

การพัฒนาการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลเพื่อเสริมทักษะการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจอาหาร Developing Learning in the Digital Age to Enhance Skills for Becoming a Food Business Entrepreneur

โสรัจจ์ วิสุทธิแพทย์^{1*} ทรงพล วิธารวัฒนา² และสุภาภรณ์ สมไพบุลย์³

Sorat Wisutthipae^{1*} Songpol Vithanwatana² and Supaporn Sompiboon³

Received 9 เมษายน 2568 Revised 31 กรกฎาคม 2568 Accepted 17 พฤศจิกายน 2568

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่ตอบรับกับการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย โดยเฉพาะผลกระทบจากสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อการจัดการศึกษาในปัจจุบัน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้ประกอบการธุรกิจอาหารได้อย่างมีประสิทธิภาพ เข้าใจหลักการที่จำเป็นและสามารถฝึกปฏิบัติจริงได้อย่างรู้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี โดยศึกษากระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนในสถานการณ์โลกดิจิทัลและสถานการณ์โรคระบาด และพัฒนารูปแบบกระบวนการเรียนรู้ในยุคเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจอาหาร เนื้อหาครอบคลุมการจัดการเรียนรู้ในยุคใหม่ บทบาทของผู้สอนและผู้เรียน สื่อและเครื่องมือที่เข้าถึงง่าย และการประยุกต์ใช้ทรัพยากรทางดิจิทัลเพื่อการพัฒนาทักษะและสร้างโอกาสทางธุรกิจที่นำไปสู่การเป็นผู้ประกอบการธุรกิจอาหาร บทความนี้เน้นย้ำการสร้างสมดุลระหว่างการเรียนรู้เชิงทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติจริง เพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนสามารถใช้ความรู้และเทคโนโลยีร่วมกันอย่างสร้างสรรค์เพื่อการประกอบอาชีพในอนาคต

คำสำคัญ : กระบวนการเรียนรู้, การเป็นผู้ประกอบการ, เทคโนโลยีดิจิทัล

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, โรงเรียนการเรือน มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

¹ Assistant Professor, School of Culinary Arts, Suan Dusit University

² อาจารย์, โรงเรียนการเรือน มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

² Lecturer, School of Culinary Arts, Suan Dusit University

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

³ Assistant Professor, Faculty of Management Science, Suan Dusit University

* ผู้ประสานงานนิพนธ์ e-mail: katai2323@gmail.com

Abstract

This academic article aims to present a method for developing learning processes in the current era, which has been impacted by various situations affecting learning. The goal is to encourage learners, specifically those aspiring to become food entrepreneurs, to understand the principles and gain hands-on practice while being aware of the changes in the digital technology era. The content of the article addresses learning in the digital technology age, entrepreneurship, and the development of learning processes to build skills and advance toward becoming food entrepreneurs in a digital technology-driven society. This development focuses on the roles of both instructors and learners, using teaching materials that are accessible to learners, with the primary goal being to equip learners with the ability to adapt to digital technology and utilize it for the advancement and promotion of food entrepreneurship.

Keywords: Learning Process, Entrepreneurs, Technology Digital

1. บทนำ

การปรับเปลี่ยนรูปแบบการดำเนินชีวิตในช่วงทศวรรษที่ผ่านมาของไทย ส่งผลให้รูปแบบการเรียนรู้แบบเดิมเปลี่ยนแปลงไป โดยทั้งผู้สอนและผู้เรียนต้องปรับรูปแบบการถ่ายทอดและการรับรู้ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรวดเร็ว ทั้งยังมีสถานการณ์โรคระบาดไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ที่ทำให้กระบวนการเรียนรู้ในระบบถูกปรับเปลี่ยนไปโดยไว ทั้งนี้จากแนวทางการพัฒนาประเทศด้านการศึกษาด้านนโยบาย Thailand 4.0 ต้องได้รับการพัฒนากำลังคนให้มีความสอดคล้องด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดจากความอยากรู้ อยากรู้ และอยากเป็น (Passion driven) เป็นการเรียนรู้เพื่อตอบโจทย์เฉพาะบุคคล (Personalized) จึงมีการบูรณาการการเรียนรู้ในทุกภาคส่วน ทั้งใช้เทคโนโลยีและการจัดการเรียนรู้ที่จะนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้และการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต จากนโยบายของรัฐบาลดังกล่าวและสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงสังคมและสิ่งแวดล้อมอย่างรวดเร็ว การจัดการศึกษาจึงต้องกำหนดแนวทางและทิศทางการดำเนินงานให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่มุ่งหวังให้เกิดกับผู้เรียนที่สอดคล้องกับแนวทางวิถีชีวิตรูปแบบใหม่ ซึ่งจะปรากฏเป็นคุณภาพของการเรียนรู้ที่เท่าทันยุคสมัย (Morin, A., 2025) โดยที่ ภูมิมา ภิญโญสินวัฒน์ (2563) กล่าวว่า สถานการณ์ใหม่ควรเปลี่ยนจากวิกฤติให้เป็นโอกาสเพื่อพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนการสอน ควรมีแนวทางการบูรณาการความรู้รายวิชา กับเทคโนโลยีที่ต้องการสนับสนุนให้ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพเพื่อการดำเนินชีวิตและประกอบอาชีพเป็นผู้ประกอบการด้านอาหารและการบริการในอนาคต ควรพัฒนาหลักสูตรและ มีกระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการด้วยเนื้อหาเชิงสหวิทยาการ (Interdisciplinary) ที่สอดคล้องกับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะการเรียนรู้เกี่ยวกับการเงิน

เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ และการเป็นผู้ประกอบการ (Financial, Economics, Business and Entrepreneurial Literacy) (สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา, 2561) ซึ่งการพัฒนารูปแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ต่อผู้เรียนนี้ จะช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ มีทักษะและพร้อมต่อการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจอาหารในยุคเทคโนโลยีดิจิทัลที่สามารถปฏิบัติงานได้จริง ดังนั้นการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งเพื่อให้เกิดการพัฒนาและส่งเสริมผู้เรียนสู่การเป็นผู้ประกอบการธุรกิจอาหาร ภายใต้สถานการณ์โลกดิจิทัล สถานการณ์โรคระบาดและการเปลี่ยนแปลงของโลกอนาคต

2. วัตถุประสงค์

2.1 ศึกษากระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนในสถานการณ์โลกดิจิทัลและสถานการณ์โรคระบาด

2.2 พัฒนารูปแบบกระบวนการเรียนรู้ในยุคเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจอาหาร

3. เนื้อเรื่อง

3.1 การเรียนรู้ในยุคเทคโนโลยีดิจิทัล

เทคโนโลยีเป็นสิ่งที่มนุษย์พัฒนาขึ้นเพื่อแก้ปัญหาและสนองความต้องการที่จะช่วยเพิ่มความสามารถในการทำงานของมนุษย์ในทุกช่วงวัยและทุกกิจกรรม เทคโนโลยีดิจิทัลได้มีบทบาทสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ในปัจจุบันอย่างยิ่ง เพราะเทคโนโลยีดิจิทัลทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง โดยเน้นการเรียนรู้แบบออนไลน์และการแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้รู้และผู้คนจากทั่วโลกซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะการคิดและการวิเคราะห์ การจัดการข้อมูล และการแก้ปัญหาเป็นความสำคัญในการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน ดังที่ Kim, S. et al. (2019) และอดิพร เกิดเรือง (2560) กล่าวว่า การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลนี้ จะต้องคำนึงถึงการใช้เครือข่ายออนไลน์ในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกสมัยใหม่ โดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนรู้ การทำงาน ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและการดำรงชีวิต

