model ซึ่งประกอบด้วยฐานการเรียนรู้จำนวน 5 ฐาน ได้แก่ Airport Check-in Station, Hotel Reception Station, Restaurant & Café Station, Tourist Information Station และ AI Travel Challenge Station โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เพื่อการสื่อสาร (Communicative Learning) การเรียนรู้ตามบริบทจริง (Real Context Learning) การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Interactive Learning) และการเสริมสร้างความมั่นใจ (Confidence Building) เพื่อพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการท่องเที่ยวอย่างเป็นระบบ

ผลการประเมินความเหมาะสมของนวัตกรรม

ภายหลังการออกแบบนวัตกรรม ผู้วิจัยได้นำเสนอรูปแบบให้ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องพิจารณา พบว่า นวัตกรรมมีความเหมาะสมในระดับมากถึงมากที่สุด โดยเฉพาะด้านความสอดคล้องกับบริบทการทำงานจริง ความสามารถในการนำไปประยุกต์ใช้ และความน่าสนใจของกิจกรรมการเรียนรู้

ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่เห็นว่านวัตกรรมดังกล่าวช่วยลดข้อจำกัดด้านเวลาในการเรียนรู้ เพิ่มแรงจูงใจในการฝึกภาษาอังกฤษ และสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการท่องเที่ยวได้อย่างเป็นรูปธรรม

4.2.2 ผลการทดลองใช้กับกลุ่มใหญ่ (Main Try-out)

ภายหลังการปรับปรุงต้นแบบนวัตกรรมจากการทดลองใช้ในกลุ่มเล็ก ผู้วิจัยได้นำนวัตกรรม Travel English Adventure Framework ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ประกอบด้วยเจ้าของกิจการ ผู้จัดการโรงแรม พนักงานต้อนรับ เจ้าของร้านอาหาร ไกด์นำเที่ยว และพนักงานบริการนักท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย

ผลการทดลองพบว่า ผู้เข้าร่วมสามารถเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 5 ฐานได้อย่างต่อเนื่อง และมีส่วนร่วมในระดับสูง โดยเฉพาะกิจกรรม Airport Check-in Station, Tourist Information Station และ AI Travel Challenge Station ซึ่งได้รับความสนใจจากผู้เข้าร่วมมากที่สุด เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่สามารถเชื่อมโยงกับสถานการณ์การทำงานจริงได้โดยตรง

ผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่สามารถนำคำศัพท์และบทสนทนาที่ได้จากกิจกรรมไปประยุกต์ใช้ในการสื่อสารกับนักท่องเที่ยวต่างชาติได้ และมีความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรม

ตารางที่ 4.14 ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เข้าร่วมจำนวน 30 คน

การทดสอบ	n	$\bar{x}$
ก่อนเรียน (Pre-test)	30	11.67
หลังเรียน (Post-test)	30	17.93

ผลการวิเคราะห์พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างชัดเจน โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 11.67 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 17.93 คะแนน แสดงให้เห็นว่าผู้เข้าร่วมมีพัฒนาการด้านความรู้และทักษะภาษาอังกฤษหลังเข้าร่วมกิจกรรมตามนวัตกรรม Travel English Adventure Framework

เมื่อทดสอบความแตกต่างด้วยสถิติ t-test แบบ Dependent Samples พบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p < .05$)

ตารางที่ 4.15 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมจำนวน 30 คน

ด้านการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
ด้านเนื้อหา	4.65	0.42	มากที่สุด
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.73	0.37	มากที่สุด
ด้านสื่อและเทคโนโลยี	4.69	0.40	มากที่สุด
ด้านการนำไปใช้ประโยชน์	4.77	0.35	มากที่สุด
รวม	4.71	0.38	มากที่สุด

ผลการประเมินพบว่า ผู้เข้าร่วมมีความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.71$, S.D. = 0.38) โดยด้านการนำไปใช้ประโยชน์มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อและเทคโนโลยี และด้านเนื้อหา ตามลำดับ

ตารางที่ 4.16 ตารางประสิทธิภาพ E1/E2

ประสิทธิภาพ	ค่า
-------------	-----

E1	83.45
E2	85.67
เกณฑ์มาตรฐาน	80/80

นวัตกรรม Travel English Adventure Framework มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.45/85.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ แสดงให้เห็นว่านวัตกรรมมีประสิทธิภาพและสามารถนำไปใช้พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการท่องเที่ยวได้อย่างเหมาะสม"

สรุปผลการพัฒนานวัตกรรม

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า นวัตกรรม “Travel English Adventure Model” เป็นรูปแบบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้นจากความต้องการจริงของผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย โดยเน้นการสื่อสารในสถานการณ์จริง การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมฐาน การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการเสริมสร้างความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ ซึ่งสามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้ประกอบการท่องเที่ยวและมีศักยภาพในการนำไปใช้พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อรองรับนักท่องเที่ยวต่างชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

4.3 เพื่อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการให้บริการนักท่องเที่ยวต่างชาติ

จากผลการศึกษาพบว่า ผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงรายมีความต้องการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในระดับสูง โดยเฉพาะทักษะการฟังและการพูดที่ใช้ในการสื่อสารกับนักท่องเที่ยวต่างชาติ ขณะเดียวกันยังพบข้อจำกัดสำคัญ ได้แก่ การขาดเวลาในการเรียนรู้ ความไม่มั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ ค่าใช้จ่ายในการฝึกอบรม และการขาดหลักสูตรที่สอดคล้องกับลักษณะงานจริง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสังเคราะห์แนวทางการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย ออกเป็น 5 ยุทธศาสตร์สำคัญ ดังนี้

ยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาหลักสูตรภาษาอังกฤษเฉพาะทางสำหรับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว (English for Tourism Specific Purposes)

ควรพัฒนาหลักสูตรภาษาอังกฤษที่สอดคล้องกับลักษณะงานของผู้ประกอบการแต่ละกลุ่มอาชีพ โดยมุ่งเน้นการใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริงมากกว่าการเรียนรู้ด้านไวยากรณ์เพียงอย่างเดียว ทั้งนี้เนื้อหาควรครอบคลุมคำศัพท์เฉพาะทาง บทสนทนา และสถานการณ์ที่พบในการ

ปฏิบัติงานจริง เช่น การต้อนรับนักท่องเที่ยว การให้ข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยว การรับจองที่พัก การให้บริการอาหารและเครื่องดื่ม รวมถึงการจัดการข้อร้องเรียนและเหตุการณ์ฉุกเฉิน

แนวทางดังกล่าวจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ทันที ส่งผลต่อการเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารและคุณภาพการให้บริการนักท่องเที่ยวต่างชาติ

มาตรการสำคัญ

1. พัฒนาหลักสูตร English for Hotel Service
2. พัฒนาหลักสูตร English for Restaurant Service
3. พัฒนาหลักสูตร English for Tour Guide
4. จัดทำคู่มือภาษาอังกฤษสำหรับการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงราย
5. จัดทำคลังคำศัพท์และบทสนทนาออนไลน์

ยุทธศาสตร์ที่ 2 การส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล

ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่าผู้ประกอบการมีข้อจำกัดด้านเวลาในการเข้ารับการอบรม ดังนั้น การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการจัดการเรียนรู้จะช่วยให้สามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา และลดข้อจำกัดด้านเวลาและค่าใช้จ่าย

ควรส่งเสริมการพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ภาษาอังกฤษออนไลน์ การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) การใช้แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ และการจัดทำสื่อ Micro-learning ที่ใช้เวลาเรียนรู้สั้นแต่สามารถนำไปใช้ได้จริง

มาตรการสำคัญ

1. พัฒนาเว็บไซต์ Travel English Adventure Platform
2. จัดทำ Mobile Learning Application
3. พัฒนา AI Chatbot สำหรับฝึกสนทนาภาษาอังกฤษ
4. จัดทำคลังวิดีโอการสื่อสารในสถานการณ์จริง
5. ใช้ QR Code Learning เชื่อมโยงแหล่งเรียนรู้ดิจิทัล

ยุทธศาสตร์ที่ 3 การสร้างสภาพแวดล้อมและโอกาสในการใช้ภาษาอังกฤษจริง

ผลการศึกษาพบว่า การมีโอกาสใช้ภาษาอังกฤษจริงเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างความมั่นใจให้แก่ผู้ประกอบการ ดังนั้นควรส่งเสริมกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้ประกอบการได้ฝึกใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริงอย่างต่อเนื่อง

การจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับนักท่องเที่ยวต่างชาติ การจำลองสถานการณ์การบริการ และการจัดเวทีฝึกปฏิบัติ จะช่วยให้ผู้ประกอบการเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงและสามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรการสำคัญ

1. จัดกิจกรรม English for Tourism Camp
2. จัดเวทีฝึกสนทนากับเจ้าของภาษา
3. จัดกิจกรรม Role Play ด้านการบริการ
4. พัฒนาเครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างสถานประกอบการ
5. ส่งเสริมกิจกรรมฝึกภาษาอังกฤษในแหล่งท่องเที่ยวจริง

ยุทธศาสตร์ที่ 4 การเสริมสร้างแรงจูงใจและความมั่นใจในการสื่อสารภาษาอังกฤษ

ผลการวิจัยพบว่าความไม่มั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการพัฒนาทักษะภาษา ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรมุ่งเน้นการสร้างความมั่นใจ ลดความวิตกกังวล และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการกล้าใช้ภาษา

ควรส่งเสริมแนวคิด “Communicate First, Accuracy Later” หรือการเน้นการสื่อสารก่อนความถูกต้องทางไวยากรณ์ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความกล้าแสดงออกและเห็นคุณค่าของการใช้ภาษาในชีวิตจริง

มาตรการสำคัญ

1. จัดกิจกรรม Speaking Confidence Workshop
2. ใช้ Gamification ในการเรียนรู้
3. มอบรางวัลและประกาศเกียรติคุณผู้พัฒนาตนเอง
4. จัดระบบพี่เลี้ยง (Mentoring System)
5. ส่งเสริมชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Community of Practice)

ยุทธศาสตร์ที่ 5 การสร้างเครือข่ายความร่วมมือเพื่อการพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้านการท่องเที่ยว

การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษให้เกิดความยั่งยืนจำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากหลายภาคส่วน ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน สถาบันการศึกษา และองค์กรด้านการท่องเที่ยว เพื่อร่วมกันพัฒนาหลักสูตร บุคลากร และทรัพยากรการเรียนรู้

การสร้างเครือข่ายความร่วมมือจะช่วยเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงการฝึกอบรมและพัฒนาศักยภาพของผู้ประกอบการในระยะยาว

มาตรการสำคัญ

1. สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดเชียงรายสนับสนุนงบประมาณ
2. องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นสนับสนุนพื้นที่และกิจกรรม
3. มหาวิทยาลัยและสถานศึกษาพัฒนาหลักสูตรและวิทยากร
4. สมาคมธุรกิจท่องเที่ยวร่วมจัดกิจกรรมฝึกอบรม
5. สถานประกอบการร่วมเป็นแหล่งฝึกปฏิบัติจริง

ตารางที่ 4.14 สรุปแนวทางการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย

ยุทธศาสตร์	แนวทางสำคัญ
1. หลักสูตรเฉพาะทาง	พัฒนาหลักสูตรตามประเภทงาน
2. นวัตกรรมดิจิทัล	เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน AI และ QR Learning
3. สภาพแวดล้อมการเรียนรู้	ฝึกปฏิบัติจริงและกิจกรรมภาคสนาม
4. สร้างแรงจูงใจ	Gamification และ Confidence Building
5. เครือข่ายความร่วมมือ	บูรณาการภาครัฐ เอกชนและสถาบันการศึกษา

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย มีความต้องการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในระดับสูง โดยเฉพาะทักษะการสื่อสารที่ใช้ในการปฏิบัติงานจริง อย่างไรก็ตามยังประสบปัญหาด้านเวลา ความมั่นใจ และโอกาสในการฝึกใช้ภาษา ผู้วิจัยจึงได้พัฒนานวัตกรรม **Travel English Adventure Model** ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านฐานกิจกรรม 5 ฐาน ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติและเพิ่มความมั่นใจในการสื่อสาร นอกจากนี้ยังเสนอแนวทางการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษผ่าน 5 ยุทธศาสตร์สำคัญ เพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างเป็นระบบและยั่งยืน อันจะนำไปสู่การยกระดับคุณภาพการบริการ และเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดเชียงรายในอนาคต.

บทที่ 5

อภิปรายผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

ในการศึกษา “การพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย” ครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสำรวจปัจจัยที่ส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย 2) เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เหมาะสมสำหรับการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย 3) เพื่อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย เพิ่มประสิทธิภาพในการให้บริการนักท่องเที่ยวต่างชาติ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัย ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

- 5.2.1 ผู้ประกอบการท่องเที่ยวมีความต้องการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในระดับสูง
- 5.2.2 ทักษะภาษาอังกฤษปัจจุบันยังไม่สอดคล้องกับความต้องการในการใช้งานจริง
- 5.2.3 ปัจจัยด้านทัศนคติและแรงจูงใจเป็นปัจจัยสำคัญต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
- 5.2.4 รูปแบบการเรียนรู้แบบปฏิบัติจริงมีความเหมาะสมกับผู้ประกอบการท่องเที่ยว
- 5.2.5 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้
- 5.2.6 การพัฒนานวัตกรรม Travel English Adventure Model สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

5.3 ข้อเสนอแนะ

- 5.3.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย
- 5.3.2 ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ
- 5.3.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

5.4 องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัย

5.1 สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย” มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสำรวจปัจจัยที่ส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย 2) เพื่อพัฒนา

นวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เหมาะสมสำหรับผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว และ 3) เพื่อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการให้บริการนักท่องเที่ยวต่างชาติ ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาปัจจัยที่ส่งเสริมและเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

ผลการศึกษาเอกสาร การสัมภาษณ์เชิงลึก และการสำรวจความคิดเห็นของผู้ประกอบการท่องเที่ยว พบว่า ภาษาอังกฤษมีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินธุรกิจท่องเที่ยว โดยเฉพาะการต้อนรับ การให้ข้อมูล การบริการลูกค้า และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า

ปัจจัยที่ส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ได้แก่

1. ทักษะการฟังและการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
2. แรงจูงใจในการพัฒนาตนเองเพื่อเพิ่มโอกาสทางธุรกิจ
3. ความรักในงานบริการ (Service Mind)
4. โอกาสในการใช้ภาษาอังกฤษกับนักท่องเที่ยวจริง

ส่วนปัจจัยที่เป็นอุปสรรค ได้แก่

1. ขาดเวลาในการเรียนรู้
2. ขาดความมั่นใจในการสื่อสาร
3. ค่าใช้จ่ายในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ
4. หลักสูตรที่ไม่สอดคล้องกับการใช้งานจริง
5. การขาดโอกาสฝึกฝนภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่อง

2. ผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

จากการสังเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้พัฒนานวัตกรรม “Travel English Adventure Model” ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการท่องเที่ยวผ่านกิจกรรมฐานการเรียนรู้ (Station-Based Learning) ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์

นวัตกรรมประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ฐาน ได้แก่

1. Airport Check-in Station
2. Hotel Reception Station
3. Restaurant & Café Station
4. Tourist Information Station
5. AI Travel Challenge Station

โดยพัฒนาบนหลักการสำคัญ 4 ประการ ได้แก่

- Communicative Learning
- Real Context Learning

- Interactive Learning
- Confidence Building หรือเรียกว่า CRIC Model

3. แนวทางการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการท่องเที่ยว

ผลการวิจัยนำไปสู่ข้อเสนอเชิงนโยบายและเชิงปฏิบัติ 5 ยุทธศาสตร์ ประกอบด้วย

1. การพัฒนาหลักสูตรภาษาอังกฤษเฉพาะทางด้านการท่องเที่ยว
2. การประยุกต์ใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล
3. การสร้างสภาพแวดล้อมการใช้ภาษาอังกฤษจริง
4. การเสริมสร้างแรงจูงใจและความมั่นใจ
5. การสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างหน่วยงาน

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

5.2.1 ผู้ประกอบการท่องเที่ยวมีความต้องการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในระดับสูง

ผลการวิจัยพบว่า ผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงรายมีความต้องการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะคำศัพท์เกี่ยวกับการแนะนำสถานที่ท่องเที่ยว การรับรองที่พัก และการสื่อสารกับนักท่องเที่ยวต่างชาติ

ผลการวิจัยดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างประสิทธิภาพด้านการบริการและการสื่อสารในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว สอดคล้องกับแนวคิด English for Specific Purposes (ESP) ของ Hutchinson และ Waters (1987) ที่กล่าวว่าการเรียนภาษาอังกฤษควรพัฒนาตามความจำเป็นของผู้เรียนและบริบทการทำงานจริง เพื่อให้สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Prachanant (2012) ที่ศึกษาความต้องการใช้ภาษาอังกฤษของบุคลากรในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวไทย พบว่าทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นสมรรถนะสำคัญที่ส่งผลต่อคุณภาพการบริการและความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวต่างชาติ

