

การศึกษาบุคลิกลักษณะตัวแทนผู้เรียนและแผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ ของผู้เรียนเพื่อพัฒนาหลักสูตรระดับปริญญาตรี สาขาวิชาผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน

A Study of Learner Persona and Learner Journey Map for the Development of an Undergraduate Program in Sustainable Entrepreneurship

ธณัฏฐมนันท์ เมตตารายศิริ^{1*}

วัยวุฒม์ อยู่ในศิล¹

สาขาการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ¹

ภัทราวดี มากมี²

วิทยาลัยวิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา มหาวิทยาลัยบูรพา²

*e-mail: a.tanatchamon@gmail.com

Tanatchamon Mettarayasiri¹

Waiyawut Yoonisil¹

Curriculum Research and Development, Srinakharinwirot University¹

Pattrawadee Makmee²

College of Research Methodology and Cognitive Science, Burapha University²

Received: October 25, 2022, Revised: December 23, 2022, Accepted: January 5, 2023

บทคัดย่อ

ประเทศไทยได้นำแนวคิดการพัฒนาที่ยั่งยืนมาเป็นยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศเช่นเดียวกับนานาประเทศในปัจจุบัน การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเบื้องต้นมี วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบุคลิกลักษณะตัวแทนผู้เรียนหลักสูตรผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนในระดับปริญญาตรี และออกแบบแผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนหลักสูตรผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนในระดับปริญญาตรี กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ อาสาสมัครผู้สนใจเรียนหลักสูตรผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนในระดับปริญญาตรี จำนวน 65 คน อาจารย์ผู้สอนรายวิชาการผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนระดับปริญญาตรี จำนวน 8 คน และผู้ประกอบการจำนวน 5 คน ใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม แบบสนทนากลุ่ม แบบสัมภาษณ์เชิงลึก มีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยค่าความถี่ ร้อยละ และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยวิธีการวิเคราะห์เอกสาร

ผลการวิจัย พบว่า บุคลิกลักษณะตัวแทนกลุ่มเป้าหมายของหลักสูตรผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนระดับปริญญาตรี เป็นผู้ที่มีความสนใจธุรกิจเชิงนวัตกรรมเพื่อความยั่งยืน มองระยะ เป็นปัญหาที่ต้องรีบเร่งแก้ปัญหา มีเป้าหมายชีวิตอีก 5 ปีข้างหน้าอยากเป็นผู้นำและนักธุรกิจที่นำความรู้จากการเรียนหลักสูตรผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ดีให้กับสังคม สิ่งแวดล้อมและองค์กร มีพฤติกรรมการเรียนแบบผสมระหว่างออนไลน์และการเรียนในห้อง จากการวิเคราะห์แผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน พบว่า จุดปฏิสัมพันธ์ที่ส่งผลต่อความสนใจของผู้เรียนมากที่สุด คือ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน ผู้สอนและผู้ประกอบการ รวมถึงการร่วมแก้โจทย์ปัญหาจากสถานการณ์จริง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ทฤษฎีกับสถานการณ์จริงได้ จุดปฏิสัมพันธ์ที่ส่งผลต่อความเบื่อหน่ายของผู้เรียนมากที่สุด ได้แก่ ผู้สอนบรรยายเพียงทฤษฎี การใช้กรณีศึกษาที่ผู้เรียนไม่รู้จักและการทำกิจกรรมที่ไม่สามารถประยุกต์ใช้กับสถานการณ์จริง ผลการวิจัยสรุปได้ว่า แนวทางการแก้ปัญหาการเรียนรู้ที่สำคัญ คือ การเข้าใจพฤติกรรมการเรียนรู้และปัญหาของผู้เรียน เพื่อออกแบบสื่อการเรียนการสอน แผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน กรณีศึกษา วิทยาการให้สอดคล้องกับผู้เรียน รวมถึงการประยุกต์แนวคิดผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนในสถานการณ์จริงและสอดคล้องกับบริบท

คำสำคัญ: บุคลิกลักษณะตัวแทนผู้เรียน แผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน หลักสูตรผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน

Abstract

Thailand has adopted the concept of sustainable development as its national development strategy, as many other countries today. This preliminary research investigated the learner persona and designed a learner journey map for developing an undergraduate program in sustainable entrepreneurship. The study sample was selected through purposive sampling. The key informants were sixty-five volunteers interested in an undergraduate program in sustainable entrepreneurship, eight lecturers teaching a course in sustainable entrepreneurship, and five entrepreneurs. The research instruments included questionnaires, focus group discussions, and in-depth interviews. The quantitative data were analyzed with frequency and percentages. The content analysis method was used to analyze the qualitative data. The findings revealed that the target group of an undergraduate program in sustainable entrepreneurship would be those interested in innovative business for sustainability, viewing waste and poverty as urgent problems that need to be solved. This target group have life goals for the next 5 years that prefer to be a leader and also as an entrepreneur who apply the knowledge about the Sustainable Entrepreneurship program in order to create positive changes for society, environment and organization. The learner journey map analysis found that the touchpoints most affected the learners' interest is the learning exchange between the learner, instructor and entrepreneur including jointly solving problems from real situations so that learner can apply theory to real situations. The touchpoints that most affected learners' boredom was that the instructor lectured only the theory, used of case studies that learner do not know and asked for the activities that cannot be applied to real situations. The research results implied that the way to solve important learning problems is to understand learning behaviors and problems of learners in order to design teaching materials, the learner journey map, case study and also the guest speaker in accordance with the learner including applying sustainable entrepreneurship concepts in real-world situations according to the contexts would be the best solution.

Keywords: Learner Persona; Learner Journey Map; Sustainable Entrepreneurship Curriculum

บทนำ

การพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development: SD) เป็นกระแสการพัฒนาของโลกในปัจจุบัน เพื่อให้การพัฒนาเกิดความสมดุลในการอยู่ร่วมกันของธรรมชาติและมนุษย์ เพื่อส่งมอบคุณค่าในปัจจุบันให้คนในอนาคต (United Nations, 2017) การพัฒนาที่ยั่งยืนจึงเป็นการบูรณาการการพัฒนาทางเศรษฐกิจ สังคมและสิ่งแวดล้อม ดังนั้นผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนเป็นแนวคิดที่ถูกพัฒนาเพื่อสอดคล้องต่อการพัฒนาที่ยั่งยืน เพื่อแทนที่เศรษฐกิจแบบทุนนิยมที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาเศรษฐกิจเพียงด้านเดียวและสร้างปัญหาสังคมและสิ่งแวดล้อมมากมาย ดังนั้นการพัฒนาเศรษฐกิจในปัจจุบันจึงเป็นการพัฒนาเศรษฐกิจเพื่อสังคม (Social Economy) เพื่อให้เกิดการพัฒนาาร่วมกันทั้งสามด้าน ได้แก่ ด้านสังคม ด้านสิ่งแวดล้อม และด้านเศรษฐกิจ ผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนจึงเป็นแนวคิดที่สำคัญในการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ให้มี

ความรู้ ความเข้าใจและสามารถนำไปพัฒนาเพื่อสร้างความยั่งยืนให้กับองค์กร สังคมและสิ่งแวดล้อม

การพัฒนาหลักสูตรผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนในผู้เรียนระดับปริญญาตรี เป็นการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-centered) โดยการนำแนวคิดการสร้างบุคลิกลักษณะตัวแทนผู้เรียน (Learner Persona: LP) เพื่อศึกษาความต้องการ ความสนใจ เป้าหมายในการเรียน พฤติกรรมการเรียน เพื่อออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน สร้างแรงจูงใจในการเรียน สร้างการจดจำและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม และนำข้อมูลจากบุคลิกลักษณะตัวแทนผู้เรียนไปออกแบบแผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน (Learner Journey Map: LJM) เพื่อศึกษาจุดปฏิสัมพันธ์ (Touch Points) ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนและหลักสูตร จุดปัญหา (Pain Points) ที่เกิดขึ้นระหว่างผู้เรียน

