

การจัดการศึกษาวรรณคดีไทยโดยใช้ Metavers Management of Thai Literature Studies Using Metaverse

สมเกียรติ วุฒิธรรมาภิวัฒน์

Somkiat Wuthithamapiwat

วิทยาลัยเทคโนโลยีภูเวียงพาณิชย์การ

Phu Wiang Commercial College of Technology

พัชรพร สาลี

Pacharaporn Salee

ชลลัดดา สายนาโก

Chonladda Sainago

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน

Mahamakut Buddhist University Isan Campus

E-mail: DRwuttitham2521@gmail.com

วันที่รับบทความ (Received) : 25 ธันวาคม 2565

วันที่แก้ไขบทความ (Revised) : 30 ธันวาคม 2565

วันที่ตอบรับบทความ (Accepted) : 30 ธันวาคม 2565

บทคัดย่อ

การใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในหมวด 9 มาตรา 66 ระบุว่าผู้เรียนมีสิทธิ์ได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในโอกาสแรกที่ได้เพื่อให้มีความรู้และทักษะเพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต หลักสูตรการสอนภาษาไทยเป็นหลักสูตรของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน ขอนแก่น ซึ่งเป็นหลักสูตรระดับอุดมศึกษาปริญญาตรี มีระยะเวลาการศึกษาทั้งหมด 4 ปีการศึกษา และมีเรื่องการออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูตามโรงเรียนต่างๆ ด้วย ซึ่งเป็นหลักสูตรในการผลิตครูด้านการสอนภาษาไทย ซึ่งในเนื้อหาการเรียนการสอนวิชาวรรณคดีไทยได้จัดเป็นรายวิชาหนึ่งในหลักสูตรการสอนภาษาไทย โดยมีคำอธิบายรายวิชาไว้ว่า ศึกษาวรรณคดีไทย และวิวัฒนาการของวรรณคดีตั้งแต่สมัยสุโขทัยจนถึงปัจจุบัน รวมทั้งศึกษาวรรณคดีเอกของไทยทั้งร้อยแก้วและร้อยกรอง ความเป็นมา เนื้อหา รูปแบบ คุณค่าในด้านประวัติศาสตร์ การเมืองการ ปกครอง สังคม และวรรณศิลป์ โดยมีจุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ไว้ว่า จุดมุ่งหมายของรายวิชา 1.1 เพื่อให้นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวรรณคดีไทย และวิวัฒนาการของวรรณคดีตั้งแต่สมัย สุโขทัยจนถึงปัจจุบัน 1.2 เพื่อให้นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวรรณคดีเอกของไทยทั้งร้อยแก้วและร้อยกรอง ตั้งแต่ สมัยสุโขทัยจนถึงปัจจุบัน 1.3 เพื่อให้นักศึกษาได้วิเคราะห์ความเป็นมา เนื้อหา รูปแบบ คุณค่าในด้านประวัติศาสตร์การเมืองการ ปกครอง สังคม และวรรณศิลป์ของวรรณคดีไทย การนำเสนอบทความด้านการ

สอนวรรณคดีไทยโดยใช้จักรวาลนฤมิต ซึ่งผู้เขียนเห็นว่าจะมีความหมายกับการนำเสนอเพื่อเป็นตัวอย่างในยุคศตวรรษที่ 21 และพระราชบัญญัติการศึกษา การศึกษาในยุคปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วมีการใช้โซเซียลมาปรับใช้กับการเรียน สรุพล บุญลือ กล่าวว่า การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีในปัจจุบันเต็มไปด้วยความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ปริมาณของการเข้าถึงทำได้อย่างมากมายและรวดเร็วทำให้เกิดการแปรปรวน (Disruptive) จากความเป็นเทคโนโลยีดิจิทัลและอินเทอร์เน็ตทำให้เกิดชีวิตในรูปแบบใหม่โลกไม่มีขอบเขตในเรื่องของเทคโนโลยีและในบทความเดียวกันได้กล่าวว่า (Metaverse) เป็นการเชื่อมโยงผู้คนที่อยู่ห่างไกลกันเข้ามาอยู่ในโลกเสมือน และทำกิจกรรมเสมือนได้อยู่ในที่เดียวกัน ตามแนวคิดนี้ทางการศึกษาได้นำมาใช้หลากหลาย เช่นห้องเรียนเสมือนจริงที่สอนโดยใช้สภาพแวดล้อมออนไลน์ในอินเทอร์เน็ต นำเอานักเรียนและครูมาพบกัน ทำการเรียนการสอนและสื่อสารกันได้นานแล้ว ในบทความฉบับนี้จะอภิปรายความเป็นมาของเทคโนโลยีเสมือนจริงและการเรียนแบบเสมือนจริงในยุคต่างๆ ที่ผ่านมา ประยุกต์โลกเสมือนนี้มาปรับใช้กับการศึกษาโดยเฉพาะอันจะเกิดประโยชน์ต่อการกระตุ้นความสนใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนวรรณคดีไทย

คำสำคัญ: เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา, วรรณคดีไทย, จักรวาลนฤมิต

ABSTRACT

The use of educational technology in Act. 9, Section 66 states that the learners have the right to develop their competence in using educational technology at the earliest opportunity to have sufficient knowledge and skills to use technology for educational purposes in the pursuit of self-knowledge continuously throughout life. The Thai language teaching curriculum is a curriculum of the Faculty of Education, Mahamakut Buddhist University Northeastern Campus, Khon Kaen, a bachelor's degree course in higher education. This curriculum is a total study period of 4 academic years. There is also a matter of teaching professional experience training in various schools and a curriculum for producing teachers teaching the Thai language. In the teaching and learning content of Thai literature, it is classified as one of the courses in the Thai language teaching curriculum, with the course description as follows: Thai literature study and the evolution of literature from the Sukhothai period to the present as well as a study of Thai primary literature, both prose, and poetry, its background, content, style, value in history, politics, government, society, and literature. The course mentioned above has three objectives. The first objective is to provide students with knowledge and understanding of Thai literature and the evolution of literature from the Sukhothai period to the present. The second objective is to provide students with knowledge and understanding of primary Thai literature, prose, and poetry from the Sukhothai period to the present. The third is to provide students to analyze the background, content, style, and value in history, politics, government, society, and literary arts of Thai literature. Also, there is

the presentation of articles on teaching Thai literature using the creative universe, which the author sees as meaningful and presented as an example in the 21st century and the Education Act. Education in today's era has changed rapidly with the use of social media to adapt to learning. Suraphon Boonlue said that today's technology changes are full of rapid changes. The amount of access can be vast and fast, resulting in disruption from digital technology and the internet and a new life. The world has no boundaries in terms of technology. In addition, the same article mentions that the Metaverse connects people far apart into a virtual world and does virtual activities in the same place. According to this concept, education is used in various ways; for example, a virtual classroom that uses an online environment on the internet brings students and teachers together, teaches, and communicates for a long time. This article will discuss the history of virtual technology and virtual learning through the past generations. Applying this virtual world to specific studies will stimulate students' interest in studying Thai literature.

Keywords: educational technology, Thai literature, Naruemit universe

1. บทนำ

แผนการศึกษาแห่งชาติ มุ่งพัฒนาคนไทยให้เป็นคนดี เก่ง และมีความสุข และมุ่งพัฒนาสังคมไทยให้เป็นสังคมที่พึงประสงค์มีความเข้มแข็งมีดุลยภาพ แต่การที่จะบรรลุเจตนารมณ์และวัตถุประสงค์ดังกล่าวนี้มีปัจจัยอิทธิพลที่เป็นพลังของการเปลี่ยนแปลงและการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ซึ่งต้องสอดคล้องประสานเท่าทันกับการปรับเปลี่ยนในยุคสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้ที่เกิดขึ้นด้วย เพื่อให้บรรลุตามเจตนารมณ์ของแผนการศึกษาชาติ จึงมุ่งพัฒนาคนและสังคมโดยการเร่งปฏิรูปการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ ด้วยการปฏิรูปปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษา ได้แก่ การปรับปรุงหลักสูตรให้มีสาระสอดคล้องกับการดำรงชีวิตในสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้ และการแข่งขันในสังคมโลกปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้ที่ยึดหยุ่นให้ผู้เรียนได้มีโอกาสได้เลือกเรียนในสิ่งที่สอดคล้องกับความสนใจ ความถนัด สามารถแสวงหาความรู้และฝึกการปฏิบัติในสภาพที่เป็นจริง รู้จักคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาด้วยตนเอง มีการใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อสร้างบรรยากาศส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สามารถสร้างคนที่พร้อมด้วยความรู้คู่คุณธรรม (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545: 12)