5.2.2 ทักษะภาษาอังกฤษปัจจุบันยังไม่สอดคล้องกับความต้องการในการใช้งานจริง

ผลการวิจัยพบว่า แม้ผู้ประกอบการจะมีความต้องการใช้ภาษาอังกฤษในระดับสูง แต่ระดับทักษะภาษาอังกฤษปัจจุบันอยู่เพียงระดับปานกลาง โดยเฉพาะทักษะการพูดและความมั่นใจในการสื่อสาร

ผลการศึกษาดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิด Communicative Competence ของ Hymes (1972) ที่เสนอว่าการเรียนภาษาไม่ควรมุ่งเน้นเพียงความรู้ทางไวยากรณ์ แต่ต้องสามารถนำภาษาไปใช้สื่อสารในสถานการณ์จริงได้อย่างเหมาะสม

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Khamkhien (2010) ที่พบว่าผู้ประกอบการและบุคลากรด้านการท่องเที่ยวส่วนใหญ่มีความรู้ด้านภาษาอังกฤษในระดับหนึ่ง แต่ยังคงขาดความมั่นใจในการใช้ภาษาในการสื่อสารกับชาวต่างชาติ

5.2.3 ปัจจัยด้านทัศนคติและแรงจูงใจเป็นปัจจัยสำคัญต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

ผลการวิจัยพบว่า ผู้ประกอบการมีแรงจูงใจในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษอยู่ในระดับสูง และเห็นว่าภาษาอังกฤษช่วยเพิ่มโอกาสทางธุรกิจและรายได้ในอนาคต

ผลดังกล่าวสอดคล้องกับทฤษฎีแรงจูงใจทางการเรียนรู้ของ Gardner (1985) ที่อธิบายว่าแรงจูงใจเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการเรียนภาษาที่สอง โดยผู้เรียนที่มีแรงจูงใจสูงจะมีแนวโน้มพัฒนาทักษะทางภาษาได้ดีกว่าผู้ที่ขาดแรงจูงใจ และสอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์ที่พบว่าทัศนคติเชิงบวกและความกล้าแสดงออกเป็นปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการในจังหวัดเชียงรายอย่างมีนัยสำคัญ

5.2.4 รูปแบบการเรียนรู้แบบปฏิบัติจริงมีความเหมาะสมกับผู้ประกอบการท่องเที่ยว

ผลการวิจัยพบว่า ผู้ประกอบการมีความต้องการรูปแบบการฝึกอบรมแบบ Workshop และ Role Play อยู่ในระดับมากที่สุด รวมถึงต้องการวิทยากรที่มีประสบการณ์ตรงในงานท่องเที่ยวผลดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Learning) ของ Weimer (2002) ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิด Context-Based Learning ของ Brown, Collins และ Duguid (1989) ที่เสนอว่าการเรียนรู้จะเกิดประสิทธิภาพสูงสุดเมื่อเชื่อมโยงกับบริบทจริงที่ผู้เรียนต้องเผชิญในชีวิตประจำวันหรือการทำงาน

ดังนั้นการพัฒนานวัตกรรม Travel English Adventure Model ที่ใช้กิจกรรมฐานการเรียนรู้ (Station-Based Learning) จึงเป็นรูปแบบที่สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายและบริบทของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย

5.2.5 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้

ผลการวิจัยนำไปสู่ การพัฒนาฐาน AI Travel Challenge Station ซึ่งเป็นการนำปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) มาใช้ในการฝึกสนทนาภาษาอังกฤษผ่านสถานการณ์จำลอง ผลการศึกษาดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิด Digital Learning ของ Siemens (2005) ที่

อธิบายว่าการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา และสามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Huang และ Li (2023) ที่พบว่าการใช้ AI Chatbot เพื่อฝึกภาษาอังกฤษสามารถช่วยเพิ่มความมั่นใจในการสื่อสารและส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.2.6 การพัฒนานวัตกรรม Travel English Adventure Model สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ผลการวิจัยนำไปสู่การพัฒนานวัตกรรม Travel English Adventure Model ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการท่องเที่ยวที่บูรณาการกิจกรรมฐานการเรียนรู้ (Station-Based Learning) ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ โดยออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติในสถานการณ์จำลองที่ใกล้เคียงกับบริบทการทำงานจริงของผู้ประกอบการท่องเที่ยว

ผลการวิจัยดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิด Constructivism ของ Vygotsky (1978) ที่เชื่อว่าผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์ การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง โดยผู้เรียนไม่ได้เป็นเพียงผู้รับข้อมูล แต่เป็นผู้สร้างความรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ

นอกจากนี้ Travel English Adventure Model ยังสอดคล้องกับแนวคิด Communicative Language Teaching (CLT) ของ Richards และ Rodgers (2001) ที่มุ่งเน้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารจริงมากกว่าการท่องจำหลักไวยากรณ์ โดยกิจกรรมทั้ง 5 ฐาน ได้แก่ Airport Check-in Station, Hotel Reception Station, Restaurant & Café Station, Tourist Information Station และ AI Travel Challenge Station ล้วนส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับงานบริการและการท่องเที่ยวโดยตรง

ขณะเดียวกัน การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ในฐาน AI Travel Challenge Station ยังสอดคล้องกับแนวคิด Connectivism ของ Siemens (2005) ซึ่งมองว่าการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลเกิดจากการเชื่อมโยงแหล่งข้อมูล เครือข่าย และเทคโนโลยีต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา และสามารถพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง

เมื่อพิจารณาในมิติของการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 พบว่านวัตกรรมดังกล่าวสามารถส่งเสริมทักษะสำคัญ ได้แก่ การสื่อสาร (Communication) การทำงานร่วมกัน (Collaboration) การคิดแก้ปัญหา (Critical Thinking) และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ซึ่งเป็นสมรรถนะสำคัญที่จำเป็นต่อบุคลากรในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในยุคปัจจุบัน

ดังนั้นจึงสามารถกล่าวได้ว่า Travel English Adventure Model เป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวคิดการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 และมีศักยภาพในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการท่องเที่ยวให้สามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและเศรษฐกิจดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. หน่วยงานด้านการท่องเที่ยวควรสนับสนุนการพัฒนาหลักสูตรภาษาอังกฤษเฉพาะทางสำหรับผู้ประกอบการท่องเที่ยว
2. ควรจัดสรรงบประมาณเพื่อพัฒนาสื่อดิจิทัลและแพลตฟอร์มการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
3. ควรสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชนและ

สถาบันการศึกษา

4. ควรส่งเสริมการใช้เทคโนโลยี AI เพื่อพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้านการท่องเที่ยว
5. ควรกำหนดนโยบายพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเป็นส่วนหนึ่งของการยกระดับคุณภาพการท่องเที่ยวของจังหวัดเชียงราย

5.3.2 ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

1. สถานประกอบการควรจัดกิจกรรมฝึกภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่อง
2. ควรใช้รูปแบบ Workshop และ Role Play เป็นกิจกรรมหลักในการฝึกอบรม
3. ควรส่งเสริมการเรียนรู้ผ่าน Mobile Learning และ AI Chatbot
4. ควรพัฒนาคู่มือภาษาอังกฤษเฉพาะงานในแต่ละสายอาชีพ
5. ควรจัดกิจกรรมฝึกใช้ภาษาอังกฤษร่วมกับนักท่องเที่ยวต่างชาติจริง

5.3.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาประสิทธิผลของ Travel English Adventure Model ในกลุ่มตัวอย่างขนาดใหญ่ขึ้น

2. ควรพัฒนาระบบ AI Chatbot สำหรับการท่องเที่ยวโดยเฉพาะ
3. ควรศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการใช้ภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการในแต่ละประเภทธุรกิจ

4. ควรเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างการเรียนรู้แบบดั้งเดิมกับการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล

5. ควรขยายการศึกษาสู่จังหวัดท่องเที่ยวอื่นของประเทศไทยเพื่อสร้างรูปแบบการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในระดับประเทศ

5.4 องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการท่องเที่ยวในบริบทจังหวัดเชียงราย โดยพบว่าการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษที่มีประสิทธิภาพควรเกิดจากการบูรณาการองค์ประกอบสำคัญ 4 ด้าน ได้แก่