3.1.1 การเรียนรู้ การเรียนรู้เป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินชีวิตที่เกิดผลจากกระบวนการสังเกต พิจารณา ไตร่ตรอง แก้ปัญหา และส่งผลให้เกิดพฤติกรรมใหม่ โดยที่การเรียนรู้จะเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวร ซึ่งเป็นผลต่อเนื่องจากประสบการณ์หรือการฝึกหัด ส่วนบางพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปที่ไม่จัดว่าเกิดจากการเรียนรู้เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงเพียงชั่วคราวเท่านั้น เช่น ความเห็นตื้นเขิน (จิราภา เต็งไธรัตน์ และคณะ, 2543) การเรียนรู้ไม่ได้จำกัดอยู่ในเฉพาะห้องสี่เหลี่ยมในห้องเรียนเท่านั้น การเรียนรู้มีอยู่รอบตัวเกิดขึ้นที่ชุมชน บ้านและอื่น ๆ ที่สามารถนำไปปรับใช้กับชีวิตได้จริง (วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา, 2563)

การเรียนรู้ หมายถึง การเปลี่ยนพฤติกรรม ซึ่งเป็นผลเนื่องมาจากประสบการณ์ที่คนเรามีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม หรือจากการฝึกหัด รวมทั้งการเปลี่ยนปริมาณความรู้ของผู้เรียน (สุรางค์ โค้วตระกูล, 2554)

การเรียนรู้ในรูปแบบลงมือกระทำเป็นผลจากการฝึกหัด จำเป็นอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดทักษะจากการทำจริงและผ่านการฝึกฝน การเรียนรู้ด้านอาหารและการจัดการบริการและความรู้ด้านการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจอาหาร เป็นรูปแบบความรู้ที่เป็นกระบวนการต่อเนื่อง การเป็นผู้ประกอบอาหารควรมีความรู้ความเข้าใจด้านการดำเนินธุรกิจอาหารที่เป็นผลการเรียนรู้เฉพาะรายบุคคลโดยแต่ละบุคคลจะเกิดการเรียนรู้และนำไปปฏิบัติใช้เพื่อการประกอบอาชีพที่แตกต่างกัน เป็นการเรียนรู้ที่บุคคลจะเกิดการประมวลผลขึ้นภายใต้การทำความเข้าใจที่เกิดขึ้นหลังจากการได้รับประสบการณ์ตรงหรือการจำลองบทบาทสถานการณ์ โดยส่งผลถึงประสิทธิภาพในการปฏิบัติจริงและการถ่ายทอดต่อเนื่องไปข้างหน้าเมื่อสำเร็จการศึกษา โดยโอกาสการเรียนรู้ของนักศึกษาเทคโนโลยีการประกอบอาหารและการบริการด้านการเป็นผู้ประกอบการ จะเป็นแนวทางที่สามารถพัฒนาสู่การเป็นผู้ประกอบอาชีพอิสระและประสบความสำเร็จในอนาคตได้

3.1.2 กระบวนการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้เป็นกิจกรรมที่มีลำดับขั้นตอนอย่างต่อเนื่อง โดยเริ่มจากความเข้าใจพื้นฐานไปสู่การพัฒนาทักษะที่ซับซ้อนมากขึ้นผ่านประสบการณ์สัมผัสและการลงมือปฏิบัติ เช่น การเรียนรู้การทำอาหารไทย ผู้เรียนจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับวัตถุดิบอาหารไทย สามารถคัดเลือกวัตถุดิบอาหารไทยที่ถูกต้องและเหมาะสม สามารถใช้เทคนิคการประกอบอาหารไทย และการจัดเสิร์ฟอย่างมีศิลปะอาหารไทยและร่วมสมัยได้ถูกต้อง กระบวนการเหล่านี้ผู้เรียนต้องได้รับประสบการณ์ที่จะทำให้มีความเข้าใจเชิงลึก นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและความเชี่ยวชาญในระดับวิชาชีพ เช่น การเป็นผู้ประกอบการด้านอาหารไทย ผู้จัดทำหน่วยวัตถุดิบอาหาร หรือแม้แต่ผู้เชี่ยวชาญด้านการตกแต่งอาหาร

ในบริบทของการพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurship education) ในรายวิชาการเป็นผู้ประกอบธุรกิจอาหารเป็นการเรียนรู้ที่จะช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีเป้าหมายการเรียนรู้และทราบถึงเป้าหมายที่ต้องการพัฒนาสู่การเป็นผู้ประกอบการของตนเองในอนาคต กระบวนการเรียนรู้จำเป็นต้องบูรณาการองค์ความรู้หลายด้านโดยเฉพาะความเข้าใจเกี่ยวกับอาหารและการบริหารจัดการ การตลาด การเงิน การวางแผนธุรกิจและการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งหมดล้วนเป็นส่วนหนึ่งของกรอบแนวคิดด้านการเรียนรู้เพื่อเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurship education) ซึ่งกรอบแนวคิดดังกล่าวนี้ควรส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถตั้งเป้าหมาย วิเคราะห์ศักยภาพของตนเองและสร้างแนวทางสู่การดำเนินธุรกิจได้จริง ผู้เรียนควรได้รับประสบการณ์ทั้งจากการเรียนรู้ในห้องเรียนและสถานการณ์จริง เพื่อให้สามารถประมวลผลการเรียนรู้ที่ได้ไปสู่การปฏิบัติได้อย่างยั่งยืนภายใต้บริบทของยุคเทคโนโลยีดิจิทัล ผู้เรียนต้องมีความสามารถในการปรับตัวกับความเปลี่ยนแปลงได้อย่างดี การจัดการเรียนรู้จึงควรมีวิธีการหรือเทคนิคที่จะเชื่อมโยงระหว่างความรู้ภาคทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติด้วยวิธีการที่เข้าใจง่าย ยืดหยุ่น ทันสมัย และต้องตอบสนองความต้องการของผู้เรียนรายบุคคล เช่น การใช้รูปแบบการสื่อสารที่หลากหลายรวมทั้งการเลือกใช้สื่อดิจิทัล การใช้เกมการเรียนรู้ หรือการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล เป็นต้น ทั้งนี้การที่จะเป็นผู้ประกอบการธุรกิจอาหารจะต้องมีความเข้าใจทั้งองค์ประกอบการทำอาหาร ซึ่งเป็นทั้งผู้ผลิตและผู้ให้บริการ โดยที่ไม่ได้ดำเนินการเพียงเป็นผู้จัดบริการอาหารเท่านั้นแต่เป็นการดำเนินงานครอบคลุมตั้งแต่กระบวนการวางแผนก่อนการผลิตและการส่งต่อเพื่อให้เป็นผลสำเร็จในการทำธุรกิจอาหารและ