และหลักสูตร รวมถึงแนวทางการแก้ไขปัญหาการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนและหลักสูตร (Solutions) และนำข้อมูลที่ได้ ออกแบบแผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนประกอบด้วย 3 Ps ดังนี้ บุคคล (People) ได้แก่ 1) ผู้สอน ผู้ประกอบการ เพื่อความยั่งยืน ผู้ซึ่งสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียน เข้าใจและประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม 2) กระบวนการ (Process) เป็นการนำทฤษฎีการเรียนรู้ของ Bloom's Taxonomy 6 ขั้นตอน เพื่อสร้างการเรียนรู้เรื่อง ผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน โดยเริ่มต้นจากการสร้างการจดจำ (Remembering) ในความเป็นมาของผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน การทำความเข้าใจ (Understanding) แนวทางการประกอบการเพื่อความยั่งยืน การประยุกต์ (Applying) แนวทางการประกอบการเพื่อความยั่งยืนทางทฤษฎีสู่การลงมือปฏิบัติในสถานการณ์จริงได้อย่างเหมาะสม วิเคราะห์ (Analyzing) ปัญหาและความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และปัญหาสิ่งแวดล้อม การประเมิน (Evaluating) ผลกระทบ ที่ส่งผลกระทบต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและสิ่งแวดล้อม การสร้างสรรค์ (Creating) ผลงานที่สร้างคุณค่าระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย สิ่งแวดล้อมและผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน 3) สภาพแวดล้อมในการเรียน (Physical Evidence) เป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ เพื่อสร้างอารมณ์และความรู้สึกร่วมของผู้เรียน เรื่องผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน ส่งเสริมการเรียนรู้ ด้วยตนเองของผู้เรียน (Scaffolding) และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ตามสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาบุคลิกลักษณะตัวแทนผู้เรียนหลักสูตรผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนในระดับปริญญาตรี
2. เพื่อออกแบบแผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนหลักสูตรผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนในระดับปริญญาตรี

ทบทวนวรรณกรรม

บุคลิกลักษณะตัวแทนผู้เรียนและแผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นหัวใจของการออกแบบหลักสูตร ดังนั้น ในบทความนี้จะกล่าวถึงความสำคัญและขั้นตอนของการกำหนดบุคลิกลักษณะตัวแทนผู้เรียนกับการออกแบบหลักสูตร หลังจากนั้นจะกล่าวถึงการนำบุคลิกลักษณะตัวแทนผู้เรียนที่ได้ ไปออกแบบแผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ผู้เรียนเพื่อ ออกแบบหลักสูตรต่อไป

บุคลิกลักษณะตัวแทนผู้เรียน (Learner Persona: LP) กับการออกแบบหลักสูตร

บุคลิกลักษณะตัวแทนเริ่มต้นจาก Alan Cooper ที่ได้เขียนบทความวิจัยเรื่อง “The Origin of Persona” เมื่อปี ค.ศ. 1999 และได้ให้ความหมายของบุคลิกลักษณะตัวแทน (Persona) หมายถึง เทคนิคการสร้างตัวละครสมมติ เพื่อทำความเข้าใจความต้องการ ปัญหา พฤติกรรมการใช้งาน และคุณค่าของผู้ใช้ (User) ดังนั้นบุคลิกลักษณะตัวแทนจึงช่วยให้ นักออกแบบสามารถคาดการณ์พฤติกรรม การแสดงออกของผู้ใช้ เพื่อนำเสนอคุณค่าที่สร้างความประทับใจให้ผู้ใช้ (Sukwilai, Patanasiri, Vongdoiwang, Arukaroon, & Pollongchang, 2020; Jansen, Salminen, & Jung, 2020; Huynh, Madsen, McKagan, & Sayre, 2021)

การค้นหาและการกำหนดบุคลิกลักษณะตัวแทนผู้เรียน (Learner Persona: LP) เพื่อการออกแบบหลักสูตรผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนในผู้เรียนระดับปริญญาตรี เป็นการทำความเข้าใจผู้เรียนในมิติต่าง ๆ ทั้งมิติแรงจูงใจภายในและแรงจูงใจภายนอกที่ส่งผลต่อพฤติกรรมผู้เรียน บุคลิกลักษณะตัวแทนผู้เรียนช่วยให้การออกแบบหลักสูตรเข้าใจความคิด ความรู้สึก ความต้องการ เป้าหมาย คุณค่าของผู้เรียน และสามารถคาดการณ์พฤติกรรมของผู้เรียน (Long, 2009; Salminen, Jung, Chowhury, Sengun, & Jansen, 2020) เพื่อให้การออกแบบหลักสูตรสอดคล้องกับบริบทผู้เรียนและพัฒนาผู้เรียนให้มีความเป็นผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนตามวัตถุประสงค์ ดังนั้นการกำหนดบุคลิกลักษณะตัวแทนผู้เรียนจึงเป็นการเริ่มจากการตั้งคำถามเกี่ยวกับผู้เรียน ผู้เรียนเป็นใคร ผู้เรียนมีความต้องการอะไร ผู้เรียนมีความสนใจเรื่องอะไร ผู้เรียนมีเป้าหมายชีวิตอย่างไร ผู้เรียนมีเจตคติต่อการเรียนอย่างไร ผู้เรียนมีพฤติกรรมการเรียนอย่างไร ผู้เรียนต้องการผู้สอนแบบใด ผู้เรียนเรียนหลักสูตรผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนเพื่ออะไร ผู้เรียนเห็นคุณค่าอะไรในการเป็นผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน ผู้เรียนมีความสนใจประเด็นปัญหาสังคมและสิ่งแวดล้อมด้านใด (Huynh, Madsen, McKagan, & Sayre, 2021)

โดยมีขั้นตอนการกำหนดบุคลิกลักษณะตัวแทนผู้เรียน ดังนี้ **ขั้นที่ 1.** กำหนดคุณลักษณะผู้เรียน **ขั้นที่ 2.** จัดกลุ่มผู้เรียนในแต่ละกลุ่มที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันให้อยู่กลุ่มเดียวกัน และ **ขั้นที่ 3.** กำหนดคุณลักษณะเด่นของผู้เรียนเพื่อสร้างความเป็นตัวตนของผู้เรียนในการจดจำ (Hanington, & Martin, 2012) การกำหนดบุคลิกลักษณะตัวแทนผู้เรียนหลักสูตรผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน เพื่อนำไปสู่การออกแบบแผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

แผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน (Learner Journey Map: LJM) กับการออกแบบหลักสูตร

แผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน (Learner Journey Map: LJM) เป็นการนำแนวคิดทางการตลาดเพื่อศึกษาประสบการณ์ที่ลูกค้ามีต่อผลิตภัณฑ์ที่เรียกว่า แผนที่ประสบการณ์ลูกค้า (Customer Journey Map: CJM) โดยเริ่มตั้งแต่การรับรู้ผลิตภัณฑ์ ศึกษาหาข้อมูล การตัดสินใจซื้อ การใช้งาน การซื้อซ้ำ การมีส่วนร่วมกับผลิตภัณฑ์ ในแต่ละขั้นตอนการเดินทางของลูกค้านั้นมีจุดปฏิสัมพันธ์ (Touch Points) กับผลิตภัณฑ์อย่างไรและทางช่องทางใดบ้าง ลูกค้าเกิดความรู้สึกอย่างไรในแต่ละจุดปฏิสัมพันธ์ เกิดความพึงพอใจหรือเกิดปัญหา (Pain Points) อย่างไร (Wereda, & Grzybowska, 2016; Pongsopon, & Niruttikul, 2019) เพื่อให้ให้นักการตลาดสามารถวางกลยุทธ์ที่สร้างความประทับใจในแต่ละจุดปฏิสัมพันธ์ (Thippayakraison, 2018; Huttahasothana, & Piriyakul, 2021) แผนที่ประสบการณ์ลูกค้าจึงเป็นกลยุทธ์ทางการตลาดที่สำคัญในการเข้าใจลูกค้าและช่วยสร้างประสบการณ์ลูกค้าให้เกิดความประทับใจในผลิตภัณฑ์

การออกแบบแผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่ช่วยให้การออกแบบหลักสูตรมีประสิทธิภาพ (Ostrom, Bitner, & Burkhard, 2011) เพราะเป็นการสร้างภาพเส้นทางจำลองการเดินทางสู่ความรู้ ทักษะและเจตคติของผู้เรียนตามความต้องการและความสนใจของผู้เรียนเพื่อสร้างความเป็นผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน นอกจากนี้แผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนช่วยให้การออกแบบหลักสูตรเข้าใจจุดปฏิสัมพันธ์ที่สำคัญในการสร้างการจดจำ การนำไปใช้การสร้างสรรค์ผลงาน มิติในการออกแบบแผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน ประกอบด้วย 7 มิติ ซึ่งบูรณาการจากหลักการจัดการเรียนรู้ หลักการตลาด (Anderson, & Krathwohl, 2001; Kotler, 2003; Cambridge CEM, 2017; June, 2018; Kumpanat, Koonchayangsoon, Puchaariyakun, Pinthana, & Kasakij, 2020) ดังนี้