1. การเรียนรู้เพื่อการสื่อสาร (Communicative Learning)
2. การเรียนรู้ตามบริบทจริง (Real Context Learning)
3. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Interactive Learning)
4. การสร้างความมั่นใจในการใช้ภาษา (Confidence Building)

องค์ประกอบทั้ง 4 ด้านดังกล่าวได้รับการสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิด CRIC Model ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนานวัตกรรม Travel English Adventure Model

นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังชี้ให้เห็นว่าการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ร่วมกับกิจกรรมฐานการเรียนรู้สามารถช่วยลดข้อจำกัดด้านเวลา สถานที่ และความกังวลในการใช้ภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยจึงสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาหลักสูตร การฝึกอบรม และการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับผู้ประกอบการท่องเที่ยวในพื้นที่อื่นของประเทศไทยได้ต่อไป

บรรณานุกรม

- Ally, M. (2009). *Mobile learning: Transforming the delivery of education and training*. AU Press.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice-Hall.
- Blue, G. M., & Harun, M. (2003). Hospitality language as a professional skill. *English for Specific Purposes*, 22(1), 73–91.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
<https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Brown, J. S., Collins, A., & Duguid, P. (1989). Situated cognition and the culture of learning. *Educational Researcher*, 18(1), 32–42.
- Chen, G.-M., & Starosta, W. J. (1998). A review of the concept of intercultural awareness. *Human Communication*, 2, 27–54.
- Crystal, D. (2003). *English as a global language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Dangi, T. B., & Jamal, T. (2016). An integrated approach to sustainable community-based tourism. *Sustainability*, 8(5), Article 475. <https://doi.org/10.3390/su8050475>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392.
- Fitria, T. N. (2021). Artificial intelligence (AI) in education: Using AI tools for teaching and learning process. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 2(2), 32–38.
- Gardner, R. C. (1985). *Social psychology and second language learning: The role of attitudes and motivation*. Edward Arnold.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended learning in higher education: Framework, principles, and guidelines*. Jossey-Bass.
- Huang, X., & Li, M. (2023). Artificial intelligence and language learning: The impact of AI

- chatbots on English communication competence. *Education and Information Technologies*, 28(8), 10123–10145.
- Hutchinson, T., & Waters, A. (1987). *English for specific purposes: A learning-centred approach*. Cambridge University Press.
- Hymes, D. (1972). On communicative competence. In J. B. Pride & J. Holmes (Eds.), *Sociolinguistics*. Penguin.
- Khamkhien, A. (2010). Teaching English speaking and English speaking tests in the Thai context: A reflection from Thai perspective. *English Language Teaching*, 3(1), 184–190. <https://doi.org/10.5539/elt.v3n1p184>
- Knowles, M. S. (1984). *Andragogy in action: Applying modern principles of adult learning*. Jossey-Bass.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.
- Laurillard, D. (2012). *Teaching as a design science: Building pedagogical patterns for learning and technology*. Routledge.
- Parasuraman, A., Zeithaml, V. A., & Berry, L. L. (1988). SERVQUAL: A multiple-item scale for measuring consumer perceptions of service quality. *Journal of Retailing*, 64(1), 12–40.
- Prachanant, N. (2012). Needs analysis on English language use in tourism industry. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 66, 117–125.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and methods in language teaching* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations* (5th ed.). Free Press.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3–10.
- Tomlinson, B. (2011). *Materials development in language teaching* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Traxler, J. (2018). *Learning with mobiles in developing countries*. Routledge.
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO Publishing.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*.

Harvard University Press.

Weimer, M. (2002). *Learner-centered teaching*. Jossey-Bass.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). *นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณัฐกิตติ์ พาสภาการ, วรณรี ปานศิริ, และอุษา งานมีศรี. (2567). การจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษาในยุค
ดิจิทัล. *วารสารมณีเชษฐาราม วัดจอมมณี*, 7(3), 1610–1622.

ทิตินา แคมมณี. (2566). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์
ครั้งที่ 27). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พรหมจันทร์, ก., และ รัตนประเสริฐ, ป. (2564). การศึกษาผลการใช้สื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่าน
แพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการพูดสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1. *วารสารวิชาการครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์*, 11(2), 25–39.

พลอยจรัสแสง, ณ., และ ชนะกานนท์, ส. (2562). ความต้องการใช้ภาษาอังกฤษในการปฏิบัติงานของ
พนักงานโรงแรมในพื้นที่จังหวัดภูเก็ต. *วารสารการจัดการและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต*,
6(1), 12–25.

มณีนรัตน์, ศ. (2564). *การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจของผู้ประกอบการท่องเที่ยวในการนำเทคโนโลยีมา
ใช้ในธุรกิจ* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

วิภาดา, น. (2565). การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษสำหรับผู้ประกอบการท่องเที่ยวในประเทศไทย. *วารสาร
ศิลปศาสตร์*, 10(2), 78–92.

สมคิด แก้วมา. (2565). *การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานโดยใช้แอปพลิเคชัน
Quizlet เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท).
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ. (2561). *นวัตกรรมเพื่ออนาคต*.

<https://nia.or.th/pdf/books/Innovation%20for%20the%20Future.pdf>

สุขสมบุรณ์, ป., และ ดำริชอบ, ว. (2563). รูปแบบการพัฒนาศักยภาพของผู้ประกอบการท่องเที่ยวชุมชนใน
ยุคหลังโควิด-19. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่*, 23(1), 45–
60.

สุขุมพันธ์, จ. (2563). การพัฒนาหลักสูตรภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับมัคคุเทศก์ท้องถิ่นในแหล่ง
ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม. *วารสารวิชาการการท่องเที่ยวและการโรงแรม*, 7(1), 54–69.

สุนทรีย, ป. (2564). ผู้ประกอบการท่องเที่ยวไทยในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล. *วารสารบริหารธุรกิจและ
เศรษฐศาสตร์*, 12(3), 45–60.

ภาคผนวก ก

แผนการจัดการเรียนรู้ตามนวัตกรรม Travel English Adventure Model

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

Airport Check-in Station

หน่วยการเรียนรู้ English for Tourism Communication

เรื่อง Airport Check-in Communication

เวลา 3 ชั่วโมง

กลุ่มเป้าหมาย

ผู้ประกอบการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงราย

แนวคิดสำคัญ

ภาษาอังกฤษด้านการเดินทางและการติดต่อสื่อสารในสนามบินเป็นทักษะสำคัญสำหรับผู้ประกอบการท่องเที่ยวในการให้บริการและอำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยวต่างชาติ

วัตถุประสงค์

เมื่อจบกิจกรรม ผู้เรียนสามารถ

1. อธิบายคำศัพท์เกี่ยวกับสนามบินได้
2. สนทนาเกี่ยวกับการเช็คอินได้
3. ให้ข้อมูลเที่ยวบินเบื้องต้นได้
4. สื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมั่นใจ

สาระการเรียนรู้

Vocabulary

- Passport
- Boarding Pass
- Departure
- Arrival
- Gate
- Luggage

Expressions

- May I see your passport?
- Where are you travelling?

- Please proceed to Gate A5.

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ (20 นาที)

1. วิทยากรเปิดวิดีโอสถานการณ์สนามบิน
2. สนทนาเกี่ยวกับประสบการณ์เดินทาง

ขั้นสอน (120 นาที)

Activity 1 Vocabulary Challenge

เรียนรู้คำศัพท์ผ่าน QR Code

Activity 2 Role Play

จำลองสถานการณ์

- Airline Staff
- Tourist

Activity 3 Airport Mission

ผู้เรียนปฏิบัติการกิจเช็กอิน

ขั้นสรุป (40 นาที)