เครื่องมือและนำมาซึ่งผลกำไร จึงเป็นเหตุผลสำคัญที่จะต้องใช่วิธีการต่าง ๆ ที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีแนวความคิดของการเป็นผู้ประกอบการที่มีองค์ความรู้การจัดทำแผนธุรกิจ รูปแบบธุรกิจอาหาร การดำเนินการธุรกิจให้มีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จ บทบาทหน้าที่ของธุรกิจต่อสังคมและชุมชน ภาษีธุรกิจและกฎหมายที่เกี่ยวข้อง บทบาทของผู้สอนในบริบทใหม่นี้จึงต้องเปลี่ยนจากผู้ถ่ายทอดเป็นผู้ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ ลดการบรรยายเพิ่มเติมเทคนิคการเรียนรู้เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์และลงมือทำด้วยประสบการณ์ตรง โดยที่ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ (2562) กล่าวว่า กระบวนการเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่าง ๆ จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher-order thinking) ที่ประกอบด้วยวิธีการคิดเชิงวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่า ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริงโดยคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ ยังต้องเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะด้านการคิดวิเคราะห์และวิจารณ์ญาณและทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (ปรมินทร์ เยาว์ยืนยง, 2562) สอดคล้องกับ กมล โพธิ์เย็น (2564) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงรุกผู้สอนจะต้องลดบทบาทของผู้สอน แต่เพิ่มบทบาทของผู้เรียนให้มากยิ่งขึ้น เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือทำและได้คิดในสิ่งที่ทำลงไป เพื่อเป็นการสร้างประสบการณ์ตรงให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน และนรรีซต์ ผืนเขียว (2562) ได้กล่าวเพิ่มเติมว่า ต้องเน้นให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณ์ญาณและเกิดประโยชน์ ส่งเสริมการเรียนการสอนและมุ่งหมายให้ผู้เรียนเกิดองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง

กล่าวโดยสรุป การเรียนรู้ในยุคเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นรูปแบบและช่องทางการเรียนรู้ที่ได้ถูกพัฒนาขึ้นในปัจจุบัน เป็นการนำเสนอองค์ความรู้ในรูปแบบความสนใจเฉพาะด้าน (Customized) เพื่อให้สามารถเข้าถึงองค์ความรู้ได้ง่าย ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะตนเองได้ตรงตามความต้องการ ดังพระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566 มาตรา 5 ระบุว่า การส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อต้องการให้บุคคลมีทักษะการเรียนรู้ ทักษะอาชีพ และทักษะชีวิตที่สอดคล้องและเท่าทันพัฒนาการของโลก และมีโอกาสพัฒนาหรือเพิ่มพูนทักษะของตนให้สูงขึ้นหรือปรับเปลี่ยนทักษะของตนตามความถนัดหรือความจำเป็นในปัจจุบันและอนาคต (พระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566, 2566) มีข้อสังเกตของการเรียนรู้ในปัจจุบันดังนี้

1) รูปแบบการเรียนรู้ดำเนินไปตลอดชีวิตและจะบูรณาการสาขาวิชาต่าง ๆ เข้าด้วยกัน การเรียนรู้ในยุคนี้จึงไม่เพียงการเรียนรู้เพื่อท่องจำ แต่เป็นการเรียนรู้เพื่อรู้และนำไปใช้ได้ รวมทั้งการส่งเสริมให้มีทักษะเชื่อมโยงบูรณาการศาสตร์ต่าง ๆ เป็นองค์รวมเพื่อพัฒนาต่อยอดความรู้ให้ต่อเนื่องไป

2) อาชีพเฉพาะทางและอาชีพใหม่และการเข้าถึงแหล่งความรู้ได้รวดเร็วและง่ายดาย ทำให้เกิดโอกาสใหม่ ๆ ในการประกอบอาชีพ หรือเป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องต่าง ๆ สามารถนำเสนอองค์ความรู้ของตนเองผ่านช่องทางได้หลากหลาย ผู้ที่มีความสนใจเฉพาะด้านสามารถแสวงหาความรู้ได้ง่าย และจากความสนใจเฉพาะบุคคลอาจจะรวมกลุ่มความสนใจที่สามารถพัฒนาต่อยอดเป็นอาชีพและสร้างรายได้ให้กับตนเองได้ เช่น นักออกแบบจานอาหาร กลุ่มผู้ขายสินค้าที่ทำด้วยมือ สไตลิสต์ส่วนตัว นักการตลาดออนไลน์ เป็นต้น

3) พฤติกรรมการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงและความนิยมที่จะเรียนรู้ระบบมีมากขึ้น ผู้เรียนจะแสวงหาความรู้ใหม่อย่างต่อเนื่องตามความสนใจ ท่ามกลางความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการพัฒนาทางด้านดิจิทัล ยิ่งกระตุ้นให้การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต และแพลตฟอร์มการเรียนรู้มีเป็นจำนวนมาก เช่น แอปพลิเคชัน คลิปวิดีโอ e-book หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ส่งเสริมให้มีโอกาสเพิ่มทักษะพัฒนาตนเองอย่างไม่จำกัดสถานที่และเวลา โดยที่สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ ณ นครชิคาโก (2563) ได้สรุป กรณีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการบริโภคของอเมริกันหลังสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 พบว่า การใช้บริการธุรกิจอีคอมเมิร์ซมีแนวโน้มมากขึ้นอย่างต่อเนื่องรวมถึงการให้บริการจัดส่งสินค้าถึงบ้าน หรือการให้บริการรับของที่ริมทางหน้าร้าน (Curbside pickup) และการให้บริการขับรถเข้าไปในช่องจุดรับสินค้า (Drive-through service) สะท้อนให้เห็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมจากการเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

4) การทำงานร่วมกับเทคโนโลยี/ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เมื่อเทคโนโลยีมีบทบาทในการดำเนินชีวิต การทำงานร่วมกับ AI จึงช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการทำงานมากขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยลดค่าใช้จ่าย ลดระยะเวลา และลดความผิดพลาดในการทำงาน ฉะนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องปรับตัวและเรียนรู้เพิ่มทักษะรอบด้านให้หลากหลาย เพื่อทำงานร่วมกับ AI ได้อย่างดีและสามารถต่อยอดการทำงานได้