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 พร้อมกฎกระทรวงที่เกี่ยวข้องและพระราชบัญญัติการศึกษาภาคบังคับ พ.ศ. 2545 มาตรา 4 วรรค 1 ได้ระบุว่า “การศึกษา” หมายความว่า กระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคม จึงกำหนดแนวทางการศึกษาในหมวด 4 ในมาตรา 22 การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ และมาตรา 24 การจัดการกระบวนการเรียนรู้ต้อง สอดคล้องกับความสนใจและ

ความถนัดของผู้เรียนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยมีการฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ สามารถเผชิญสถานการณ์และประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ปัญหา โดยฝึกปฏิบัติให้ทำได้คิดเป็น ทำเป็น เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546: 2-11)

ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการด้านต่างๆ ของโลกยุคโลกาภิวัตน์มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และเศรษฐกิจของทุกประเทศรวมทั้งประเทศไทยด้วย จึงมีความจำเป็นที่จะต้องปรับปรุงหลักสูตรการศึกษา ของชาติ ซึ่งถือเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของประเทศไทยเพื่อสร้างคนไทยให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพพร้อมที่จะแข่งขันและร่วมมืออย่างสร้างสรรค์ในเวทีโลก ด้วยวิสัยทัศน์ของรัฐที่เชื่อมั่นในนโยบายการศึกษาในการสร้างคน สร้างงาน เพื่อช่วยกอบกู้วิกฤติเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ เป็นการสร้างชาติให้มั่นคงได้อย่างยั่งยืน เชื่อมั่นในนโยบายการศึกษาในการสร้างชาติ การจัดการศึกษามุ่งเน้น ความสำคัญทั้งด้านความรู้ ความคิด ความสามารถ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้และความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อพัฒนาคนให้มีความสมดุล โดยยึดหลักผู้เรียนสำคัญที่สุด ทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเอง ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพให้ความสำคัญต่อความรู้เกี่ยวกับตนเอง และความสัมพันธ์ของตนเองกับสังคม สถานศึกษาจัดกระบวนการเรียนรู้มุ่งเน้นทักษะกระบวนการคิด การจัดการการเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มาใช้ป้องกันและแก้ปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น จัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2544: 1-3)

สังคมแห่งการเปลี่ยนแปลงในโลกยุคปัจจุบันที่ก้าวสู่ความเป็นสังคมแห่งโลกยุคดิจิทัล (Digital Age) นั้นเป็นการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ทางการเรียนการสอน (Learning Paradigm Shift) ที่ได้ปรับเปลี่ยนไป จากเดิมค่อนข้างมาก และเป็นไปอย่างรวดเร็ว ส่งผลกระทบที่รุนแรง ทั้งถึงในทุกระดับทางสังคม จากอิทธิพลของ เทคโนโลยีสารสนเทศ และเทคโนโลยีเครือข่ายคอมพิวเตอร์ซึ่งทำให้การจัดการศึกษาและการเรียนการสอน ของสังคมได้เปลี่ยนแปลงไป หากบุคลากรซึ่งเป็นทรัพยากรที่สำคัญทางการศึกษาทุกกลุ่มทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องไม่ สามารถปรับตัวให้ก้าวทัน กับความเปลี่ยนแปลงเหล่านั้นได้ ย่อมหมายถึงอย่างก้าวหน้หายนะของการจัด การศึกษาที่กำลังคืบคลานเข้ามาสู่สังคมเหล่านั้นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เนื่องจากไม่สามารถปรับตัวให้ก้าวทันกับ ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น จากอิทธิพลของวิทยาศาสตร์เทคโนโลยียุคใหม่เหล่านั้น