- Reflection
- แลกเปลี่ยนประสบการณ์
- สรุปคำศัพท์

สื่อ

- QR Code
- Website Travel English Adventure
- บัตร Boarding Pass
- วิดีโอ

การวัดผล

วิธีการ	เครื่องมือ
สังเกตพฤติกรรม	แบบประเมิน
สนทนา	Rubric
แบบทดสอบ	Quiz

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

Hotel Reception Station

เวลา 3 ชั่วโมง

วัตถุประสงค์

1. รับจองห้องพักได้
2. Check-in / Check-out ได้
3. ให้ข้อมูลโรงแรมได้

Vocabulary

- Reservation
- Receptionist
- Single Room
- Double Room
- Check-in
- Check-out

Activity Hotel Role Play

สถานการณ์

- รับจองห้องพัก
- ตอบข้อซักถาม
- แก้ไขปัญหาลูกค้า

การประเมิน

- Observation
- Performance Assessment

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3
Restaurant & Café Station

เวลา 3 ชั่วโมง

วัตถุประสงค์

1. สั่งอาหารเป็นภาษาอังกฤษได้
2. แนะนำเมนูอาหารได้

Vocabulary

- Menu
- Dessert
- Beverage
- Bill

Activity

- Mystery Menu Game
- Food Ordering Simulation

Assessment : Role Play Rubric

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

Tourist Information Station

เวลา 3 ชั่วโมง

วัตถุประสงค์

1. แนะนำแหล่งท่องเที่ยวได้
2. อธิบายเส้นทางได้

Vocabulary

- Attraction
- Temple
- Museum
- Route
- Landmark

Activity

Chiang Rai Tourism Guide

แนะนำ

- วัดร่องขุน
- วัดร่องเสือเต้น
- สี่แยกปาร์ค
- ดอยตุง

Assessment : Presentation Rubric

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

AI Travel Challenge Station

เวลา 3 ชั่วโมง

วัตถุประสงค์

1. สนทนากับ AI ได้
2. ใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษได้

Activity

AI Conversation

ภารกิจ

- Book a hotel
- Ask for directions
- Recommend attractions
- Solve tourist problems

Technology

- ChatGPT
- AI Chatbot
- Mobile Learning
- QR Learning

Assessment : Digital Performance Assessment

แบบประเมินผลการปฏิบัติกิจกรรม (Rubric)

เกณฑ์	4	3	2	1
การใช้คำศัพท์	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง
ความถูกต้อง	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง
ความคล่องแคล่ว	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง
ความมั่นใจ	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง

ภาคผนวก ข

แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน (Pre-test / Post-test)

เรื่อง ภาษาอังกฤษเพื่อการท่องเที่ยวตามนวัตกรรม Travel English Adventure Model

คำชี้แจง: จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว จำนวน 20 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน

ตอนที่ 1 Vocabulary (5 ข้อ)

ข้อ 1 What does "Passport" mean?

- ก. ตัวเครื่องบิน
- ข. หนังสือเดินทาง
- ค. บัตรประชาชน
- ง. กระเป๋าเดินทาง

ข้อ 2 word means "การจองห้องพัก"?

- ก. Reservation
- ข. Reception
- ค. Receptionist
- ง. Restaurant

ข้อ 3 What does "Boarding Pass" mean?

- ก. บัตรโดยสารขึ้นเครื่องบิน
- ข. หนังสือเดินทาง
- ค. ใบเสร็จรับเงิน
- ง. ใบจองห้องพัก

ข้อ 4 Which word refers to a place where tourists can get travel information?

- ก. Restaurant
- ข. Airport
- ค. Tourist Information Center
- ง. Hotel

ข้อ 5 What does "Attraction" mean?

- ก. โรงแรม
- ข. ร้านอาหาร
- ค. แหล่งท่องเที่ยว
- ง. สนามบิน

ตอนที่ 2 Dialogue (5 ข้อ)

ข้อ 6 Receptionist: "Do you have a reservation?"

Guest: " _____ "

ก. Yes, I have a reservation.

ข. I like this hotel.

ค. I need a taxi.

ง. I am hungry.

ข้อ 7

Airport Staff: "May I see your passport?"

Tourist: " _____ "

ก. Thank you.

ข. Here you are.

ค. See you later.

ง. Excuse me.

ข้อ 8

Waiter: "What would you like to order?"

Customer: " _____ "

ก. I would like fried rice.

ข. I need a room.

ค. I lost my passport.

ง. I want a ticket.

ข้อ 9

Tourist: "How can I get to the White Temple?"

Guide: " _____ "

ก. Check in at the counter.

ข. Turn right and go straight.

ค. Order food here.

ง. Show me your passport.

ข้อ 10

Hotel Guest: "Could I have the Wi-Fi password?"

Receptionist: "_____"

- ก. Certainly. Here it is.
- ข. Your flight is delayed.
- ค. Please order food first.
- ง. Go to Gate 5.

ตอนที่ 3 Tourism Communication (5 ข้อ)

ข้อ 11 A foreign tourist asks for a recommendation of a famous attraction in Chiang Rai.

Which place should you recommend?

- ก. White Temple
- ข. Suvarnabhumi Airport
- ค. Chatuchak Market
- ง. Pattaya Beach

ข้อ 12 A tourist wants to check in at a hotel.

Which sentence is most appropriate?

- ก. I'd like to check in.
- ข. I'd like to order food.
- ค. I'd like to buy a ticket.
- ง. I'd like to go shopping.

ข้อ 13 Which expression is used to give directions?

- ก. Turn left at the traffic light.
- ข. May I see your passport?
- ค. I'd like a double room.
- ง. What would you like to order?

ข้อ 14 A tourist asks about local food.

Which food is most suitable to recommend in Northern Thailand?

- ก. Khao Soi
- ข. Pizza

ค. Hamburger

ง. Sandwich

ข้อ 15 What is the most important skill when communicating with tourists?

ก. Memorizing grammar

ข. Effective communication

ค. Writing essays

ง. Translating books

ตอนที่ 4 AI & Digital Tourism (5 ข้อ)

ข้อ 16 What does AI stand for?

ก. Artificial Information

ข. Artificial Intelligence

ค. Automatic Internet

ง. Advanced Innovation

ข้อ 17 Which technology can help learners practice English conversations?

ก. AI Chatbot

ข. Calculator

ค. Scanner

ง. Printer

ข้อ 18 What is the purpose of QR Code Learning?

ก. To print documents

ข. To connect learners to digital learning resources

ค. To reserve hotels

ง. To book flights

ข้อ 19 Which digital tool is suitable for learning English anytime and anywhere?

ก. Mobile Learning Application

ข. Television

ค. Newspaper

ง. Radio

ข้อ 20 One benefit of using AI in English learning is:

- ก. Reducing learning opportunities
- ข. Increasing communication practice
- ค. Eliminating speaking skills
- ง. Replacing teachers completely

เฉลยแบบทดสอบ

ข้อ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ตอบ	ข	ก	ก	ค	ค	ก	ข	ก	ข	ก	ก	ก	ก	ก	ข	ข	ก	ข	ก	ข

เกณฑ์การแปลผลคะแนน

คะแนน	ระดับความรู้
17-20	ดีมาก
13-16	ดี
9-12	ปานกลาง
5-8	พอใช้
0-4	ควรปรับปรุง

ภาคผนวก ค

เครื่องมือวิจัย

**แบบสอบถามความต้องการ ทักษะ ความพร้อม และปัจจัยที่ส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
ของผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงราย**

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป (เพื่อจัดกลุ่มวิเคราะห์)

1. เพศ: ☐ ชาย ☐ หญิง ☐ อื่น ๆ
2. อายุ: ☐ <25 ☐ 25-34 ☐ 35-44 ☐ 45-54 ☐ ≥55
3. ตำแหน่ง/บทบาท: ☐ เจ้าของกิจการ ☐ ผู้จัดการโรงแรม ☐ พนักงานต้อนรับ ☐ เจ้าของร้านอาหาร ☐ ไกด์/
พนักงานบริการ ☐ อื่น ๆ: _____
4. ระดับการศึกษา: ☐ ต่ำกว่าม.6 ☐ ม.6/ปวช ☐ ปริญญาตรี ☐ สูงกว่าปริญญาตรี ☐ อื่น ๆ
5. ประสบการณ์ในงานปัจจุบัน (ปี): _____
6. จำนวนพนักงานในกิจการ (ถ้ามี): _____
7. เคยเรียนภาษาอังกฤษทางการศึกษา/คอร์สเสริมหรือไม่: ☐ เคย ☐ ไม่เคย
8. ใช้ภาษาอังกฤษกับลูกค้าต่างชาติบ่อยแค่ไหน: ☐ แทบไม่เคย ☐ บางครั้ง ☐ บ่อย ☐ ประจำ

**ตอนที่ 2 แบบสอบถาม สำรวจความต้องการ ทักษะ ความพร้อม และปัจจัยที่ส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้
ภาษาอังกฤษของผู้ประกอบการท่องเที่ยว จังหวัดเชียงราย**

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลที่เป็นจริงของท่าน โดยพิจารณาตามเกณฑ์ดังนี้