เมื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทต่อการเรียนรู้ในปัจจุบัน และยังมีสถานการณ์โรคระบาดหรือโรคอุบัติใหม่เกิดขึ้น จึงส่งผลให้กระบวนการเรียนการสอนจะต้องปรับตัวขนานใหญ่ (จักรี เตชะวารี, 2564) เพื่อให้รู้เท่าทันและสามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ได้ โดยที่ มนัสพันธ์ หัตถศักดิ์ และปิยวัฒน์ ดิลกสัมพันธ์ (2564) ได้เสนอแนะการจัดเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดต่อเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ว่าควรมีการวางแผนและจัดรูปแบบการสอนให้เหมาะสม ต้องเป็นไปอย่างบูรณาการการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยให้การพัฒนาระบบการเรียนการสอนสามารถดำเนินต่อเนื่องไปและสามารถต่อยอดการเรียนรู้ได้ การเรียนรู้แบบออนไลน์ (Online) ที่ใช้เทคโนโลยีเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นทางเลือก โดยมีการทำงานในรูปแบบคอมพิวเตอร์ช่วยการเรียนการสอน การสร้างบรรยากาศในการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน (Ali, N. H. & Rosli, R. A. H. M., 2019) และการเรียนรู้แบบไฮบริด (Hybrid learning) เป็นระบบการเรียนรู้ที่เปิดกว้างให้ผู้เรียนได้เข้าถึงการเรียนรู้ในหลากหลายรูปแบบ เป็นการปรับให้สภาพแวดล้อมในการเรียนให้มีความเหมาะสมต่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เช่น การใช้เทคโนโลยีจากเกม (Gamification) เป็นการใช้เทคโนโลยีการศึกษากับการออกแบบเกม ที่จะช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนในระหว่างการเรียนรู้ในบทเรียน รวมไปถึงการช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานมากยิ่งขึ้น การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล (Digital storytelling) และการสื่อสารแบบเล่าเรื่อง (Storytelling) เป็นวิธีการที่ผู้สอนและผู้เรียนเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นผ่านสื่อช่องทางต่าง ๆ นำมาใช้ในการจัดเรียนรู้ในห้องเรียนผ่านเทคโนโลยีช่วยในการเล่าเรื่องราวให้กับเพื่อนในชั้นเรียน เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ซึ่งกันและกัน โดยรูปแบบการเรียนรู้ใน วิทยา วาโย และคณะ (2563) กล่าวว่า ต้องประกอบไปด้วย ผู้สอน ผู้เรียน เนื้อหา สื่อการเรียนและแหล่งเรียนรู้ กระบวนการ

จัดการเรียนรู้ ระบบการติดต่อสื่อสาร ระบบเครือข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมถึงการวัดและ
การประเมินผล

3.2 การเป็นผู้ประกอบการ

ผู้ประกอบการ หมายถึง บุคคลที่มีโอกาสและผลประโยชน์ในธุรกิจ โดยเป็นผู้มีความรู้
และความเข้าใจในเรื่องการเงิน การจัดการวัตถุดิบและการเผชิญกับความเสี่ยงในการริเริ่มหรือ
ดำเนินธุรกิจ โดยได้ระบุลักษณะพฤติกรรมของผู้ประกอบการ ต้องเป็นผู้มีความคิดริเริ่ม
สร้างสรรค์ (Creation) มีแนวคิดริเริ่มดำเนินธุรกิจใหม่ มีการสร้างสรรค์นวัตกรรม
(Innovation) มีการผลิตสินค้าใหม่รวมถึงกระบวนการดำเนินธุรกิจ การตลาดและการบริหาร
จัดการองค์การด้วยกระบวนการใหม่ ๆ อีกทั้งต้องมีความสามารถในการบริหารความเสี่ยง
(Risk management) ผู้ประกอบการหรือเจ้าของธุรกิจจะต้องมีความรับผิดชอบต่อความเสี่ยง
อันเกิดจากการขาดทุน หรือความล้มเหลวในการดำเนินธุรกิจ มีความสามารถในการบริหารงาน
ทั่วไป (General management) และมีความมุ่งมั่นในประสิทธิภาพของงานและการทำงาน
(Performance Intention) (สุธีรา อะทะวงษา, 2556)

การจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้ประกอบการธุรกิจอาหารเป็นการ
ส่งเสริมแนวคิดและจุดประกายให้ผู้เรียนที่มีความรู้ด้านอาหาร เครื่องดื่ม และการจัดบริการ
ได้มีอิสระต่อการบ่มเพาะความคิดของตนเองและพัฒนาสู่การเป็นผู้ประกอบการธุรกิจอาหาร
ผู้เรียนจึงต้องได้รับการเรียนรู้หลักการของการเป็นผู้ประกอบการ การฝึกปฏิบัติและเสริมสร้าง
ทักษะด้านการบริหารจัดการ การวางแผนหรือการออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างสร้างสรรค์ โดยมี
ผู้สอนทำหน้าที่ถ่ายทอดประสบการณ์ ช่วยเหลือ สนับสนุน พร้อมทั้งเชื่อมโยงสู่การปฏิบัติจริง
ดังที่ จีรพงศ์ อ่อนน้อม และคณะ (2566) กล่าวว่า การมีจิตวิญญาณของการเป็นผู้ประกอบการ
ไม่สามารถเกิดขึ้นมาได้เองแต่จะต้องพัฒนาด้านตนเองด้วยการสร้างคุณลักษณะที่เหมาะสม
จนกระทั่งผู้ที่ต้องการพัฒนาด้านตนเองมีคุณลักษณะที่เป็นจิตวิญญาณของการเป็นผู้ประกอบการได้
ดังนั้นผู้สอนต้องเน้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและมีทักษะการเป็นผู้ประกอบการอาหาร
ควบคู่ไปกับความสามารถของแต่ละบุคคลที่แตกต่างกันไป เพื่อให้ได้รับการส่งเสริมและพัฒนา
สู่การเป็นผู้ประกอบการให้มากขึ้น มีโอกาสฝึกฝนและมีความมั่นใจที่จะดำเนินงานในอนาคต
โดยที่ ศิวะนันท์ ศิวพิทักษ์ และปิยะวิทย์ ทิพรส (2564) กล่าวถึง คุณลักษณะการเป็น
ผู้ประกอบการในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล ได้แก่ ความสามารถด้านนวัตกรรมและความพยายามที่จะ
สร้างคุณค่าให้แก่สินค้าและ/หรือบริการอย่างมีนวัตกรรม การกล้าเผชิญความเสี่ยง และการ
ทำงานเชิงรุก ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการเป็นผู้ประกอบการหรือมีแนวคิดการ
เป็นผู้ประกอบการจึงควรประกอบด้วยประเด็นต่อไปนี้

3.2.1 ความโน้มเอียงในการเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurial orientation)

เป็นลักษณะนิสัยและบุคลิกภาพที่โน้มเอียงในการเป็นผู้ประกอบการหรือ
มีกิจการเป็นของตนเอง สามารถเริ่มต้นธุรกิจเองได้ (Startup) ควรมีบุคลิกภาพเบื้องต้น ได้แก่
ความใฝ่เรียนใฝ่รู้ (Learning orientation) ความต้องการดำเนินการ (Achievement)
ความต้องการเป็นอิสระในตัวเอง (Autonomy) ความทะเยอทะยาน ความชอบที่จะคิดค้น
นวัตกรรมหรือสิ่งใหม่ การแข่งขัน กล้าเสี่ยง และความริเริ่มของตนเองที่จะทำสิ่งใหม่

3.2.2 ความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) หมายถึง ความสามารถในการคิดในสิ่งที่แปลกใหม่ มีนภาพ (Novelty) ไม่ซ้ำแบบใคร (Originality) และมีคุณค่าที่จะได้รับการยอมรับจากสังคม (Socially valued idea)