- 1) **ความรู้ (Knowledge)** เป็นเรื่องเกี่ยวกับเนื้อหาที่ผู้เรียนได้รับ
- 2) **ความสนใจ (Interest)** เป็นการสร้างความสนใจเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนใฝ่การเรียนรู้
- 3) **ความเป็นเอกลักษณ์ (Identity)** เป็นการสร้างเอกลักษณ์เฉพาะในการเรียน เช่น การสร้างผลงาน การนำเสนอผลงานที่มีความเป็นเอกลักษณ์ของผู้เรียน เป็นต้น
- 4) **เครื่องมือ (Tools)** เป็นการสร้างประสบการณ์ในการเรียน เช่น การใช้เกมเพื่อสร้างความสนุกสนานในการเรียน การใช้เทคโนโลยีการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เสมือนจริง เป็นต้น
- 5) **บุคคล (People)** คือ ผู้สอน ผู้ประกอบการ

ผู้ซึ่งเป็นบุคคลในการถ่ายทอดความรู้ สร้างแรงจูงใจในการเรียน ส่งมอบคุณค่าให้ผู้เรียน 6) **กระบวนการ (Process)** คือ การใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Bloom's Taxonomy 6 ขั้นตอน โดยเริ่มต้นจากการให้ผู้เรียนเกิดการจดจำ (Remembering) ใจความสำคัญของการเรียน ผู้เรียนทำความเข้าใจ (Understanding) เรื่องที่เรียนเพื่อนำไปประยุกต์ (Applying) ให้เหมาะสมกับสถานการณ์และบริบท ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ (Analyzing) สถานการณ์ปัญหาและความต้องการ เพื่อประเมิน (Evaluating) ความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติ ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ (Creating) ผลงานได้อย่างเหมาะสม และ 7) **สภาพแวดล้อมในการเรียน (Physical Evidence)** คือ การสร้างบรรยากาศห้องเรียน ในเรื่องของการออกแบบการนั่ง กระดาน ใบกิจกรรม อุปกรณ์การเรียน การตกแต่งภายในห้องเรียน สื่อการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้สึกมีส่วนร่วมในเรื่องของผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน

ขั้นตอนการทำแผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน ดังนี้ 1) กำหนดบุคลิกลักษณะตัวแทนผู้เรียน 2) กำหนดสถานการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน (Scenario) 3) กำหนดมิติในการออกแบบแผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน 4) กำหนดจุดปฏิสัมพันธ์ 5) กำหนดปัญหา 6) การแก้ปัญหา และ 7) ออกแบบแผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน (Hanington, & Martin, 2012; Samson, Granath, & Alger, 2017; Alvarez, Maldonado, & Shum, 2018).

วิธีการวิจัย

เนื่องจากการศึกษาเบื้องต้น (Preliminary Research) เพื่อค้นหาและกำหนดบุคลิกลักษณะตัวแทนผู้เรียนที่เรียนหลักสูตรผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน จึงใช้กลุ่มตัวอย่างที่คัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจงจากอาสาสมัครที่เป็นนักศึกษาปริญญาตรีในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร จำนวน 65 คน และผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informants) 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) กลุ่มผู้สอนการประกอบการเพื่อความยั่งยืนที่มีประสบการณ์การสอนในระดับปริญญาตรีอย่างน้อย 10 ปี จำนวน 8 คน และ 2) กลุ่มผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนที่ประกอบกิจการอย่างน้อย 5 ปี จำนวน 5 คน

เครื่องมือการวิจัย 1) ศึกษาเอกสารในด้านแนวคิดการประกอบการเพื่อความยั่งยืน และคุณลักษณะทั่วไปของผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน นำมาวิเคราะห์ร่วมกับแบบสอบถามที่เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเพื่อค้นหาและกำหนดบุคลิกลักษณะตัวแทนผู้เรียน 2) แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interviews) เก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้ประกอบการเพื่อ

ความยั่งยืน จำนวน 5 คน และ 3) แบบสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussions) เก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้สอนการประกอบการเพื่อความยั่งยืน จำนวน 8 คน และ กลุ่มอาสาสมัครที่จับสลากมาจำนวน 9 คน เพื่อศึกษาข้อมูลเชิงลึกและความเชื่อมโยงที่สัมพันธ์กันของบุคลิกลักษณะตัวแทนผู้เรียนเพื่อนำมาออกแบบแผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นที่ 1 รวบรวมข้อมูลทุติยภูมิ โดยศึกษาบุคลิกลักษณะทั่วไป (Persona) ของผู้เรียนวิชาชีพผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน การพัฒนาการเรียนรู้ 6 ขั้นตอนของ Bloom's Taxonomy แผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อศึกษาถึงจุดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและหลักสูตร ส่งผลต่อการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม จุดปัญหา ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนและหลักสูตร รวมถึงแนวทางการแก้ปัญหา ในแต่ละจุดที่เกิดปัญหา แนวทางการประกอบการเพื่อความยั่งยืน จากหนังสือ ตำรา เอกสารวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ภาพกว้าง ๆ ของบุคลิกลักษณะของผู้เรียนหลักสูตรผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน แผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน แนวทางการประกอบการเพื่อความยั่งยืน ซึ่งจะนำไปใช้ในการสังเคราะห์ร่วมกับข้อมูลปฐมภูมิที่ได้จากแบบสอบถาม การสนทนากลุ่ม และการสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อเข้าใจและนำไปออกแบบหลักสูตรให้เกิดประสิทธิผล

ขั้นที่ 2 รวบรวมข้อมูลปฐมภูมิจากสองแหล่ง ดังนี้

2.1 ใช้แบบสอบถามเก็บข้อมูลจากอาสาสมัครจำนวน 65 คน ประกอบด้วยข้อมูลพื้นฐาน (Demographic) เพศ อายุ ใช้เป็นคำถามปลายปิด สำหรับคำถามเพื่อศึกษาความต้องการ พฤติกรรมการเรียน เป้าหมาย ความสนใจในการเรียนหลักสูตรผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน ประกอบด้วยคำถามดังนี้ กิจกรรมยามว่าง ผู้เรียนมีความสนใจธุรกิจเพื่อความยั่งยืนประเภทใด ผู้เรียนมีความสนใจประเด็นปัญหาสังคมและสิ่งแวดล้อมด้านใด ผู้เรียนมีเป้าหมายชีวิตอีก 5 ปีเป็นอย่างไร ผู้เรียนมีเจตคติต่อการเรียนผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนอย่างไร ผู้เรียนเรียนหลักสูตรผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนเพื่ออะไร ผู้เรียนมีความต้องการเรียนหลักสูตรผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนรูปแบบใด ผู้เรียนมีความต้องการให้ผู้สอนหลักสูตรผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนแบบใด ใช้คำถามปลายเปิดเพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกในการนำมาวิเคราะห์ร่วมกับข้อมูลทุติยภูมิจากเอกสาร (Huynh et al., 2021) เพื่อกำหนดบุคลิกลักษณะตัวแทนผู้เรียน

ขั้นที่ 3 กำหนดบุคลิกลักษณะตัวแทนผู้เรียนหลักสูตรผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนในระดับปริญญาตรี โดยการนำข้อมูลที่ได้จาก ขั้นที่ 1 และขั้นที่ 2 วิเคราะห์ร่วมกันและกำหนด

บุคลิกลักษณะตัวแทนผู้เรียน จัดกลุ่มผู้เรียนในแต่ละกลุ่มที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน และกำหนดคุณลักษณะเด่นของผู้เรียนเพื่อสร้างความเป็นตัวตนของผู้เรียนในการจดจำ (Hanington, & Martin, 2012) เพื่อนำไปออกแบบแผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

ขั้นที่ 4 ศึกษาแผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน โดยเก็บข้อมูล ดังนี้

4.1 การสนทนากลุ่ม 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) กับกลุ่มอาสาสมัครที่จับสลากมาจำนวน 9 คน และ 2) กลุ่มผู้สอนการประกอบการเพื่อความยั่งยืนในระดับปริญญาตรี ที่มีประสบการณ์การสอนอย่างน้อย 10 ปี จำนวน 8 คน เพื่อทำความเข้าใจประสบการณ์การเรียนการสอนที่ผ่านมาของผู้เรียนและผู้สอน ค้นหาจุดที่เป็นจุดปฏิสัมพันธ์ และจุดที่เป็นปัญหา รวมทั้งแนวทางการแก้ปัญหา