วรรณคดีไทย เป็นสมบัติล้ำค่าของแผ่นดินที่กวีทั้งหลายได้รังสรรค์ไว้เพื่อให้เป็นเพชรล้ำค่าคู่แผ่นดิน ไทยมาในทุกยุคสมัย วรรณคดีจะสะท้อนสภาพของสังคมไทยตามทัศนะของกวีที่เฝ้ามองและจับตามองสภาพ สังคมในฐานะสมาชิกคนหนึ่งคนหนึ่งในสังคมแล้วนำเสนอภาพที่เห็นออกมาตามมุมมองของตนโดยใช้ตัวอักษรที่มี แรงงานในด้านวรรณศิลป์เป็นเครื่องมือสำคัญในการถ่ายทอดสู่สายตาผู้อ่านจึงกล่าวได้ว่า วรรณคดีไทยคือสมบัติ คู่บ้านคู่เมืองและมีส่วนสำคัญในการแสดงถึงความเป็นชาติมาช้านาน ปัจจุบันหลักสูตรการศึกษาทุกระดับได้มีการบรรจุวรรณคดีไทยเอาไว้ในหลักสูตรการเรียนการสอนภาษาไทยทั้งนี้ก็เพราะในหมวด 4 ของแนวการศึกษาที่ กำหนดไว้ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2542: 12) ได้กล่าวถึงการเน้นความสำคัญของความรู้ของผู้เรียนในข้อหนึ่งของมาตรา 7 ไว้ว่า ในกระบวนการเรียนรู้ต้อง มุ่งปลูกฝังจิตสำนึกที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็น

ทรงประมุข รู้จักรักษาและส่งเสริมสิทธิหน้าที่ เสรีภาพ ความเคารพกฎหมาย ความเสมอภาคและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์มีความภูมิใจในความเป็นไทย รู้จักรักษาดุลประโยชน์ส่วนรวมและของประเทศชาติ รวมทั้งส่งเสริมศาสนา ศิลปะวัฒนธรรมของชาติ การกีฬา ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและความรู้อันเป็นสากล ตลอดจนอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม มีความสามารถในการประกอบอาชีพรู้จักพึ่งตนเองมีความริเริ่มสร้างสรรค์ ใฝ่รู้ และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง

แนวทางการจัดการศึกษามีอยู่หลายรูปแบบด้วยกัน โดยในหมวด 4 มาตรา 23 การจัดการศึกษาทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษาในเรื่องต่อไปนี้ 1. ความรู้เรื่องเกี่ยวกับตนเอง และความสัมพันธ์ของตนเองกับสังคม ได้แก่ ครอบครัว ชุมชนชาติ และสังคมโลก รวมถึงความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ความเป็นมาของสังคมไทยและระบบการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข 2. ความรู้และทักษะด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รวมทั้งความรู้ความเข้าใจและประสบการณ์เรื่องการจัดการ การบำรุงรักษาและการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุลยั่งยืน 3. ความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม การกีฬา ภูมิปัญญาไทย และการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญา 4. ความรู้ และทักษะด้านคณิตศาสตร์ และด้านภาษา เน้นการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง 5. ความรู้ และทักษะในการประกอบอาชีพและการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข และในหมวดเดียวกัน ในมาตราที่ 24 ข้อ 4 จัดการเรียนการสอน โดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่างๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงาม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา ข้อ 5 ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียน และอำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้รวมทั้งสามารถใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทั้งนี้ ผู้สอนและผู้เรียนอาจรับรู้ไปพร้อมกัน จากสื่อการเรียนการสอนและแหล่งวิทยาการประเภทต่างๆ การใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในหมวด 9 มาตรา 66 ระบุว่าผู้เรียนมีสิทธิ์ได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในโอกาสแรกที่ได้ทำเพื่อให้มีความรู้และทักษะเพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

2. กรอบแนวทางการปฏิรูปการศึกษา

การปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สองนี้ได้กำหนดประเด็นสำคัญของระบบการศึกษาและการเรียนรู้ที่ต้องการปฏิรูปโดยเร่งด่วนใน 4 ประเด็นหลักดังนี้ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2552)