3.2.3 ความคิดวิจารณ์ญาณ (Critical thinking) หมายถึง ความตั้งใจที่จะพิจารณาตัดสินเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยการไม่เห็นคล้อยตามข้ออ้างที่น่าเสนอ แต่จะตั้งคำถามหรือโต้แย้งข้ออ้างนั้น เพื่อนำไปสู่การแสวงหาคำตอบที่สมเหตุสมผลมากกว่าข้ออ้างเดิม และเป็นจุดเริ่มต้นของความคิดสร้างสรรค์ กล่าวคือเมื่อตั้งข้อสงสัย ไม่เชื่อสิ่งเดิม จะส่งผลให้มีการหาข้อมูล แนวทาง และข้อสรุปที่ผ่านการไตร่ตรอง นำไปสู่ความคิดใหม่หรือกระบวนการคิดใหม่เพื่อให้ได้ข้อสรุปเป็นแนวทางในการตัดสินใจที่มีเหตุผล

3.2.4. ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ (English proficiency) ผู้ประกอบการต้องเรียนรู้และใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างดีทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน

3.2.5 พฤติกรรมการค้นคว้าศึกษาข้อมูล (Information seeking behavior) เป็นกิจกรรมหรือปฏิสัมพันธ์ที่บุคคลกระทำเพื่อแสวงหาสารสนเทศ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อตอบสนองความต้องการบางประการของผู้แสวงหา (อารีย์ ชื่นวัฒนา, 2545) ซึ่งความต้องการนี้จะแสดงออกและนำไปสู่พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ เพื่อช่วยแก้ปัญหาหรือตัดสินใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง และยุติเมื่อบุคคลนั้นได้คำตอบแล้ว (Chen, C. C. & Hernon, P., 1982

3.2.6 ทักษะด้านเทคโนโลยี (Digital literacy) หมายถึง ทักษะในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน เช่น โทรศัพท์ แท็บเล็ต สื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ในการสื่อสารและการปฏิบัติงานรวมทั้งการทำงานร่วมกัน หรือใช้เพื่อพัฒนากระบวนการทำงาน หรือระบบงานในองค์กรให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ

3.3 ธุรกิจอาหารและเครื่องดื่ม (Food and beverage business)

ธุรกิจอาหารและเครื่องดื่ม หมายถึง การประกอบกิจการให้บริการอาหารและเครื่องดื่มแก่คนเดินทาง นักท่องเที่ยวหรือประชาชนทั่วไป โดยจัดเตรียมสถานที่ให้ผู้บริโภคได้รับประทานภายในสถานที่ที่ให้บริการนั้น หรืออาจให้บริการบรรจุอาหารเพื่อให้ผู้บริโภคนำไปรับประทานที่อื่นได้

ธุรกิจบริการอาหาร (Food service business) หมายถึง กลุ่มธุรกิจ สถาบัน หรือบริษัท ที่ให้บริการเตรียมความพร้อมด้านอาหารภายนอกสถานที่พักอาศัย ได้แก่ ร้านอาหาร ห้องอาหารตามโรงเรียนและโรงพยาบาล โรงงาน โรงแรม เรือสำราญ ผู้ให้บริการจัดเลี้ยงนอกสถานที่ และกลุ่มธุรกิจอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง กลุ่มธุรกิจบริการอาหารที่นิยมในปัจจุบันสามารถยกตัวอย่างได้ดังนี้

3.3.1 ธุรกิจอาหารจานด่วน (Fast-food restaurants business) เป็นรูปแบบการจัดบริการอาหารที่เน้นความสะดวก รวดเร็ว ราคาไม่แพง และไม่บริการเครื่องดื่มประเภทแอลกอฮอล์ เปิดบริการทุกวัน รวมถึงบริการอาหารประจำชาติต่าง ๆ ที่มักจัดบริการในรูปแบบอาหารจานเดียว

3.3.2 ธุรกิจอาหารสำเร็จรูป (Deli shops business) เป็นรูปแบบการจัดบริการอาหารสำเร็จรูปที่พร้อมรับประทาน เช่น แซนด์วิช สลัด ฮอทดอกและอื่น ๆ บริการแบบมีที่นั่งในร้านจำกัด มักตั้งอยู่ในบริเวณที่ผู้คนหนาแน่น

3.3.3 ธุรกิจอาหารบุฟเฟต์ (Buffets business) เป็นรูปแบบการจัดบริการอาหารที่ให้ลูกค้าบริการตนเอง ลูกค้าสามารถตักอาหารได้ทุกประเภทในปริมาณที่ไม่จำกัด “All you can eat” ในราคาเดียวต่อคนตามที่กำหนด ธุรกิจประเภทนี้ได้รับความนิยมในโรงแรม โดยเฉพาะการจัดบริการอาหารในมือเที่ยงและมือค่ำ

ในปัจจุบันธุรกิจบริการอาหารมีปัจจัยที่ผู้ประกอบการต้องทำความเข้าใจและเรียนรู้ เช่น สภาพภูมิอากาศที่ส่งผลต่อผลผลิตเกษตรและต้นทุนวัตถุดิบอาหารที่มีแนวโน้มสูงขึ้น นโยบายทางการเมือง สถานการณ์การเงินโลกและโรคระบาด ความต้องการของผู้บริโภคที่เปลี่ยนไป รวมถึงเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลง ทั้งเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับวัตถุดิบอาหาร เช่น Plant based food, Lab grown meat, Keto และเทคโนโลยีภายในร้านอาหาร เช่น การสั่งอาหาร การจัดการสต็อก หุ่นยนต์เสิร์ฟอาหาร หุ่นยนต์ช่วยทำอาหาร เทคโนโลยีสนับสนุน เช่น การขนส่ง การพัฒนาบรรจุภัณฑ์ และการจัดการข้อมูล ฯลฯ และเทคโนโลยีด้านช่องทางจำหน่าย หากผู้ประกอบการที่ปรับตัวและสามารถเข้าถึงการพัฒนาเทคโนโลยีย่อมมีความได้เปรียบมากกว่า และการคาดการณ์พัฒนาการของธุรกิจอาหารในอนาคตที่พบว่าจะมีรูปแบบการใช้เทคโนโลยีในร้านอาหารมากขึ้น เช่น การรับออเดอร์ผ่านแอปพลิเคชันหรือแพลตฟอร์ม การใช้หุ่นยนต์ช่วยทำอาหารและเสิร์ฟอาหาร การให้ความสำคัญกับสิ่งแวดล้อมและธรรมาภิบาล เช่น แอปพลิเคชันสั่งอาหารเพื่อลดอาหารเหลือทิ้ง (Food waste) และเมนูอาหารแพลนท์เบส ฯลฯ การนำเสนอประสบการณ์พิเศษให้แก่ลูกค้าเพื่อสร้างจุดเด่น เช่น Chef table การใช้สื่อสังคมและการตลาดออนไลน์ เป็นต้น

3.4 การพัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อสร้างทักษะและพัฒนาสู่การเป็นผู้ประกอบการธุรกิจอาหารในสังคมเทคโนโลยีดิจิทัล

จากข้อมูลกระแสการเปลี่ยนแปลงการบริโภคและสถานการณ์การบริโภคที่เปลี่ยนแปลงไป กระบวนการเรียนรู้เพื่อสร้างแนวทางการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจอาหารที่ประสบความสำเร็จจึงต้องคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เข้าใจโดยง่าย ผู้สอนรายวิชาการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจอาหารต้องนำเสนอกิจกรรมและข้อมูลที่ตรงกับพฤติกรรมและความต้องการของผู้เรียนที่แปรผันจากสถานการณ์โรคระบาดและสถานการณ์ฉุกเฉินอื่น ๆ แนวทางการพัฒนาผู้เรียนด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบนวัตกรรม (Innovation thinking process) สามารถบูรณาการสู่การนำเสนอให้ผู้เรียนเข้าใจและพร้อมสู่การเป็นผู้ประกอบการธุรกิจอาหารด้วยแนวทางดังนี้