4.2 การสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน จำนวน 5 คน เพื่อศึกษาแนวทางแผนที่การเรียนรู้เพื่อการเป็นผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน ศึกษาการสร้างคุณค่าร่วมระหว่างชุมชน สิ่งแวดล้อม และผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน และถอดบทเรียนเพื่อนำไปใช้ร่วมในขั้นที่ 5

ขั้นที่ 5 ออกแบบแผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน โดยการนำบุคลิกลักษณะตัวแทนผู้เรียนหลักสูตรผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนในระดับปริญญาตรีที่ได้จากขั้นที่ 1, 3 มาวิเคราะห์ร่วมกับข้อมูลที่ได้จากขั้นที่ 4 เพื่อออกแบบแผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านบุคคล คือ ผู้สอน ผู้บรรยาย ผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน ด้านกระบวนการ เป็นการวางขั้นตอนการเรียนรู้เพื่อเป็นผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน โดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Bloom's Taxonomy และด้านสภาพแวดล้อมในการเรียน เป็นเรื่องของบรรยากาศในการเรียนเพื่อสร้างอารมณ์และความรู้สึกร่วมของผู้เรียนในการเป็นผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน

การวิเคราะห์ข้อมูล การกำหนดบุคลิกลักษณะตัวแทนผู้เรียนและการออกแบบแผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบสอบถามด้วยค่าความถี่และร้อยละ ใช้การวิเคราะห์เอกสาร (Content Analysis) กับข้อมูลจากการทบทวนเอกสาร และใช้การวิเคราะห์แบบอุปนัย (Analytic Induction) เพื่อสร้างข้อสรุปจากข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามชนิดปลายเปิด แบบสนทนากลุ่มแบบสัมภาษณ์เชิงลึก หลังจากนั้นนำผลที่ได้จากการวิเคราะห์เอกสารและการวิเคราะห์อุปนัยมาสังเคราะห์เพื่อกำหนดบุคลิกลักษณะตัวแทนผู้เรียนและออกแบบแผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

ผลการวิจัย

ผลการวิจัย พบว่า อาสาสมัครส่วนใหญ่ เป็นเพศหญิง จำนวน 38 คน (ร้อยละ 58.4) เพศชาย จำนวน 27 คน (ร้อยละ 41.5) มีอายุเฉลี่ย 22 ปี

บุคลิกลักษณะตัวแทนผู้เรียนหลักสูตรผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนในระดับปริญญาตรี ดังนี้

1) กิจกรรมยามว่างส่วนใหญ่ชอบท่องเที่ยวเชิงชุมชน เพื่อศึกษาวัฒนธรรมท้องถิ่นและเรียนรู้วิถีชีวิตที่แตกต่างกันของแต่ละท้องถิ่น

2) ผู้เรียนส่วนใหญ่สนใจธุรกิจเชิงนวัตกรรมเพื่อความยั่งยืน ดังเช่น ข้อความในแบบสอบถามปลายเปิดของอาสาสมัครที่ว่า “...ผมคิดว่านวัตกรรมช่วยเรื่องความยั่งยืนได้ดีมาก ๆ ผมยังใช้หลุดจากธรรมชาติ เพื่อน ๆ ก็ ใช้ ผมรู้สึกถึงความปลอดภัยของร่างกายและยังช่วยลดขยะได้อีก ผมจึงอยากหาอะไรใหม่ ๆ ที่สร้างความยั่งยืน...” การสนทนากลุ่ม “...หนูว่านวัตกรรมเป็นอะไรที่จำเป็นในการลดขยะ เพราะตั้งแต่ผมใช้จากธรรมชาติที่ทดแทนพลาสติก หนูว่าคนสนใจและเลิกใช้พลาสติกมากขึ้น...” “...สำหรับผมการทำธุรกิจในตอนนี้ต้องใช้นวัตกรรมเพื่อสร้างความแตกต่าง ถ้าเป็นผมจะซื้ออะไรสักอย่าง ผมเลือกอะไรที่ดูแตกต่าง ยิ่งสร้างผลดีกับคนอื่นยิ่งดีใหญ่ ผมเลยคิดว่านวัตกรรมจะช่วยให้อุบัติภัยเพื่อความยั่งยืนต่อยอดได้อีกเยอะ...”

3) ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความสนใจประเด็นปัญหาสังคมและสิ่งแวดล้อมด้านการจัดการขยะ ดังเช่น ข้อความในแบบสอบถามปลายเปิดของอาสาสมัครที่ว่า “... หนูว่าตอนนี้ขยะเยอะมาก มองไปทางไหนมีแต่ขยะ หนูอยากช่วยลดขยะ พยายามกิน ใช้ของ ที่ไม่เพิ่มขยะ เพราะหนูคิดว่า ถ้าหนูไม่ทำอะไรสักอย่าง ขยะคงจะมากขึ้นจนเกินแก้แล้ว...” การสนทนากลุ่ม “...หนูอยากแก้ปัญหาเรื่องความยากจน ทุกวันนี้คนจนเยอะขึ้น คนไร้บ้านนอนข้างถนนเต็มไปหมด หนูเห็นคนเก็บข้าวที่เค้าทิ้งแล้วมากิน หนูเห็นแล้วสงสาร...” “...ผมสนใจเรื่องปัญหาอากาศ ตอนนี้คนเป็นโรคเกี่ยวกับการระบบหายใจกันเยอะมาก ถ้าปล่อยไว้แบบนี้ คนคงจะตายเพราะฝุ่นพิษ...”

4) ผู้เรียนส่วนใหญ่มีเป้าหมายชีวิตอีก 5 ปีอยากเป็นผู้นำและนักธุรกิจ ดังเช่น ข้อความในแบบสอบถามปลายเปิดของอาสาสมัครที่ว่า “...หนูอยากเห็นตัวเอง สร้างกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่ดีเหมือนกัน อยากสร้างอะไรดี ๆ เพื่อคนอื่นก่อนตาย...” การสนทนากลุ่ม “...หนูอยากเป็นผู้นำชุมชน ช่วยชาวบ้านให้มีความรู้ มีรายได้ มีชีวิตที่ดีกว่านี้...” ผมอยากเป็นนักธุรกิจที่ช่วยเหลือชาวบ้าน ช่วยให้ชาวบ้านมีรายได้ ผมอยากให้อาสา

คน ผมคิดว่าธุรกิจจะประสบความสำเร็จต้องมาจากการให้คนอื่นด้วย...”

5) ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน ดังเช่น ข้อความในแบบสอบถามปลายเปิดของอาสาสมัครที่ว่า “...หนูใช้ความรู้ที่เรียนสร้างประโยชน์ให้กับคนอื่นได้ อย่างน้อยหนูก็พอจะรู้ขั้นตอน คิดว่าน่าจะพอต่อยอดจากที่เรียนได้...” การสนทนากลุ่ม “...ผมว่าความรู้เรื่องการทำธุรกิจตอนนี้สำคัญมาก เรื่องนี้ตอบโจทย์หลายอย่าง หลายบริษัทตอนนี้อยากสร้างอะไรที่ยั่งยืน ถึงผมจะไม่ได้เป็นเจ้าของเอง แต่ผมเอาเรื่องนี้ไปใช้ได้...” “...หนูอยากมีธุรกิจของตัวเองที่หนูช่วยคนอื่นได้ด้วย ดีกว่าแค่เรียนไปไม่รู้ทำอะไรน่าจะมีประโยชน์ที่รู้แล้วเรียนแล้วได้ใช้ประโยชน์ การเรียนสมัยนี้เรียนแต่เรื่องตัวเอง ไม่ค่อยมีหรือเรียนแล้วให้อะไรกับใคร...”

6) ผู้เรียนเรียนหลักสูตรผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนเพื่อได้ใช้ประโยชน์กับผู้อื่นและทำธุรกิจ ข้อความในแบบสอบถามปลายเปิดของอาสาสมัครที่ว่า “...ผมอยากมีเป้าหมายชีวิต ที่รู้ว่าเรียนแล้วได้ใช้ประโยชน์...” การสนทนากลุ่ม “...หนูอยากทำธุรกิจเป็น และยังได้ช่วยคนอื่น...”

7) ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความต้องการเรียนหลักสูตรผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนแบบผสมระหว่างออนไลน์และการเรียนในห้องเรียน ระยะเวลาในการเรียนวันละ 3 ชั่วโมง ประมาณ 10 -12 ครั้ง เพื่อความสะดวกและยืดหยุ่นในการเรียน และเป็นการเรียนที่มีผู้เรียนไม่เกิน 20 คน เพื่อให้ผู้เรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมและสร้างปฏิสัมพันธ์ในการถามตอบผู้สอนได้อย่างทั่วถึงทุกคน

8) ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความต้องการผู้สอนหลักสูตรผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนที่มีความรู้และประสบการณ์ในการประกอบการเพื่อความยั่งยืน หรือการนำวิทยากรที่มีประสบการณ์การประกอบการเพื่อความยั่งยืนมาร่วมแบ่งปันประสบการณ์ เกี่ยวกับการนำทฤษฎี แนวคิด เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและนำไปประยุกต์ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

แผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนหลักสูตรผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนในผู้เรียนระดับปริญญาตรี พบว่า องค์ประกอบหลักมีดังนี้ 1) ผู้สอน วิทยากร ผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนบรรยาย เล่าประสบการณ์การประกอบการแก้ไขปัญหา การสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างชุมชน สิ่งแวดล้อมและผู้ประกอบการ เพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจ การประกอบการเพื่อความยั่งยืนให้ผู้เรียน 2) การวางแผนการสอน โดยนำทฤษฎีการเรียนรู้ของ Bloom's Taxonomy 6 ขั้นตอน เป็นการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ ในเรื่องเนื้อหา กรณศึกษา กิจกรรม คลิปวิดีโอ การนำเสนอ เพื่อให้

ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เรื่องผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนตาม การเรียนรู้ของ Bloom's Taxonomy 6 ขั้นตอน เริ่มต้นจากการให้ผู้เรียนเกิดการจดจำ ความหมายและที่มาของผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน ผู้เรียนทำความเข้าใจ แนวทางการประกอบการเพื่อความยั่งยืน เพื่อนำไปประยุกต์ให้เหมาะสมกับสถานการณ์และบริบท ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ ปัญหาและความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและสิ่งแวดล้อม เพื่อประเมินผลกระทบทางบวกที่ส่งผลต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และสิ่งแวดล้อม สุดท้ายนี้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ ผลงานที่สร้างการเติบโตอย่างยั่งยืนร่วมกันของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย สิ่งแวดล้อมและผู้ประกอบการ 3) การสร้างสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ (Physical Evidence) โดยใช้โทนีเซียวิ สีเหลืองและสีขาวเป็นหลักในการนำเสนอ การบรรยาย การทำ กิจกรรม เพราะสีเหลืองเป็นสีสะท้อนถึงธรรมชาติ สีเหลืองให้ความรู้สึกสนุกสนานมีความสุข สีขาวสะท้อนความสะอาด บริสุทธิ์ สงบให้กับผู้เรียน

ซึ่งองค์ประกอบดังกล่าวสอดคล้องกับความเห็นของผู้สอนการประกอบการเพื่อความยั่งยืนในระดับปริญญาตรีในการสนทนากลุ่มที่ระบุว่า “...เวลานำวิทยากรที่มีประสบการณ์ มาบรรยาย นิสิตให้ความสนใจมากเป็นพิเศษ มีการตั้งคำถาม กับวิทยากร ตอบคำถามได้ดี...” “...สังเกตว่านิสิตจำเรื่องที่ สอนได้ดี ส่วนใหญ่เป็นเรื่องที่วิทยากรบรรยายหรือเรื่องในคลิป วิดีโอ...” และข้อสรุปการสนทนากลุ่มอาสามัครที่ระบุว่า “... หนูว่าสิ่งที่ใช้ รูปภาพ คลิปวิดีโอ ตัวอย่าง การตกแต่ง ช่วยให้ หนูรู้สึกอินกับเรื่องนั้น ๆ ได้มากกว่า หนูรู้สึกหนูกำลังอยู่ใน เรื่องราวนั้นจริง ๆ มีครั้งหนึ่งอาจารย์ให้ทำงานกลุ่ม ให้โจทย์ ในการแก้ปัญหาสังคม อาจารย์เปิดคลิปเด็กยากจน นอนข้าง ถนน เป็นขอทาน หนูดูแล้วรู้สึกสงสารมาก จนทำให้หนูรู้สึกว่า หนูต้องช่วยเด็ก ๆ ให้ได้ หนูช่วยกันคิดกับเพื่อนอย่างตั้งใจ มาก...” “...ผมชอบการเรียนรู้ที่มีคนมาเล่าว่าเค้าทำธุรกิจยังไม่ สนุกมากยิ่งเวลาที่เค้าเล่าถึงการแก้ปัญหาและสุดท้ายเค้าทำ ยังไม่ถึงสำเร็จ ผมอยากทำธุรกิจประสบความสำเร็จแบบนี้บ้าง ทำให้ผมวางแผนจะทำธุรกิจตอนที่ผมเรียนจบ มีความคิดเต็ม ไปหมด ดุสนุกสนาน ทำทนายครับ...”

นอกจากนั้นผู้ประกอบการฯ ได้ให้ข้อเสนอแนะว่า “...การเป็นผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนต้องเข้าใจปัญหาที่ เกิดขึ้นจริงและเอาสิ่งที่ตัวเองมี ต่อยอดธุรกิจร่วมกับชุมชน เข้าไปคลุกคลีกับชุมชน จะได้ว่าเราจะทำงานร่วมกันได้อย่างไร ที่ดีที่สุดของธุรกิจ คือ การมีชุมชนเป็นเพื่อน เพราะคนที่รู้ ลึกในเรื่องนั้นไม่ใช่เรา ถ้าจะบอกให้ผู้ประกอบการรุ่นใหม่ทำ อะไร ก็ต้องเริ่มจากรู้จักปัญหา ปัญหาที่มีเยอะแยะ ต้องเลือกที่

สนใจและดูตัวอย่างที่เค้าทำกัน มาต่อยอดจากที่ทำหรือไม่ก็มา สร้างสรรค์ให้ต่างกันไปเลย...” “...ผมขอเสนอว่า การให้คนที่ เรียนรู้จักและเข้าใจความเป็นผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน จริง ๆ ต้องให้ผู้เรียนได้เข้าไปพูดคุยกับกลุ่มชาวบ้าน กลุ่มที่ เกี่ยวข้องทั้งหมด ลูกค้าย่ต้องรู้จักนะ จะได้รู้จักสิ่งที่กำลังทำ คือ อะไร ใช้อะไรบ้าง หาที่ไหน ต้องให้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ ที่ไปเจอจริง ๆ ...”

นอกจากนี้ยัง พบว่า จุดปฏิสัมพันธ์ ที่ส่งผลต่อความ สนใจของผู้เรียนมากที่สุด คือ การมีส่วนร่วมระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และผู้ประกอบการ เพราะเป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ที่หลากหลาย และจุดปฏิสัมพันธ์รองลงมา คือ การร่วม แก่โจทย์ปัญหาสถานการณ์จริง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้าง ความรู้และประยุกต์ใช้ได้สถานการณ์จริง จุดปฏิสัมพันธ์ที่ ส่งผลต่อความเบื่อหน่าย ไม่สนใจของผู้เรียนมากที่สุด คือ การ บรรยายเพียงทฤษฎี ขาดการยกกรณีตัวอย่างจากผู้สอน หรือ การนำกรณีตัวอย่างที่ไกลตัวจากผู้เรียน และจุดปฏิสัมพันธ์ที่ ส่งผลต่อความเบื่อหน่ายรองลงมา คือ การทำกิจกรรมที่ไม่ สามารถประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง

ข้อค้นพบดังกล่าวนำไปสู่การออกแบบแผนที่ประสบการณ์ การเรียนรู้ของผู้เรียน โดยนำผู้เรียนเข้าสู่ประสบการณ์การเป็น ผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน จากฐานความรู้ 5 ฐาน ดังนี้

ฐานที่ 1 คือ “ฐานแห่งความเข้าใจ” เพื่อเปิดโลกทัศน์ ของผู้เรียนสู่ความยั่งยืน โดยมีประเด็นสำคัญดังนี้ ความยั่งยืน มีความหมายอย่างไร ทำไมเราต้องการความยั่งยืน ปัญหาชวน คิดของสังคมและสิ่งแวดล้อม การร่วมแก้ปัญหาสังคมและสิ่ง แวดล้อมอย่างไร เป็นต้น จุดปฏิสัมพันธ์ที่สร้างการเรียนรู้ การระดมสมองหาคำตอบร่วมกันของผู้เรียน ผู้สอนและ ผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมและ แลกเปลี่ยนมุมมองที่หลากหลาย