1. พัฒนาคุณภาพคนไทยยุคใหม่ โดยกำหนดแนวทางการปฏิรูปในเรื่องต่อไปนี้
 - 1.1 พัฒนาคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้
 - 1.2 ผลิตและพัฒนากำลังคนที่มีคุณภาพ มีสรรถนะและความรู้ความสามารถ
2. พัฒนาคุณภาพครูยุคใหม่ โดยกำหนดแนวทางการปฏิรูปในเรื่องต่อไปนี้
 - 2.1 การพัฒนาระบบผลิตครู คณาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา
 - 2.2 การพัฒนาครู คณาจารย์และบุคลากรทางการศึกษา
 - 2.3 การใช้ครู คณาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา

3. พัฒนาคุณภาพสถานศึกษาและแหล่งเรียนรู้ยุคใหม่ เพื่อพัฒนาคุณภาพสถานศึกษาทุกระดับให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพ

4. พัฒนาคุณภาพการบริหารจัดการใหม่ โดยกำหนดแนวทางการปฏิรูปในเรื่องต่อไปนี้

4.1 กระจายอำนาจการบริหารและการจัดการศึกษาให้สถานศึกษาและเขตพื้นที่การศึกษา

4.2 พัฒนาระบบการบริหารจัดการตามหลักธรรมาภิบาลให้มีความโปร่งใส เป็นธรรม และมีระบบการตรวจสอบที่มีประสิทธิภาพ

4.3 พัฒนาการบริหารจัดการเพื่อเพิ่มโอกาสทางการศึกษาอย่างมีคุณภาพ

4.4 พัฒนาระบบการบริหารจัดการเพื่อส่งเสริมสนับสนุนการมีส่วนร่วมของประชาชน ภาคเอกชน และทุกภาคส่วนในการจัดการศึกษาและสนับสนุนการศึกษาและเรียนรู้ให้มากขึ้น

4.5 พัฒนาระบบบริหารจัดการทรัพยากรเพื่อการศึกษาให้มีประสิทธิภาพ

จากบทสรุปของการปฏิรูปการศึกษาตามนโยบายของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ที่ผ่านมานั้น ได้มีการดำเนินการติดตามและประเมินผลของการบังคับใช้กฎหมายดังกล่าวมาโดยตลอด จนกระทั่งเกิดเป็นกระแสสังคมในการผลักดันให้มีการปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สองขึ้น ซึ่งบทสรุปที่หลากหลายเหล่านั้นได้ถูกกำหนดเป็นกรอบแนวคิดและนโยบายการปฏิบัติในการปฏิรูปการศึกษาครั้งใหม่ที่มีความหมายและมีความคาดหวังว่าจะทำให้เกิดพลังการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในการจัดการศึกษาของไทยเรา ดังนั้นจึงเป็นสิ่งที่สังคมต่างจับตามองประเด็นความเคลื่อนไหวเหล่านั้นอย่างสนใจและใกล้ชิด เนื่องจากผลการปฏิรูปครั้งใหม่นี้ย่อมนำมาสู่การปรับปรุงและพัฒนาการศึกษาให้ตรงเป้าหมาย และสร้างสังคมไทยให้เกิดการพัฒนาแบบยั่งยืนและมั่นคงในสังคมโลกในยุคแห่งความเปลี่ยนแปลงนี้

“เศรษฐกิจสร้างสรรค์” คือ แนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ (Knowledge) การศึกษา (Education) การสร้างสรรค์งาน (Creativity) และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual property) ที่เชื่อมโยงกับพื้นฐานทางวัฒนธรรม (Culture) การสั่งสมความรู้ของสังคม (Wisdom) และเทคโนโลยี/นวัตกรรมสมัยใหม่ (Technology and Innovation)