3.4.1 ทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย (Empathy) กระบวนการเรียนรู้จะประกอบไปด้วยผู้เรียนและผู้สอนและกิจกรรมการเรียนการสอนภายใต้สถานการณ์โรคระบาดและหลายพื้นที่การเรียนรู้ การตรวจสอบความต้องการ เป็นการพิจารณาจากมุมมองของผู้เรียนและผู้สอนซึ่งมีบทบาท หน้าที่ และสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน ข้อค้นพบจากผู้เรียนเห็นว่าเป็นรูปแบบออนไลน์ในรายวิชาที่ต้องการฝึกปฏิบัติการณ์นั้น เป็นโอกาสในระดับปานกลาง ขณะที่ผู้สอนเห็นว่าเป็นโอกาสมากในประเด็นระบบการติดต่อสื่อสารและประเด็นสื่อการเรียนและ

แหล่งเรียนรู้ ข้อมูลความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์ผู้เรียนเห็นว่าบรรยากาศในการเรียนไม่มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างกัน จึงทำให้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษากับอาจารย์ และระหว่างนักศึกษาด้วยกันลดลง ในรายวิชาที่จะต้องฝึกปฏิบัติ นักศึกษาสามารถดูการปฏิบัติงานตามขั้นตอนต่าง ๆ จากอาจารย์ที่สาธิตเป็นตัวอย่างได้ แต่เมื่อถึงเวลาที่ต้องปฏิบัติก็จะพบข้อจำกัดหลายประการ

3.4.2 การระบุประเด็นปัญหา (Define) ประเด็นปัญหาสำคัญ (Pain point) และโอกาสหรือศักยภาพ (Gain point) การจัดการเรียนการสอนที่มุ่งส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียนให้เป็นผู้ประกอบการธุรกิจอาหาร ในสถานการณ์ไม่ปกติภายใต้บริบทของมหาวิทยาลัยที่มีการจัดการเรียนการสอนหลายสถานที่ตั้ง ทั้งในมหาวิทยาลัย วิทยาเขตและศูนย์การศึกษา สามารถจำแนกปัญหาหรืออุปสรรคในการเรียนออนไลน์ ดังนี้ 1) ขาดทักษะและการฝึกปฏิบัติ 2) ขาดปฏิสัมพันธ์ระหว่างอาจารย์และเพื่อน 3) ขาดเครือข่ายความเชื่อมโยง หรือการได้รู้จักกับรุ่นพี่รุ่นน้อง 4) กระบวนการสอนขาดความน่าสนใจ น่าเบื่อ 5) การเรียนออนไลน์ร่วมกับนักศึกษาจำนวนมากและไม่รู้จักกันทำให้บรรยากาศการเรียนรู้อ่อนลง เป็นต้น

3.4.3 การระดมความคิด (Ideate) ข้อเสนอแนะของผู้เรียนที่มีต่อวิธีการหรือรูปแบบจัดการเรียนการสอน ต้องการให้มีทั้งรูปแบบออนไลน์และออนไซต์หรือรูปแบบไฮบริด โดยออกแบบการสอนให้น่าตื่นเต้น กระตุ้นความสนใจ มีเกมส์สำหรับเนื้อหาวิชาที่เรียนเข้าใจง่ายและเก็บคะแนนเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ ควรเชิญวิทยากรผู้รู้ และมีกิจกรรมศึกษาดูงาน ในสถานประกอบการจริง มีแบบทดสอบสั้น ๆ มีช่องทางที่สามารถติดต่อกับรุ่นพี่เพื่อปรึกษาเรื่องต่าง ๆ ได้ และต้องการอาจารย์มีบุคลิกที่เป็นมิตรเพื่อให้ นักศึกษากล้าพูดคุยด้วย

3.4.4 การสร้างต้นแบบอย่างง่าย (Prototype) นำข้อมูลที่ได้จากการตรวจสอบทำความเข้าใจผู้เรียน (Empathy) การระบุปัญหา (Define) และการระดมความคิด (Ideate) มาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ เพื่อสร้างแนวคิดและจุดประกายสู่การเป็นผู้ประกอบการธุรกิจอาหาร โดยวิเคราะห์พร้อมจำแนกเนื้อหาด้านองค์ความรู้และทักษะ พัฒนาโครงสร้างรูปแบบการเรียนรู้พิจารณาเลือกกิจกรรมและเกมที่ใช้สื่อเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับผู้เรียนและตรงกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้รายวิชาที่จะช่วยส่งเสริมทักษะให้กับผู้เรียน พัฒนาสื่อการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (เกม) ให้สามารถใช้เรียนรู้ได้ทั้งในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ นำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและด้านการศึกษาตรวจสอบความถูกต้องของรูปแบบการเรียนรู้เพื่อตรวจสอบค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity index) ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขจากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และนำสื่อการเรียนอิเล็กทรอนิกส์นี้ไปให้กลุ่มตัวอย่างทดลองใช้

3.4.5 การทดสอบต้นแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (เกม) กับกลุ่มเป้าหมาย (Target) นำรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้พัฒนาเพื่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลเพื่อเสริมทักษะการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจอาหาร ไปให้กลุ่มตัวอย่างทดลองใช้ และจำลองการเรียนรู้โดยผู้สอนทดลองทำการสอนตามรูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

สรุปแนวทางการพัฒนาผู้เรียนรายวิชาการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจอาหารด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบนวัตกรรม (Innovation thinking process) ด้วยการสร้างสรรค์

สื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ (เกม) ที่สามารถบูรณาการกับการเรียนการสอนโดยมุ่งให้ผู้เรียนเข้าใจและพร้อมสู่การเป็นผู้ประกอบการธุรกิจอาหาร แสดงได้ดังภาพที่ 1