ฐานที่ 2 คือ “ฐานแห่งการเรียนรู้” เพื่อให้ผู้เรียน เข้าใจวิธีการประกอบการเพื่อความยั่งยืน โดยเป็นการเล่า ประสบการณ์จากผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน เล่าถึง ที่มา วิธีการ การเข้าถึงชุมชน การสร้างคุณค่าร่วม ผู้ประกอบ การได้อะไรจากความยั่งยืน จุดปฏิสัมพันธ์ในฐานนี้เป็นกิจกรรม ที่เรียกว่า “อินดิที่รู้จัก” เป็นฐานการสร้างความรู้ความเข้าใจ โดย เริ่มจากความอินดิที่รู้จัก เพื่อสร้างแรงจูงใจทางบวกให้กับผู้ เรียนในการทำความรู้จักประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับผู้ประกอบการ เพื่อความยั่งยืน ในการทำความรู้จักถึงปัญหา รู้จักใคร คือ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย รู้จักความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

ฐานที่ 3 คือ “ฐานแห่งอนาคต” เพื่อให้ผู้เรียนกำหนด เป้าหมายอนาคตร่วมกันระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและผู้ประกอบ

การเพื่อความยั่งยืน โดยเป็นการศึกษาถึงสถานการณ์ปัจจุบัน ความต้องการ ปัญหา ความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย จุดปฏิสัมพันธ์ในฐานะนี้เป็นกิจกรรมที่เรียกว่า “อนาคตของเรา” เป็นฐานการสร้างทำความเข้าใจในการกำหนดวิสัยทัศน์ เป้าหมาย อนาคตร่วมกัน ในเรื่องของระยะเวลาและแผนดำเนินการ รวมถึงการออกแบบการนำเสนอเพื่อสร้างแรงจูงใจให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย มีส่วนร่วมเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกัน

ฐานที่ 4 คือ “ฐานแห่งการสร้างสรรค์” เป็นการนำสิ่งที่ได้รู้จักในแต่ละด้านมาประกอบการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อความยั่งยืน โดยมีจุดปฏิสัมพันธ์กิจกรรม “รู้จักเขา รู้จักเรา” การรู้จักเขา คือ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย คราวนี้เป็นการรู้จักเรา เรามีอะไรที่สามารถตอบสนองต่อปัญหาและความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เมื่อรู้จักเขา รู้จักเรา ถึงเวลาสร้างแผนคุณค่าร่วมระหว่างเราและเขา โดยสร้างผืนผ้าใบคุณค่าร่วม (Creating Shared Value Canvas) ประกอบด้วย เส้นที่เรา หมายถึง จุดที่ดึงดูดความสนใจลูกค้า ชุมชน วัตถุประสงค์ใน

การประกอบการ การดำเนินการ กลุ่มเป้าหมาย งบประมาณ ระยะเวลา ประโยชน์เรา หมายถึง ประโยชน์ของผู้ประกอบการ ประโยชน์เขา หมายถึง ประโยชน์ที่เกิดขึ้นกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ประโยชน์ร่วม หมายถึง ประโยชน์ที่เกิดขึ้นร่วมกันระหว่างผู้ประกอบการ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและสิ่งแวดล้อม

ฐานที่ 5 คือ “ฐานแห่งคุณค่า” เพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นคุณค่าของสิ่งที่ตนเองเรียนเกิดคุณค่าอย่างไรกับผู้อื่น โดยมีจุดปฏิสัมพันธ์กิจกรรม “กระจกเงาแห่งคุณค่า” เป็นกิจกรรมที่ต้องการสะท้อนคุณค่าในตนที่ผู้เรียนรับรู้จากการได้มีโอกาสสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ดีให้เกิดขึ้นแก่สังคมและสิ่งแวดล้อม โดยแบ่งกระจกเงา 4 บาน ได้แก่ 1) กระจกสะท้อนคุณค่าของตนเองจากการเรียน 2) กระจกสะท้อนคุณค่าที่ได้เรียนรู้จากผู้สอน 3) กระจกสะท้อนคุณค่าที่ได้เรียนรู้จากผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน และ 4) กระจกสะท้อนคุณค่าหลังจากเรียนแล้วคิดว่าอยากสร้างคุณค่าใดให้กับผู้อื่น



รูปที่ 1 แผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนหลักสูตรผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนในผู้เรียนระดับปริญญาตรี
ที่มา: Mettarayasiri, Yoonisil, & Makmee (2022)

อภิปรายผลการวิจัย

1. การออกแบบการจัดการเรียนรู้ (Instructional Design) มีหลากหลายแนวทางเพื่อนำไปสู่การสร้างหลักสูตรที่มีประสิทธิภาพเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ตรงกับเป้าหมายที่ต้องการมากที่สุด บทความนี้นำเสนอแนวทางการค้นหาและกำหนดบุคลิกลักษณะตัวแทนผู้เรียน (LP) และแผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนหลักสูตรผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนในผู้เรียนระดับปริญญาตรี (LJM) ซึ่งข้อค้นพบทั้งสองประเด็นมีความสำคัญ สร้างความท้าทายและให้ประโยชน์ต่อวงการศึกษาสมัยใหม่อย่างมากดังจะกล่าวต่อไปนี้

การกำหนดบุคลิกลักษณะตัวแทนผู้เรียน (Learner Persona) หลักสูตรผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนในระดับปริญญาตรีในบทความนี้ เป็นเครื่องมือใหม่ที่นำความรู้จากศาสตร์การจัดการ การตลาด และการศึกษามานำมาบูรณาการเพื่อใช้ในการค้นหาทั้งปัจจัยภายในของผู้เรียน เช่น ความสนใจ ความต้องการ ความฝัน ความคาดหวัง ความเปราะบาง เป็นต้น และปัจจัยภายนอก เช่น ปัญหาสังคมและสิ่งแวดล้อม ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างแท้จริงเป็นการให้ความสำคัญกับผู้เรียนแต่ละคนซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-centered) (Rogers, 1983; Comelius-White, 2006) การเข้าถึงความต้องการ คุณค่า พฤติกรรมการเรียน บริบทแวดล้อมของผู้เรียน และผลลัพธ์ที่ผู้เรียนต้องการ เพื่อนำไปออกแบบแผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน โดยการจัดกระทำกิจกรรมและข้อมูลที่แตกต่างกันตามการรับรู้ ความฝัน ความคาดหวัง ประสบการณ์ที่ผ่านมา บริบทแวดล้อมของผู้เรียน เพื่อตอบสนองต่อความต้องการ ความสนใจ การจดจำ และการสร้างความยั่งยืนในมิติของผู้เรียน (Joyce, Weil, & Calhoun, 2015)

ในทางทฤษฎีว่าด้วยการออกแบบการจัดการเรียนรู้ ส่วนใหญ่จะมีขั้นตอนของการวิเคราะห์ความจำเป็นต้องการของผู้เรียน (Need Assessment) ก่อนที่จะออกแบบหลักสูตรหรือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ (Gagne, Wager, Golas, & Keller, 2005) แต่ในบทความนี้ไม่ได้ใช้วิธีการดังกล่าว เพราะมีข้อจำกัดในประเด็นที่มักค้นหาเฉพาะจุดที่เป็นความจำเป็นต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อนำมาใช้ในการกำหนดกลยุทธ์การเรียนรู้ที่ส่งเสริมกระบวนการคิดและพฤติกรรมของผู้เรียน รวมถึงเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ช่วยปรับปรุงประสิทธิภาพการเรียนรู้ การแก้ปัญหา แสวงหาเครื่องมือกระตุ้นและจูงใจผู้เรียน ซึ่งกลยุทธ์เหล่านั้นตอบสนองต่อกลุ่มผู้เรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย แต่อาจไม่สอดคล้องกับผู้เรียนแต่ละคนอย่างแท้จริง เพราะไม่ได้ค้นหาจุดที่เป็นปัญหาหรือ