1 = ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง, 2 = ไม่เห็นด้วย, 3 = เห็นด้วยปานกลาง, 4 = เห็นด้วย, 5 = เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ลำดับ	คำถาม	ระดับ				
		1	2	3	4	5
ด้านที่ 1 ความต้องการทางภาษาอังกฤษ (Needs)						
1	ข้าพเจ้าต้องการเรียนรู้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการแนะนำสถานที่ท่องเที่ยว					
2	ข้าพเจ้าต้องการเรียนรู้การสื่อสารเพื่อรับ/จองที่พักและบริการ					
3	ข้าพเจ้าต้องการเรียนรู้ลีสำหรับการสื่อสารฉุกเฉินกับนักท่องเที่ยว					
4	ข้าพเจ้าต้องการฝึกฟังภาษาอังกฤษสำหรับสำเนียงต่าง ๆ ของนักท่องเที่ยว					
5	ข้าพเจ้าต้องการฝึกพูดนำเสนอข้อมูล/เรื่องราวเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว					
ด้านที่ 2 ทักษะภาษาอังกฤษปัจจุบัน (Self-perceived skills)						
6	ความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษ (เข้าใจประโยคทั่วไปจากนักท่องเที่ยว)					
7	ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษ (แนะนำ ตอบคำถาม พูดคุยทั่วไป)					
8	ความสามารถในการอ่าน (อ่านเมนู/ป้าย/อีเมลภาษาอังกฤษ)					
9	ความสามารถในการเขียน (เขียนข้อความสั้น อีเมลหรือประวัติสินค้าบริการ)					

ลำดับ	คำถาม	ระดับ				
		1	2	3	4	5
10	ความเชื่อมั่นในการใช้ภาษาอังกฤษเมื่อต้องสื่อสารกับลูกค้าต่างชาติ					
ด้านที่ 3 ความพร้อมและแรงจูงใจ (Readiness & Motivation)						
11	ข้าพเจ้ามีเวลาเพียงพอสำหรับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ					
12	ข้าพเจ้ามีทรัพยากรด้านการเงินพอที่จะลงทุนในการเรียนภาษาอังกฤษ					
13	ข้าพเจ้ามีแรงจูงใจที่จะพัฒนาภาษาอังกฤษเพื่อธุรกิจท่องเที่ยวของตน					
14	ข้าพเจ้าคิดว่าการพัฒนาภาษาอังกฤษจะเพิ่มรายได้/โอกาสให้ธุรกิจของตน					
15	ข้าพเจ้าพร้อมเปลี่ยนกิจกรรมการทำงานบางอย่างเพื่อนำเวลาเรียนรู้ภาษาอังกฤษ					
ด้านที่ 4 ปัจจัยส่งเสริม (Facilitators)						
16	หน่วยงาน/สมาคมท้องถิ่นให้การสนับสนุนการฝึกอบรมภาษาอังกฤษ					
17	มีสื่อการสอนภาษาอังกฤษที่เหมาะสมกับบริบทการท่องเที่ยวท้องถิ่น					
18	มีโอกาสฝึกใช้ภาษาอังกฤษจริงจากการพบลูกค้าต่างชาติบ่อยครั้ง					
19	พนักงานในองค์กรมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนภาษาอังกฤษ					
20	มีการจัดกิจกรรม/เวิร์กช็อปภาษาอังกฤษที่ตรงกับเวลางาน					
ด้านที่ 5 อุปสรรค/ปัญหา (Barriers)						
21	ขาดเวลาเนื่องจากภารกิจงานประจำ					
22	ขาดครู/ผู้สอนที่เข้าใจบริบทการท่องเที่ยวของเชียงราย					
23	ความกลัว/ขาดความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษ					
24	ต้นทุน(ค่าเรียน/ค่าวัสดุ)สูงเกินไปสำหรับกิจการขนาดเล็ก					
25	สื่อการสอนไม่เหมาะสม (ไม่ใช่ภาษา/หัวข้อที่ต้องการ)					
ด้านที่ 6 ความต้องการรูปแบบการฝึกอบรม (Preferences)						
26	คอร์สเข้มที่สั้นและเน้นปฏิบัติ (workshop 1-3 วัน)					
27	คอร์สระยะยาว (เรียนเป็นคอร์สหลายสัปดาห์)					
28	การเรียนแบบออนไลน์/เรียนผ่านมือถือ (e-learning)					
29	การเรียนแบบลงพื้นที่ฝึกจริง (on-the-job training / role play กับนักท่องเที่ยว)					
30	การเรียนแบบกลุ่มย่อยภายในชุมชน/อุตสาหกรรม					

ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นเพิ่มเติม

โปรดเขียนความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษสำหรับธุรกิจท่องเที่ยวในเชียงราย

.....

.....

.....

แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ (Observation Form)

วัตถุประสงค์ของแบบสังเกต: เพื่อประเมินพฤติกรรมของผู้เรียนขณะทดลองใช้วัตรกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ชื่อผู้สังเกต: _____

วันที่สังเกต: ____ / ____ / ____

ชื่อผู้เรียน (รหัส/นามสมมติ): _____

ช่วงทดลอง: ☐ Preliminary Try-out ☐ Main Try-out

สถานที่: _____

ตอนที่ 2 แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ (Rating Scale)

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลที่เป็นจริงของท่าน โดยพิจารณาตามเกณฑ์ดังนี้

1 = น้อยที่สุด, 2 = น้อย, 3 = ปานกลาง, 4 = มาก, 5 = มากที่สุด

ลำดับ	พฤติกรรมที่สังเกต	รายละเอียดพฤติกรรม	ระดับ				
			1	2	3	4	5
1	ความตั้งใจเรียน (Attention)	ตั้งใจฟังคำอธิบาย ติดตามกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ไม่ออกแวก					
2	การมีส่วนร่วมในกิจกรรม (Participation)	ร่วมทำกิจกรรม พูดคุย ชักถาม ตอบคำถาม แสดงบทบาทสมมติ					
3	ความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ (Communication Skill)	ใช้ประโยคภาษาอังกฤษได้เหมาะสม พยายามสื่อสารแม้มีข้อผิดพลาด					
4	การใช้สื่อและเทคโนโลยี (Use of Media/Technology)	สามารถใช้สื่อ วิดีโอ บทเรียนออนไลน์ และอุปกรณ์ได้อย่างเหมาะสม					
5	ความร่วมมือกับผู้อื่น (Collaboration)	ทำงานร่วมกับเพื่อนร่วมกลุ่ม ช่วยเหลือและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น					

ตอนที่ 3 บันทึกการสังเกตเชิงพรรณนา (Descriptive Observation) ผู้สังเกตสามารถบันทึกพฤติกรรมเด่น เหตุการณ์สำคัญ ปัญหาที่พบ หรือความสามารถพิเศษของผู้เรียนระหว่างกิจกรรม

.....

.....

.....

.....

ตอนที่ 4 ข้อสรุปเบื้องต้นของผู้สังเกต (เช่น จุดเด่นของผู้เรียน พฤติกรรมที่ควรพัฒนา และความเหมาะสมของสื่อ)

.....

.....

.....

.....

ตอนที่ 5 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

แบบสัมภาษณ์

วัตถุประสงค์: ให้ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการ, ประสบการณ์, ทักษะ, ปัจจัยส่งเสริม และอุปสรรคในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับผู้ประกอบการท่องเที่ยวในเชียงราย

ส่วน A: ข้อมูลเบื้องต้น (Opening warm-up)

1. ช่วยเล่าให้ฟังสั้น ๆ เกี่ยวกับบทบาท/หน้าที่ของท่านในกิจการท่องเที่ยวนี้ และความสัมพันธ์กับนักท่องเที่ยวต่างชาติได้ไหม?

ส่วน B: ประสบการณ์การใช้ภาษาอังกฤษ

2. โดยทั่วไปท่านสื่อสารกับนักท่องเที่ยวต่างชาติด้วยภาษาอังกฤษบ่อยแค่ไหน และในสถานการณ์แบบใดบ้าง?
3. ในการสื่อสารจริง ๆ ท่านพบว่ามีความยาก/ง่ายอย่างไร (เช่น ฟังไม่เข้าใจ สำเนียง ปัญหาคำศัพท์)?

ส่วน C: ความต้องการด้านการเรียนภาษาอังกฤษ

4. ท่านเห็นว่าอะไรคือทักษะภาษาอังกฤษที่สำคัญที่สุดสำหรับงานของท่าน? ทำไมถึงสำคัญ?
5. ถ้ามีการจัดอบรมภาษาอังกฤษ ท่านอยากให้มุ่งเน้นเรื่องอะไร (หัวข้อ/รูปแบบ/ระยะเวลา)?

ส่วน D: แรงจูงใจและความพร้อม

6. อะไรเป็นแรงจูงใจหลักที่ทำให้ท่านอยาก/ไม่อยากพัฒนาภาษาอังกฤษ?
7. ปัจจัยภายใน (เช่น เวลา ทรัพยากรทางการเงิน ทักษะของครอบครัว/ทีม) และปัจจัยภายนอก (เช่น นโยบาย/การสนับสนุนจากหน่วยงาน) อะไรที่ทำให้ท่านพร้อมหรือติดขัดในการเรียนรู้?