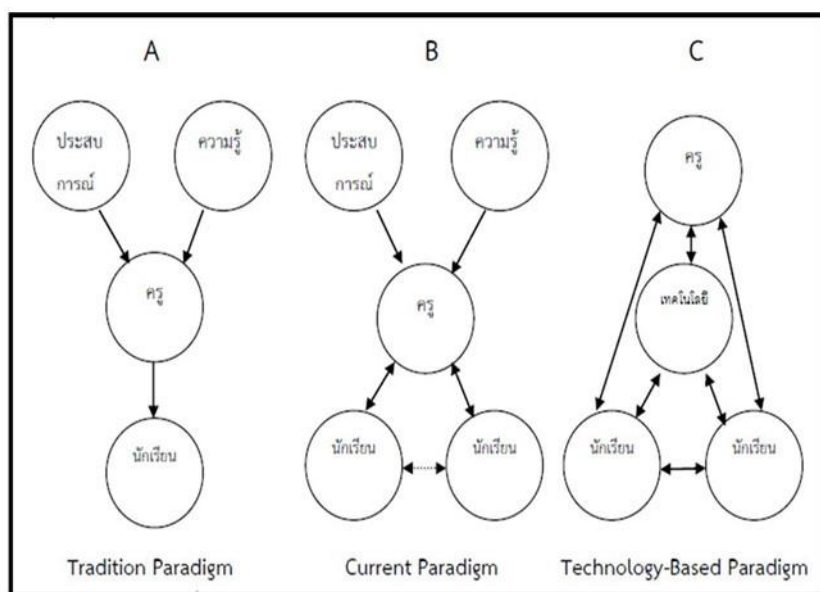


ที่มา : สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

จะเห็นผังก้างภาพที่คณะรัฐบาลมีพลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา นายกรัฐมนตรี ได้ประกาศนโยบายในการพัฒนาประเทศไทยจากยุค Thailand 1.0 จนมาถึงยุค Thailand 4.0 เพื่อผลักดันให้ประเทศชาติพัฒนาก้าวหน้ามาสู่ระดับ Smart Thailand คือภาพอนาคตของการสร้างประเทศก้าวสู่ความเป็นอัจฉริยะด้วยศักยภาพแห่งเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในโลกสังคมออนไลน์ในยุคปัจจุบัน

ในการปฏิรูปการศึกษายุคใหม่นี้ รัฐบาลได้มีการประกาศบังคับใช้กฎหมายหลายฉบับสำหรับบัญญัติเป็นแนวปฏิบัติในการขับเคลื่อนการปฏิรูปเทคโนโลยีสารสนเทศและการศึกษาของประเทศไทยในยุคใหม่ เช่น มีกฎหมายสูงสุดในการปกครองประเทศฉบับใหม่คือ รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 มีการจัดกระทรวงขึ้นใหม่ชื่อ “กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม” ตลอดถึงการศึกษาในระดับอุดมศึกษาที่เป็นมหาวิทยาลัยได้แยกจากส่วนที่สังกัดกับกระทรวงศึกษาธิการมาเป็นกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม และมีการประกาศใช้แผนการศึกษาแห่งชาติ ปี 2560-2579 เป็นต้น เหล่านี้คือหัวใจสำคัญที่เป็นสาระเชิงกฎหมายที่จะขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศให้หลุดพ้นจากกับดักทางสังคม ก้าวสู่การพัฒนาที่สอดคล้องกับหลักปรัชญาแนวคิดของรัฐบาลที่ต้องการจะพัฒนาประเทศให้ก้าวสู่ “ความมั่นคง มั่งคั่ง และเกิดความยั่งยืน” ต่อไปในอนาคต

3. ยุคของการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดการเรียนการสอน



รูปแบบ A. เป็นการจัดการเรียนการสอนโดยยึดครูเป็นศูนย์กลาง (Teacher Center) ความรู้และประสบการณ์ต่างๆ จะถูกถ่ายทอดจากครูผู้สอนไปยังผู้เรียน การจัดสภาพการณ์ทางการเรียนรู้เป็นไปในลักษณะของการสื่อสารแบบทางเดียว (One-way Communication) ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนการสอนดังกล่าวเป็นลักษณะการสอนแบบดั้งเดิมหรือแบบบรรยาย (Oral Tradition Paradigm)

รูปแบบ B. เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมสมัยในยุคปัจจุบัน (Contemporary Instruction) ครูยังคงเป็นศูนย์กลางแห่งข้อมูลความรู้และประสบการณ์ อย่างไรก็ตามรูปแบบการเรียนการสอน

แบบนี้ได้มีการพัฒนาปรับปรุงทั้งนี้โดยเน้นปฏิสัมพันธ์ทางการเรียนรู้ (Interaction) ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนมากขึ้นโดยจัดสภาพการณ์ทางการเรียนจากสื่อการสอนที่หลากหลาย ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ แบบฝึกปฏิบัติ การสอนแบบโปรแกรม ชุดการสอน การสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ ฯลฯ และในขณะเดียวกันการสอนในลักษณะดังกล่าวจะก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ทางอ้อม (Informal Interaction) ระหว่างผู้เรียนด้วยกันมากยิ่งขึ้น