จุดที่ขวางกั้น (Obstacles/Barriers) ของผู้เรียน ในขณะที่การออกแบบในบทความนี้ใช้การกำหนดบุคลิกลักษณะตัวแทนผู้เรียน ซึ่งให้ข้อมูลที่รัดกุมครบถ้วน เข้าใจง่าย มีเหตุผล มีความยืดหยุ่น ความเฉพาะเจาะจง มีความจริงของผู้เรียน และมีความเข้าใจที่เกี่ยวกับผู้เกี่ยวข้อง เป็นการมองภาพรวมทั้งทางกายภาพ แวดล้อมและจิตใจของผู้เรียน แสวงหาทั้งจุดที่จำเป็นและจุดที่เป็นปัญหาในการเรียนรู้ของผู้เรียน จึงทำให้มีความโดดเด่นชัดเจนนำไปสู่การออกแบบแผนที่หรือเส้นทางการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งจะตอบสนองความต้องการเฉพาะของผู้เรียนแต่ละคนได้ สามารถระบุและเลือกการออกแบบการเรียนรู้ที่จะส่งผลกระทบต่อความต้องการ ช่วยจัดตัวเลือกบางอย่างที่อาจใช้ได้กับผู้เรียนบางคน ซึ่งการออกแบบเช่นนี้จะนำไปสู่ความรู้สึกพอใจ สนใจและความสำเร็จในการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคน

โดยที่การเรียนรู้จะเกิดจากปัจจัยภายในและภายนอก (กาย-จิต) (Gagne et al., 2005) ดังนั้นในการออกแบบการเรียนการสอนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ต้องให้ความสำคัญกับการจัดสภาพการเรียนรู้ทั้งภายนอกและภายใน เช่นเดียวกับปรัชญาการศึกษาอัตถิภาวนิยม (Existentialism) ที่เสนอว่าเป้าหมายการศึกษามีใช่เฉพาะความรู้ หรือเพื่อสังคมเท่านั้น แต่เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักตนเอง เข้าใจตนเอง และถือว่า ผู้เรียนเป็นผู้ที่สำคัญที่สุดในกระบวนการศึกษา ปรัชญาให้ความสำคัญกับองค์ประกอบที่ทำให้มนุษย์มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นเพราะเชื่อว่ามนุษย์มีใช้วัตถุแต่มีชีวิตจิตใจ มีความรู้สึก มีความต้องการ เชื่อว่าผู้เรียนเป็นผู้ที่มีความคิด มีความสามารถในตนเอง เป็นผู้เลือกแนวทางที่จะพัฒนาตนเองด้วยตนเอง (Macdonald, 1965) การกำหนดบุคลิกลักษณะตัวแทนผู้เรียนในบทความนี้ได้ให้ความสำคัญที่สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ของปรัชญาอัตถิภาวนิยมซึ่งเข้าใจมนุษย์และการพัฒนามนุษย์อย่างลึกซึ้ง ซึ่งจะช่วยให้เข้าใจวิถีเข้าถึงและมีส่วนร่วมกับผู้เรียนอย่างแท้จริง

2. การออกแบบแผนที่ประสบการณ์ของผู้เรียน เป็นหนึ่งในเครื่องมือที่ช่วยให้การออกแบบหลักสูตรเกิดประสิทธิภาพการออกแบบอารมณ์ให้ผู้เรียนมีความสุข สนุกสนาน ยินดีเป็นส่วนกระตุ้นความสนใจ จดจำของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถรับรู้ เข้าใจ อธิบายถึงคุณค่าของสิ่งที่เรียนรู้ (Smith, & Ragan, 2005) ในบทความนี้ได้ออกแบบแผนที่ประสบการณ์ของผู้เรียนตามแนวทางของ Smith, & Ragan (2005) ที่เป็นภาพสะท้อนการสร้างแผนที่การเดินทางของความรู้ อารมณ์ ความรู้สึกร่วมของผู้เรียนอย่างเป็นขั้นเป็นตอนเพื่อพัฒนาสู่ความเป็นผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ดีให้กับสังคมและสิ่งแวดล้อม ดังนั้นแผนที่ประสบการณ์ของผู้เรียนในบทความนี้จึงเป็นพื้นฐานที่แข็งแกร่งและรองรับด้วยเหตุผลที่จะนำไปพัฒนา

หลักสูตรผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนในผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม และเกิดประสิทธิผล เพราะเกิดจากการออกแบบความรู้สึกร่วม (Empathy) ความต้องการ และประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน โดยตรง แผนที่ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน จะถูกนำไปเปรียบเทียบกับเส้นทางที่ “สมบูรณ์แบบ” และใช้ความแตกต่างเพื่อค้นหาการเปลี่ยนแปลงที่จะปรับปรุง หลักสูตรให้ตรงกับกับความต้องการของผู้เรียนต่อไป

แนวคิดการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ได้รับความนิยมในฐานะวิธีการแก้ปัญหาที่เน้นมนุษย์เป็นศูนย์กลาง โดยนักออกแบบทำงานอย่างใกล้ชิดกับผู้ใช้ (End-user) เพื่อสร้างนวัตกรรมใหม่ การใช้แนวคิดเชิงออกแบบในการปฏิรูป หลักสูตรจะดึงดูดผู้เรียนในฐานะผู้ใช้ ในการผลิตร่วมกันของการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งส่งผลต่อหลักสูตรและสถาบันการศึกษา (Jordan, Christopher, & Holly, 2017) เช่นเดียวกันกับบทความนี้ได้แนะนำแนวคิดเชิงออกแบบมาเป็นฐานคิดในการออกแบบแผนที่ประสบการณ์ของผู้เรียนหลักสูตร ผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน เป็นการสร้างแนวทางใหม่ในการออกแบบหลักสูตรและระบบการศึกษาที่มุ่งเน้นให้เกิดการเรียนรู้ของผู้เรียนและบรรลุวัตถุประสงค์ โดยออกแบบฐานการเรียนรู้เป็นขั้นตอนและนำผู้เรียนเข้าสู่ประสบการณ์ การเป็นผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนจากฐานความรู้ 5 ฐาน ได้แก่ ฐานที่ 1 คือ ฐานแห่งความเข้าใจ เพื่อเปิดโลกทัศน์ของผู้เรียนสู่ความยั่งยืน ฐานที่ 2 คือ ฐานแห่งการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจวิธีการประกอบการเพื่อความยั่งยืน ฐานที่ 3 คือ ฐานแห่งอนาคต เพื่อให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายอนาคตร่วมกันระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน ฐานที่ 4 คือ ฐานแห่งการสร้างสรรค เป็นการนำสิ่งที่ได้รู้จักในแต่ละด้านมาประกอบการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อความยั่งยืน และฐานที่ 5 คือ ฐานแห่งคุณค่า เพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นคุณค่าของสิ่งที่ตนเองเรียนเกิดคุณค่าอย่างไรกับผู้อื่น ฐานทั้งห้าเปรียบเสมือนบันไดสู่ความสำเร็จของผู้เรียนที่ได้รับการออกแบบให้ตรงกับประสบการณ์และความต้องการของผู้เรียน

สรุป

การออกแบบหลักสูตรผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนในระดับปริญญาตรีให้เกิดประสิทธิผล สิ่งสำคัญอันดับแรก คือ การประยุกต์แนวคิดผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน ในสถานการณ์จริง และสอดคล้องกับบริบทผู้เรียน ดังนั้นควรมีการศึกษาความต้องการที่แท้จริงและออกแบบแผนที่ประสบการณ์ของผู้เรียนทั้งด้านเนื้อหา รูปแบบการเรียนรู้ การสร้างอารมณ์ การสร้างความรู้สึกร่วมของผู้เรียนให้สอดคล้องต่อพฤติกรรมเรียนรู้ของผู้เรียนและสภาพปัญหาของสังคมและ