ส่วน E: ปัจจัยส่งเสริมและอุปสรรค

8. ในความเห็นของท่าน อะไรคือปัจจัยที่ช่วยให้การเรียนภาษาอังกฤษประสบความสำเร็จในชุมชน/อุตสาหกรรมท่องเที่ยวนี้?
9. อุปสรรคหลัก ๆ ที่เห็นว่าควรได้รับการแก้ไขคืออะไรและมีแนวทางใดที่คิดว่าน่าจะช่วยได้?

ส่วน F: ประสบการณ์ที่น่าจดจำ & ข้อเสนอแนะ

10. ช่วยเล่าเหตุการณ์ที่ท่านรู้สึก “ภาษาอังกฤษช่วย (หรือทำให้เกิดปัญหา)” ต่อการให้บริการนักท่องเที่ยวได้ไหม?
11. ท่านมีคำแนะนำหรือข้อเสนอแนะอย่างไรสำหรับหน่วยงานท้องถิ่น/ผู้จัดอบรม ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษให้ตรงกับความต้องการของท่าน?
12. มีอะไรเพิ่มเติมที่อยากบอกเกี่ยวกับการเรียนภาษาอังกฤษหรือการทำงานกับนักท่องเที่ยวต่างชาติไหม? ขอขอบคุณมากค่ะ/ครับ เวลาของท่านมีค่าต่อการวิจัยของเรา

แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนต่อสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ: ☐ ชาย ☐ หญิง ☐ อื่น ๆ
2. อายุ: ☐ ต่ำกว่า 25 ปี ☐ 25-35 ปี ☐ 36-45 ปี ☐ 46 ปีขึ้นไป
3. สถานภาพการประกอบอาชีพ
 - ☐ เจ้าของกิจการ
 - ☐ ผู้จัดการโรงแรม
 - ☐ พนักงานต้อนรับ
 - ☐ เจ้าของร้านอาหาร
 - ☐ ไกด์นำเที่ยว / พนักงานบริการ
 - ☐ อื่น ๆ ระบุ _____

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความพึงพอใจ (Likert Scale)

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในหน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลที่เป็นจริงของท่าน โดยพิจารณาตามเกณฑ์ดังนี้

1 = ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง, 2 = ไม่เห็นด้วย, 3 = เห็นด้วยปานกลาง, 4 = เห็นด้วย, 5 = เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ลำดับ	คำถาม	ระดับ				
		1	2	3	4	5
ด้านที่ 1 ความเหมาะสมของเนื้อหา						
1	เนื้อหาเหมาะสมกับผู้ประกอบการด้านการท่องเที่ยว					
2	เนื้อหาชัดเจน เข้าใจง่าย					
3	เนื้อหาครอบคลุมสถานการณ์งานบริการจริง					
ด้านที่ 2 ความน่าสนใจของสื่อและกิจกรรม						
4	สื่อมีความน่าสนใจและดึงดูดความสนใจ					
5	กิจกรรมช่วยกระตุ้นให้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้					
6	สื่อนำเสนอด้วยรูปแบบที่ทันสมัย					
ด้านที่ 3 ความสามารถในการนำไปใช้จริง						
7	สามารถนำความรู้ไปใช้ในการทำงานจริงได้					
8	กิจกรรมช่วยให้กล้าสื่อสารภาษาอังกฤษมากขึ้น					
9	สื่อช่วยพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านที่จำเป็นอย่างชัดเจน					
ด้านที่ 4 ความสะดวกในการใช้งานสื่อ						
10	ใช้งานสื่อได้ง่าย ไม่ซับซ้อน					
11	ระบบบทเรียนออนไลน์ทำงานได้อย่างราบรื่น					

ลำดับ	คำถาม	ระดับ				
		1	2	3	4	5
12	มีคำอธิบายและคู่มือใช้งานชัดเจน					
ด้านที่ 5 ความพึงพอใจโดยรวม						
13	ภาพรวมของสื่อนวัตกรรมมีประสิทธิภาพ					
14	ได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดี					
15	มีความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรมโดยรวม					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม (คำตอบปลายเปิด)

1.สิ่งที่ชอบมากที่สุดเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้ครั้งนี้

.....

.....

2.สิ่งที่ควรปรับปรุงหรือพัฒนา

.....

.....

.....

3.ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

ประวัตินักวิจัย

ประวัตินักวิจัย คนที่ 1

1. ชื่อ – สกุล อาจารย์มณี จำปาแพง
Ms. Manee Champaphaeng
2. หมายเลขบัตรประจำตัวประชาชน 3570101051760
3. ตำแหน่ง รองคณบดีคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
4. หน่วยงานที่สังกัด 80 หมู่ 9 คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย 57100
เบอร์ 053-776-013 โทรสาร: 053-776-025

E-mail: manee.cha@crru.ac.th

5. ประวัติการศึกษา

2547 ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ศศ.ม.) สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยนเรศวร

2538 ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) สาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ สถาบันราชภัฏเชียงราย

6. สาขาวิชาที่มีความเชี่ยวชาญพิเศษ

การสื่อสารภาษาอังกฤษ การเขียนภาษาอังกฤษ ภาษาอังกฤษธุรกิจ

7. ประสบการณ์เกี่ยวกับการบริหารงานวิจัย

มณี จำปาแพง และคณะ (2565) การสร้างสรรค์งานประยุกต์ศิลป์จากทุนวัฒนธรรมในตำบลป่าแดด

อำเภอป่าแดด จังหวัดเชียงราย ได้รับทุนจากมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย. (หัวหน้าโครงการ)

มณี จำปาแพง และคณะ (2563) การพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษในงาน

บริการสำหรับพนักงานโรงแรมในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย ได้รับทุนจากมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย. (ผู้ร่วมวิจัย)

มณี จำปาแพง และคณะ (2562) การส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน ตำบลป่าตึง อำเภอแม่จัน จังหวัด

เชียงรายโดยใช้ข้อมูลความรู้ทางภาษา วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นฐาน ได้รับทุนจากมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย. (หัวหน้าโครงการ)

มณี จำปาแพง และคณะ (2560) การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมสมรรถนะสากลสำหรับประชาชนในเขต

เศรษฐกิจพิเศษชายแดนภาคเหนือตอนบนเพื่อรองรับประชาคมอาเซียน ได้รับทุนจากมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย. (หัวหน้าโครงการ)

มณี จำปาแพง และคณะ (2557) การจัดการท่องเที่ยวเชิงเกษตร ชุมชนตำบลนางแล อำเภอเมือง

จังหวัดเชียงราย ได้รับทุนจากมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย. (หัวหน้าโครงการ)

มณี จำปาแพง และคณะ (2556) การพัฒนาความรู้เรื่องไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ โดยการสอนแบบ

แผนผังความคิดของนักศึกษา ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ได้รับทุนจาก

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย. (หัวหน้าโครงการ)

ประวัตินักวิจัย คนที่ 2

1. ข้อมูลส่วนตัว

- 1.1. ชื่อ – สกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุตรี เวทพิเชฐโกศล
- 1.2. วัน/เดือน/ปีเกิด 27 ตุลาคม 2525
- 1.3. ที่อยู่ปัจจุบัน 15 หมู่ 3 ถนนหิรัญนคร ตำบลแม่จัน อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงราย 57110
โทรศัพท์ 082-6415495 E-mail bhudtree.wet@crru.ac.th
- 1.4. ที่ทำงาน/หน่วย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย เลขที่ 80 หมู่ 9
ตำบลบ้านดู่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย 57110 โทรศัพท์..053-776-013 โทรสาร: 053-776-025

2. ข้อมูลการศึกษา

2.1. คุณวุฒิ

- ระดับปริญญาตรี

Bachelor of Science in Technical Management (Cum Lauda)

DeVry University, United States of America

- ระดับปริญญาโท

Master of Education in Instructional Technology

American InterContinental University, United States of American

- ระดับปริญญาเอก

ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

2.2. ประสบการณ์ในการทำงานที่ผ่านมา

- พ.ศ. 2568 - ปัจจุบัน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

รองผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

- พ.ศ. 2564 - พ.ศ. 2568 มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

รองผู้อำนวยการสถาบันภาษาและกิจการต่างประเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

- พ.ศ. 2556 - พ.ศ. 2563 มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

อาจารย์ประจำโปรแกรมวิชาภาษาตะวันตก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

3. ผลงานวิจัยในอดีต (ระบุทั้งที่เป็นเจ้าของโครงการและร่วมโครงการ)

Tran, T. T., Wepicketkosol, B., & Tran, X. T. (2025). The impact of self-study apps on university EFL

learners: A radical constructivism's perspective. *Journal of Education Technology Development and Exchange (JETDE)*, 18(3), 67-91.