ตอนที่	ผู้สอน	ผู้เรียน
ตอนที่ 1 แนะนำรายวิชา สร้างความเข้าใจการเรียนรู้โดย การประยุกต์ใช้ทรัพยากรทางดิจิทัล เพื่อเสริมทักษะ การเป็นผู้ประกอบการธุรกิจอาหารคุณลักษณะและ คุณสมบัติของการเป็นผู้ประกอบการ	เป็นนิตร, แบบเรียนอิเล็กทรอนิกส์, Hybrid learning, สื่อดิจิทัล	- ทักษะการสื่อสาร - ทักษะการใช้เทคโนโลยี
ตอนที่ 2 โอกาสทางธุรกิจ การจัดตั้งธุรกิจ	เป็นนิตร, Hybrid learning, แบบเรียน อิเล็กทรอนิกส์, สื่อดิจิทัล, วิทยากร (ออนไลน์/ ออนไซต์), ธุรกิจจำลอง, ศึกษาดูงาน	- ทักษะการสื่อสาร - ทักษะการใช้เทคโนโลยี - ทักษะการตัดสินใจ
ตอนที่ 3 ลักษณะ และประเภทของธุรกิจอาหารกฎหมาย จรรยาบรรณ	เป็นนิตร, Hybrid learning, แบบเรียน อิเล็กทรอนิกส์, สื่อดิจิทัล, วิทยากร (ออนไลน์/ ออนไซต์), ธุรกิจจำลอง, ศึกษาดูงาน, แบบทดสอบ	- ทักษะการสื่อสาร - ทักษะการใช้เทคโนโลยี - ทักษะการตัดสินใจ
ตอนที่ 4 การจัดการธุรกิจบริการอาหาร (การผลิตและการ บริการ) และแหล่งเงินทุน	เป็นนิตร, Hybrid learning, แบบเรียนอิเล็ก ทรอนิกส์, สื่อดิจิทัล, วิทยากร (ออนไลน์/อน ไซต์), ธุรกิจจำลอง, ศึกษาดูงาน, แบบทดสอบ, ศิษย์เก่า	- ทักษะการสื่อสาร - ทักษะการใช้เทคโนโลยี - ทักษะการตัดสินใจ - ทักษะการเจรจาต่อรอง และการแก้ไขปัญหา
ตอนที่ 5 แผนธุรกิจ และธุรกิจอาหารกับสิ่งแวดล้อม	เป็นนิตร, Hybrid learning, แบบเรียนอิเล็ก ทรอนิกส์, สื่อดิจิทัล, วิทยากร (ออนไลน์/ ออนไซต์), ธุรกิจจำลอง, ศึกษาดูงาน, แบบทดสอบ, ศิษย์เก่าและช่องทางติดต่อ	- ทักษะการสื่อสาร - ทักษะการใช้เทคโนโลยี - ทักษะการตัดสินใจ - ทักษะการเจรจาต่อรองและ การแก้ไขปัญหา - ทักษะการขาย

ภาพที่ 1 การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลเพื่อเสริมทักษะการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจอาหาร

4. องค์ความรู้ใหม่

กระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนสู่การเป็นผู้ประกอบการธุรกิจอาหารในสถานการณ์โลกดิจิทัลและสถานการณ์โรคระบาด เป็นการมุ่งทำความเข้าใจอุปสรรค (Pain point) และโอกาสหรือศักยภาพ (Gain point) ของการจัดการเรียนการสอน การทำความเข้าใจกับสถานการณ์และปัญหาที่ผู้เรียนต้องเผชิญ ทำให้พบข้อจำกัดหรือปัญหาของกระบวนการเรียนรู้รายวิชาการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจอาหาร จากข้อค้นพบดังกล่าวจึงนำไปสู่กระบวนการคิดเชิงออกแบบนวัตกรรม (Innovation thinking process) ที่จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างความเข้าใจของผู้เรียนด้วยการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ (เกม) เชื่อมโยงสู่วัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน พัฒนาเป็นกระบวนการเรียนรู้ในยุคเทคโนโลยีดิจิทัลให้สามารถใช้เรียนรู้ได้ทั้งในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ รวมถึงการคำนึงถึงคุณประโยชน์ของการสร้างเครือข่ายระหว่างนักศึกษากับรุ่นพี่ รุ่นน้อง และอาจารย์ ทั้งนี้บทบาทหน้าที่ของอาจารย์ จะเป็นผู้ติดตามกำกับดูแลผู้เรียนตามกระบวนการ ดำเนินการวัดและประเมินผลการเรียนรู้เพื่อจะได้ทราบปัญหาหรือข้อบกพร่องเพื่อศึกษาแนวทางแก้ไขหรือปรับปรุง ซึ่งอาจารย์จะต้องพัฒนาความสามารถในการใช้สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล พัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์การคิดเชิงวิพากษ์และบุคลิกภาพ (Rahmatullah, A. S. et al., 2022) พบว่าการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ได้ผลดีก็นำมาพัฒนาอย่างต่อเนื่องให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้เรียนและ

สภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป โดยที่ สุวิธิตา จรุงเกียรติกุล และคณะ (2561) ได้กล่าวถึงวิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนในปัจจุบันว่า ควรจัดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง มิใช่การจดจำเนื้อหาวิชา แต่เน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากความต้องการของผู้เรียนอย่างแท้จริงและลงมือปฏิบัติเพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรง ผู้สอนต้องสร้างและออกแบบสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่มีบรรยากาศเกื้อหนุนและเอื้อต่อการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ จัดการเรียนรู้ผ่านบริบทความเป็นจริงและการสร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้เข้าถึงสื่อ เทคโนโลยี เครื่องมือ และแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพ การออกแบบการเรียนรู้โดยการประยุกต์ใช้ทรัพยากรทางดิจิทัลในการพัฒนาทักษะและสร้างโอกาสของผู้เรียนเพื่อส่งเสริมทักษะการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจอาหาร

5. สรุป

การศึกษากระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนในสถานการณ์โลกดิจิทัลและสถานการณ์โรคระบาดเป็นการดำเนินการที่นำไปสู่กระบวนการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาที่มีลักษณะเฉพาะโดยตระหนักถึงปัญหา อุปสรรค และโอกาสด้านต่างๆ ของนักศึกษาเพื่อทำความเข้าใจความต้องการและแก้ไขปัญหา หรือเติมเต็มให้นักศึกษา ให้ยังคงเป็นไปตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้รายวิชา ทั้งการเรียนรู้หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจอาหาร และการฝึกปฏิบัติกิจกรรมที่มุ่งให้เกิดความคิดรวบยอดที่บูรณาการความรู้ทฤษฎีสู่การปฏิบัติ ทั้งยังเป็นการใช้ประโยชน์จากผลการเรียนรู้ด้านอาหารและบริการที่ผู้เรียนได้รับการถ่ายทอดตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา ให้เป็นประโยชน์ต่อนักศึกษาที่จะนำความรู้ไปใช้ในอนาคต เมื่อพบประเด็นปัญหาหรืออุปสรรคของการเรียนรู้ เช่น ขาดทักษะและการฝึกปฏิบัติ ขาดปฏิสัมพันธ์ระหว่างอาจารย์และเพื่อน ขาดเครือข่ายเชื่อมโยง กระบวนการสอนขาดความน่าสนใจ และการเรียนออนไลน์ร่วมกับนักศึกษาจำนวนมากที่ไม่รู้จักกันส่งผลให้บรรยากาศในการเรียนรู้ลดลง เป็นต้น จึงนำไปสู่แนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในยุคเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่ใช้สื่อดิจิทัลช่วยกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน รวมทั้งเป็นวิธีการปรับเปลี่ยนบทบาทของผู้สอนให้มีหน้าที่ติดตามดูแลกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนเพื่อนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้รายวิชา เป็นการพัฒนาการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้สอนได้มีทักษะกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับเทคโนโลยีดิจิทัล การพัฒนาบทบาทผู้สอนภายใต้สื่อการสอน สื่อออนไลน์และภายใต้สถานการณ์ต่าง ๆ ให้เกิดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับยุคสมัย อันจะนำไปสู่ความเชี่ยวชาญของผู้สอนและเป็นตัวอย่างแนวทางการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน ทั้งนี้สามารถที่จะนำรูปแบบการเรียนรู้ถ่ายทอดหรือฝึกอบรมให้กับผู้สอนที่สนใจ เพื่อให้เป็นกระบวนการพัฒนาศักยภาพของผู้สอนให้มีประสิทธิภาพต่อไป