สิ่งแวดล้อม เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจความเป็นจริงของปัญหาและนำแนวคิดความยั่งยืนไปประยุกต์ใช้ จึงเปรียบได้ว่านักออกแบบหลักสูตรเปรียบเสมือน “Designer” จะออกแบบสิ่งใด ต้องเข้าใจสิ่งนั้นก่อนจะออกแบบให้ผู้ใด ต้องเข้าใจผู้เรียนก่อน ถึงจะสามารถออกแบบสิ่งนั้นได้เหมาะสม การเข้าใจบุคลิก ลักษณะตัวแทนผู้เรียนเป็นการทำความรู้จักผู้เรียน การสร้างแผนที่ประสบการณ์ของผู้เรียนเป็นการสร้าง “Pattern” การเรียนแต่ละขั้นตอน โดยการนำส่วนประกอบแต่ละชิ้นส่วน มาประกอบกันเพื่อสร้างผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. การวิจัยนี้เป็นการทำวิจัยเบื้องต้น (Preliminary Research) และใช้ตัวอย่างเฉพาะกลุ่ม (Niche) ผู้เรียนที่สนใจเรียนหลักสูตรผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนในระดับปริญญาตรี ดังนั้นการนำผลการวิจัยไปใช้นั้น ขอให้ผู้นำไปใช้พิจารณาถึงความสอดคล้องของกลุ่มผู้เรียน เนื่องจากความต้องการ ความเชื่อ รูปแบบการเรียนรู้ อาจแตกต่างกันตามบริบทที่ต่างกัน ส่งผลให้การออกแบบแผนที่ประสบการณ์ผู้เรียนปรับเปลี่ยนไปตามกลุ่มผู้เรียนนั้น
2. ผู้สนใจสามารถนำผลการวิจัยนี้ให้กลุ่มตัวอย่าง ตรวจสอบข้อมูลว่า บุคลิกลักษณะตัวแทนตรงกับกลุ่มตัวอย่างหรือไม่ และปรับให้เหมาะสมต่อกลุ่มตัวอย่างนั้น

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย บทความนี้ให้ความสำคัญกับเครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพมากกว่าเชิงปริมาณ ดังนั้นการวิเคราะห์เนื้อหา การแปลผลและการตีความจึงต้องใช้ความระมัดระวังอย่างมาก และมีข้อเสนอแนะว่า หากมีการใช้เครื่องมือเชิงปริมาณที่เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างขนาดใหญ่ขึ้น เพื่อเก็บข้อมูลให้หลากหลายและนำไปใช้ในการวิเคราะห์ร่วมกับข้อมูลเชิงคุณภาพ จะทำให้ผลการวิจัยสามารถนำไปใช้ได้กว้างขวางมากและเป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัยรายอื่นในอนาคต
2. สิ่งที่ควรระมัดระวังในการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ ได้แก่ การให้ข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะการแสดงความคิดเห็น หรือแรงบันดาลใจที่สูงส่ง (Aspiration) มากกว่าแสดงความต้องการที่แท้จริง ทั้งนี้เนื่องจากการค้นหาบุคลิกลักษณะตัวแทนผู้เรียนมีทั้งปัจจัยภายในและภายนอก การค้นหาปัจจัยภายในที่แท้จริงทำได้ยาก จึงควรใช้เทคนิคที่หลากหลายเพื่อสะท้อนความรู้สึกที่แท้จริงของกลุ่มตัวอย่าง เช่น การใช้ภาพเพื่อสื่ออารมณ์ การใช้กรณีตัวอย่างที่สะท้อนปัญหา การสื่อสารที่แสดงออกมาของกลุ่มตัวอย่างอาจไม่สะท้อนถึงปัจจัยภายใน

ที่แท้จริง เช่น ความคาดหวัง ความปรารถนา ความเบื่อหน่าย เป็นต้น ผู้วิจัยควรต้องหาวิธีการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ได้มาได้ด้วยวิธีการหรือเครื่องมือหรือแนวคิด ทฤษฎีอื่น เพื่อเปรียบเทียบความน่าเชื่อถือของข้อมูล

3. การศึกษาเปรียบเทียบวิธีการออกแบบหลักสูตร ผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืนในระดับปริญญาตรีที่ใช้แนวคิดอื่นกับแนวคิดที่ใช้ในบทความนี้ จะทำให้ผลการวิจัยที่ได้รับในแต่ละทางเลือกได้นำไปทดลองใช้หรือการศึกษาต่อยอดได้ชัดเจนและเกิดประโยชน์ต่อวงการศึกษามากขึ้น

4. ควรมีการวิจัยในระดับคณะของสถาบันการศึกษา ที่มีกลุ่มผู้เรียนขนาดใหญ่ เพื่อให้เห็นภาพของการแบ่งกลุ่ม บุคลิกลักษณะตัวแทนผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย เพื่อผู้ดูแลหลักสูตรในระดับคณะสามารถเข้าใจถึงกลุ่มผู้เรียนและออกแบบหลักสูตรที่มีความหลากหลายและสอดคล้องต่อความต้องการที่เปลี่ยนไปของผู้เรียนในปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม

References

- Anderson, L. W., & Kathwohl, D., R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Addison Wesley Longman.
- Alvarez, C. G. P., Maldonado, R. M., & Shum, S. B. (2018). Mapping learner-data journeys: evolution of a visual co-design tool. *The 30th Australian Conference on Computer-Human Interaction December 04, 2018* (pp. 205 – 214). Australia.
- Cornelius-White, J. H. D. (2006). A learner's guide to person-centered education. *Person Centered Journal*, 13(1-2), 38-43.
- Cambridge CEM. (2017). *6 Elements of Great Teaching*. Retrieved September 24, 2022, from <https://www.cem.org/blog/6-elements-of-great-teaching>.
- Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). *Principles of Instructional Design* (5th ed). Belmont, CA, Wadsworth / Thomson Learning.
- Huttahasothana, K., & Piriyakul, I. (2021). The study of customer journey of K-POP market case of physical album market on twitter. *Srinakharinwirot Business Journal*, 12(2), 38-54. [in Thai]
- Huynh, T., Madsen, A., McKagan, S., & Sayre, E. (2021). Building personas from phenomenography: a method for user-centered design in education. *Journal Information and Learning Sciences*, 122(11), 689-708.
- Jansen, B. J., Salminen, J. O., & Jung, S.G. (2020). Data-driven personas for enhanced user understanding: combining empathy with rationality for better insights to analytics. *Sciend: Data and Information Management*, 4(1), 1-17.
- Jordan, A., Christopher, F.C., & Holly, C. (2017). Applying design thinking to curriculum reform. *Academic Medicine*, 92(4), 427.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of Teaching* (9th ed.). New York: Pearson Education, Inc.
- June, A. (2018). Drawing inspiration for learning experience design (LX) from diverse perspectives. *The Emerging Learning Design Journal*, 6(1), 1-6.
- Kotler, P. (2003). *Marketing Management* (11th ed.). Upper Saddle River, New Jersey: Prentice-Hall.
- Kumpanat, T., Koonchayanggoon, S., Puchaariyakun, S., Pinthana, P., & Kasakij, S. (2020). Cognitive learning behavior based on the concept of Bloom's revised taxonomy. *Journal of Graduate Research*, 11(2), 1-9. [in Thai]
- Long, F. (2009). Real or imaginary: the effectiveness of using personas in product design. *Irish Ergonomics Society Annual Conference, May 2009* (pp. 1-10). Dublin.
- Macdonald, J. (1965). *A Philosophy of Education*. New Jersey: Scott, Foresman and Company.
- Ostrom, A.L., Bitner, M.J., & Burkhard, K.A. (2011). *Leveraging Service Blueprinting to Rethink Higher Education: When Students Become 'Valued Customers,' Everybody Wins*. Washington, DC: Center for American Progress.

- Pongsopon, P., & Niruttikul, N. (2019). Customer journey model of fashion clothing in e-commerce market of generation Y. *Journal of Social Sciences and Humanities*, 45(2), 214-237. [in Thai]
- Rogers, C.R. (1983). *Freedom to Learn for the 80's*. Columbus: Merrill.
- Salminen, J., Jung, S. G., Chowhury, S., Sengun, S., & Jansen, B. J. (2020). Personas and analytics: A comparative user study of efficiency and effectiveness for a user identification task. *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. April 25-30, 2020* (pp.1-13). Honolulu: U.S.A.
- Samson, S., Granath, K., & Alger, A. (2017). Journey mapping the user experience. *College & Research Libraries*, 78(4), 459 - 471.
- Smith, P., & Ragan, T. (2005). *Instruction Design* (3rd ed.). United States of America: John Wiley & Sons, Inc.
- Sukwilai, A., Patanasiri, A., Vongdoiwang, W., Arukaroon, B., & Pollongchang, T. (2020). The importance of users' personas to mobile application development. *The Journal of Social Communication Innovation*, 8(1), 114-121. [in Thai]
- Thippayakraisorn, S. (2018). Digital age's customer journey, a new marketing quest. *Punyapiwat Journal*, 10(2), 294-302. [in Thai]
- United Nations. (2017). *Promoting Entrepreneurship for Sustainable Development: A Selection of Business Cases from the empretec network. United Nations Conference on Trade and Development*. Retrieved September 30, 2022, from <https://sustainabledevelopment.un.org>
- Wereda, W., & Grzybowska, M. (2016). Customer experience does it matter. *Modern Management Review*, 21(23), 199 - 207.