1. Chidchanok Theppabundit, Alnika Sainamyen, Bhudtree Wepichetkosol, & Poonnawaj Phromla. (2024). The development of print media integrated with virtual reality in four languages for tourism in Chiang Ban Subdistrict, Chiang Kham District, Phayao Province. *Parichart Journal*, 37(3), 745–762.

Sirikanya Dawilay, Natthaphon Santhi & Bhudtree Wepichetkosol. (2024) Online Task-Based Language Learning to Enhance Thai Monks' Speaking Performance. *Journal of Mobile Multimedia*, Vol. 20-2. 307-334.

Bhudtree Wepichetkosol. (2022). Development of Activities for Teaching English Grammar by a Collaborative Learning Method for First-Year Students at Chiang Rai Rajabhat University, Chiang Rai. *Journal of Legal Entity Management and Local Innovation*. Vol. 8 No. 5 (2022).

บุตรี เวทพิเชฐโกศล. (2565). การพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร ปีที่ 10 ฉบับที่ 4 (มิถุนายน 2565). หน้า 1574-1584 (วารสาร TCI ฐาน 1)

บุตรี เวทพิเชฐโกศล. (2565). การพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษสำหรับนักศึกษาปริญญาตรี โดยใช้วิธีการอ่านแบบร่วมมือ. วารสารวิชาการธรรมทรรศน์ ปีที่ 22 ฉบับที่ 2 (เมษายน-มิถุนายน 2565). หน้า 83-95 (วารสาร TCI ฐาน 1)

Prommin Songsirisak, Jutharat Jitpranee, Albert Lisec, Prasobkan Boonjanawiroj, Bhudtree Wepichetkosol & Kannikar Kantamas. (2022). Chinese students' metaphorical descriptions of Thai teachers at a Thai university. *Malaysia Journal of Learning & Instruction*, 19(1), 213-241.

2. ณัฐพล สันธิ, สิริกันยา ดาวิไล, บุตรี เวทพิเชฐโกศล. (2564). Perceptions and Language Learning Strategies of Chinese Students: A Case Study of Chiang Rai Rajabhat University

(CRRU). *วารสารฟ้าเหนือ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย. วารสารฟ้าเหนือ ปีที่ 12 ฉบับที่ 2 (2021): กรกฎาคม - ธันวาคม 2564. 126-148*

ชิมมี อุปรา, บุตรี เวทพิเชฐโกศล, วรพล ฐปมมงคล. (2564). จากห้องเรียนสัทศาสตร์ภาษาอังกฤษสู่การบริการวิชาการในชุมชน: การพัฒนากระบวนการบริการวิชาการแก่สังคมโดยนักศึกษาเป็นผู้นำดำเนินการ From English Phonetics Classroom to Academic Service in the Community: The Development of Academic Service Process by Students. *การประชุมระดับชาติและนานาชาติ ด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2 (The 2nd National and International Conference on Humanities and Social Sciences (TSU-HUSOIcon 2021). July 9, 2021*

อังศนา พงษ์นุเมกุล, จักรี พิษณุพิบูล, อัญชลี ทิพย์โยธิน, บุตรี เวทพิเชฐโกศล. (2561). ระบบจัดการองค์ความรู้เรื่อง

ความเชื่อและพิธีกรรมการณีสึกษา เทศบาลตำบลนางแล. *วารสารสังคมศาสตร์วิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย. วารสารสังคมศาสตร์วิชาการ ปีที่ 10 ฉบับที่ 3 (2017): กันยายน - ธันวาคม 2560. 208-216*

คมกฤษ จิระบุตร, วิจิต นางแล, เศรษฐชัย ใจฮัก, ภาณุพันธ์ จิตคำ, กษิรา ภิวงศ์กูร, ฐานปัทม์ ไชยชมภู, ธิดาลักษณ์

อยู่เย็น, และบุตรี เวทพิเชฐโกศล. (2560) การสร้างสื่อแผนที่ท่องเที่ยว โดยการใช้เทคโนโลยี Augmented Reality เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอำเภอเชียงของ จังหวัดเชียงราย. *การประชุมวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ.*

Bhudtree Wetpichetkosol, Sumalee Chaijaroen. (2560). The Framework for Development of Web-

Based Constructivist Learning Environment Model to Promote Critical Thinking Integration with Neuroscience. *วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. 29(2), 24-28*

Bhudtree Wetpichetkosol, Sumalee Chaijaroen. (2558). The Development of Constructivist Web

Based Learning Environment Model to Promote Critical Thinking Integration in the Advanced English Reading for Undergraduate Students. *International ASEAN Research Network Symposium, Bangkok, Thailand. June 24th, 2015.*

Bhudtree Wetpichetkosol. (2556). Constructivist on Network Learning Environment Model. The 6th

International Conference on Educational Research, Khon Kaen, Thailand. September 13th - 14th, 2013.

4. ผลงานวิจัยที่กำลังดำเนินการอยู่
การพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัด
เชียงราย (The Development of Innovation to Promote English Language Learning for
Tourism Entrepreneurs in Chiang Rai Province).
5. ผลงานวิจัยที่กำลังดำเนินการต่อไป
การพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับผู้ประกอบการท่องเที่ยวในจังหวัด
เชียงราย (The Development of Innovation to Promote English Language Learning for
Tourism Entrepreneurs in Chiang Rai Province).

ประวัตินักวิจัย คนที่ 3

1. ชื่อ – สกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์วราภรณ์ ศรีนาราช
Asst. Prof. Waraporn Srinarach
2. หมายเลขบัตรประจำตัวประชาชน 3540400671905
3. ตำแหน่ง รองคณบดีคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
4. หน่วยงานที่สังกัด 80 หมู่ 9 คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย 57100
เบอร์ 053-776-013 โทรสาร: 053-776-025

E-mail: waraporn.sri@rru.ac.th

5. ประวัติการศึกษา

2547 ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ศศ.ม.) สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยนเรศวร

2543 ครุศาสตรบัณฑิต (ค.บ.) สาขาวิชาภาษาอังกฤษ สถาบันราชภัฏเชียงราย

2541 ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) สาขาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ เกียรตินิยมอันดับ 1

สถาบันราชภัฏเชียงราย

6. สาขาวิชาที่มีความเชี่ยวชาญพิเศษ

การแปลภาษาอังกฤษ-ภาษาไทย และการแปลเชิงธุรกิจ, การเขียนเรียงความภาษาอังกฤษ

การอ่านภาษาอังกฤษเชิงวิเคราะห์สังเคราะห์, ภาษาอังกฤษสำหรับงานสาธารณสุขศาสตร์

7. ประสบการณ์เกี่ยวกับการบริหารงานวิจัย

วราภรณ์ ศรีนาราช และคณะ (2565) การสร้างสรรค์งานประยุกต์ศิลป์จากทุนวัฒนธรรมในตำบล

ป่าแดด อำเภอป่าแดด จังหวัดเชียงราย ได้รับทุนจากมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย. (ผู้ร่วมวิจัย)

วราภรณ์ ศรีนาราช (2563) การศึกษาการใช้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ด้านทักษะการแปลของ

นักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ได้รับทุนจากมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย. (งานวิจัยเดี่ยว)

วราภรณ์ ศรีนาราช และคณะ (2562) การส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน ตำบลป่าตึง อำเภอแม่จัน

จังหวัดเชียงรายโดยใช้องค์ความรู้ทางภาษา วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นฐาน ได้รับทุนจากมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย. (ผู้ร่วมวิจัย)

วราภรณ์ ศรีนาราช และคณะ (2560) การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมสมรรถนะสากลสำหรับประชาชน

ในเขตเศรษฐกิจพิเศษชายแดนภาคเหนือตอนบนเพื่อรองรับประชาคมอาเซียน ได้รับทุนจาก
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย. (ผู้ร่วมวิจัย)

วราภรณ์ ศรีนาราช และคณะ (2557) การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมภาษาอังกฤษสำหรับผู้ให้บริการ

ด้านการท่องเที่ยวชุมชนตำบลนางแล อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย ได้รับทุนจากมหาวิทยาลัยราช
ภัฏเชียงราย. (ผู้ร่วมวิจัย)