6. ข้อเสนอแนะ

6.1 การศึกษากระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนในรายวิชาที่มีความเฉพาะของเนื้อหาในช่วงสถานการณ์และท่ามกลางความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นโอกาสของผู้สอนที่จะได้พัฒนาการเรียนการสอนได้อย่างทันสมัย ทันเหตุการณ์ และช่วยกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้

6.2 ผู้สอนสามารถออกแบบแพลตฟอร์มที่ช่วยสร้างความเข้าใจและช่วยสื่อสารให้ผู้เรียนได้มีแหล่งเรียนรู้หรือแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากประสบการณ์ในมุมมองของผู้ประกอบการ อาหาร ศิษย์เก่า รุ่นน้องหรือบุคคลอื่น ๆ เป็นเครือข่ายที่ช่วยพัฒนาผู้เรียนสู่การเป็นผู้ประกอบการธุรกิจอาหารในอนาคตได้

8. เอกสารอ้างอิง

- กมล โพธิเย็น. (2564). Active Learning : การจัดการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 19(1), 11-28.
- จิราภา เตังไตรรัตน์, นพมาศ อึ้งพระ (ธีรเวคิน), รังรี นพเกตุ, รัตนา ศิริพานิช, วารุณี ภูวสุรกุล, ศรีเรือน แก้วกังวาล, ศันสนีย์ ตันตวิทย์, สิริอร วิชชาวุธ และอุบลวรรณ ภวานันท์. (2543). *จิตวิทยาทั่วไป*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- จิรพงศ์ อ่อนน้อม, สุมิตร สุวรรณ และพัชราภา ตันติสุขเวช. (2566). การปลูกฝังผู้เรียนยุคใหม่โดยใช้แนวคิดแบบผู้ประกอบการ. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ นายเรืออากาศ*, 11(1), 92-107.
- จักรี เตจ๊ะวารี. (2564, พฤศจิกายน 24). *การศึกษาไทย:จุดเน้นเพื่อรับมือกับความท้าทาย*.
<https://www.bangkokbiznews.com/columnist /973744>.
- นรัชต์ ฝืนเชียร. (2562, กุมภาพันธ์ 7). *การเรียนการสอนในยุค 4.0 ต้องเป็นอย่างไร*.
<https://www.truelookpanya.com/education/content/71421/-teaartedu-teaart->.
- พระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ.2566. (2566, มีนาคม 19). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 140 ตอนที่ 20 ก. หน้า 60-72.
- ปรมินทร์ เยาว์ยืนยง. (2562, มิถุนายน 14). *Entrepreneurial ทักษะ และกระบวนการคิด ที่คนไทยขาดแคลน และต้องร่วมกันส่งเสริมให้เกิดมี*.
<http://www.monsoonsimthailand.com/blog/entrepreneurial-ep3>.
- ภูษิมา ภิญโญสินวัฒน์. (2563, พฤษภาคม 7). *จัดการเรียนการสอนอย่างไรในสถานการณ์โควิด-19: จากบทเรียนต่างประเทศสู่การจัดการเรียนรู้ของไทย*.
<https://tdri.or.th/2020/05/examples-of-teaching-and-learning-in-covid-19-pandemic/>
- มนัสนันท์ หัตถศักดิ์ และปิยวัฒน์ ดิลกสัมพันธ. (2564). การศึกษาสภาพปัญหา และความพึงพอใจในการเรียนรูปแบบออนไลน์ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด19) ของนิสิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ บางเขน. *วารสารวิจัยทางการศึกษา*, 16(1), 202-213.

- วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล. (2563, สิงหาคม 10). *การจัดการเรียนรู้ใน New normal เพื่อพัฒนาศักยภาพผู้เรียน*.
https://oer.learn.in.th/search_detail/result/188043.
- วิทยา วาโย, อภิรดี เจริญกุล, ฉัตรสุดา กานกายนต์ และจรรยา คนใหญ่. (2563). การเรียนการสอนแบบออนไลน์ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID-19 : แนวคิดและการประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอน. *วารสารศูนย์อนามัยที่ 9 : วารสารส่งเสริมสุขภาพและอนามัยสิ่งแวดล้อม*, 14(34), 285-298.
- ศิวะนันท์ ศิวพิทักษ์ และปิยะวิทย์ ทิพรส. (2564). การเป็นผู้ประกอบการในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล. *วารสารสุทธิปริทัศน์*, 35(3), 98-113.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ. (2562). *คู่มือการดำเนินงานของคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. ๒๕๖๒*. แม่ทัพพอยท์.
- สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ ณ นครชิคาโก. (2563, กันยายน 3). *โควิด-19 ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้บริโภคของคนอเมริกัน สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ ณ นครชิคาโก ประเทศสหรัฐอเมริกา. (Thai Trade Center-Chicago)*. <https://www.ditp.go.th/post/uiaxux9dc5u5dirvlo2qlnu0>
- สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา. (2561). *การจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurship Education)* (รายงานผลการวิจัย). สำนักวิจัยและพัฒนาการศึกษา สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- สุธีรา อะทะวงษา. (2556). *คุณลักษณะของการเป็นผู้ประกอบการ และลักษณะของสถานประกอบการที่มีผลต่อการเจริญเติบโตของวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมของประเทศไทย* [วิทยานิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจดุษฎีบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2554). *จิตวิทยาการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 10). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล, วรรัตน์ ปทุมเจริญวัฒนา และมนัสวาศน์ โกวิทยา. (2561). *การศึกษามรรณะที่จำเป็นเพื่อการทำงานที่ผู้ใช้บัณฑิตต้องการจากนิสิตที่สำเร็จการศึกษาสาขาวิชาการศึกษาอกระบบโรงเรียน*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อดิพร เกิดเรือง. (2560). การส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อรองรับสังคมไทยในยุคดิจิทัล. *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง*, 6(1), 173-184.
- อารีย์ ชื่นวัฒนา. (2545). พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ ใน *ประมวลสาระชุดวิชาการจัดเก็บและค้นคืนสารสนเทศ หน่วยที่13* (น. 107-150). สาขาวิชาศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- Ali, N. H. & Rosli, R. A. H. M. (2019). Digital technology: e-content development using Apple technology. *Malaysian Journal of Distance Education*, 21(1), 83-94.
- Chen, C. & Hernon, P. (1982). *Information Seeking: Assessing and Anticipating User Needs*. New York: Neal-Schuman.

- Kim, S., Raza, M. & Seidman, E. (2019). Improving 21st-century teaching skills: The key to effective 21st-century learners. *Research in Comparative and International Education*, 14(1), 99-117.
- Morin, A. (2025, August 13). *Personalized learning: What you need to know*. <https://www.understood.org/en/articles/en/articles/personalized-learning-what-you-need-to-know>.
- Rahmatullah, A. S., Mulyasa, E., Syahrani, S., Pongpalilu, F. & Putri, R. E. (2022). Digital era 4.0: The contribution to education and student psychology. *Linguistics and Culture Review*, 6(S3), 89-107.