รูปแบบ C. เป็นรูปแบบของกระบวนการจัดการศึกษาในอนาคต หรือการจัดการศึกษาในกระบวนทัศน์ใหม่ (New Paradigm) หรืออาจเรียกการจัดการศึกษายุคฐานแห่งเทคโนโลยี (Technology-Based Paradigm) มีการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้โดยตัวผู้เรียนเป็นหลัก ให้ความสำคัญกับการใช้ผลข้อมูลย้อนกลับทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพควบคู่กันไป พัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะในการจัดการทางการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Management Skills) สำหรับการพัฒนาการเรียนการสอนนั้นได้มีการออกแบบโปรแกรมหลักสูตรการเรียนรู้อิงลักษณะของการบูรณาการทางด้านเนื้อหาวิชาโดยใช้เทคโนโลยีเป็นตัวเชื่อมโยงประสบการณ์ทางการเรียนจากโปรแกรมสำเร็จรูป ซึ่งจัดกระทำและพัฒนาขึ้นโดยผู้เชี่ยวชาญเฉพาะสาขา (Experts) ไปสู่ตัวผู้เรียนในหลากหลายวิธีการ รวมทั้งการประเมินผลและป้อนข้อมูลย้อนกลับไปสู่ผู้เรียนได้อย่างเป็นระบบขั้นตอนและมีประสิทธิภาพอีกด้วย ทั้งนี้ปัจจัยหรือองค์ประกอบสำคัญในการจัดสร้างโปรแกรมหรือหลักสูตรการเรียนรู้ในการจัดการศึกษายุคใหม่นั้น จะอาศัยปัจจัยองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการ ดังต่อไปนี้ คือ

1. ข้อมูลด้านการศึกษาวิจัยที่เพียงพอและเหมาะสมต่อการใช้ (Sufficient Valid Research Data)
2. ทฤษฎีทางการเรียนการสอน (Instructional Theory)
3. การจัดระเบียบโครงสร้างและการออกแบบที่เกี่ยวข้องมีประสิทธิภาพ (Organization Design Literature)

จากที่กล่าวมาในเบื้องต้นจะเห็นได้ว่าการจัดการศึกษายุคใหม่หรือยุคโลกาภิวัตน์นั้น เทคโนโลยีได้ก้าวเข้ามามีบทบาทต่อการจัดการศึกษาและการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น ซึ่งย่อมส่งผลกระทบต่อบทบาทรูปแบบ และศาสตร์ทางการเรียนรู้อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ จึงเป็นสิ่งที่ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องคงจะตระหนักและพร้อมที่จะปรับตัวรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในการจัดการศึกษาของโลกอนาคต รวมทั้งการปรับตัวให้เข้ากับสภาพการณ์ทางการศึกษาในยุคใหม่นี้ได้อย่างเหมาะสม

การจัดการเรียน ยุคใหม่จะต้องผสมผสาน (Hybrid) ในรูปแบบที่หลากหลาย ให้สอดคล้องกับสถานการณ์หรือบริบทของระดับการศึกษา เนื้อหาบทเรียน พื้นที่ หรือความพร้อมของผู้เรียนและสถานศึกษา ดังนั้น รัฐบาลจะต้องสร้างเครื่องมือ (Materials) ให้พร้อมและสนับสนุนให้ครูนักเรียนสามารถจัดการเรียนรู้ได้ทุกรูปแบบ ซึ่งนั่นคือแนวคิดในการจัดการเรียนแบบ u-Learning โดยใช้ระบบการบริหารจัดการเรียน (Learning Management System : LMS) ที่เพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ให้เกิดคุณภาพที่ดีจริง ไม่ใช่ให้เลือกทำตามมีตามเกิดอย่างที่เป็นสถานการณ์โควิด 19 รอบที่แล้วไม่เกิดบทเรียนใดเลยกระนั้นหรือ ? รวมทั้ง ระบบและเกณฑ์การประเมินการเรียนต้องเปลี่ยนไป ถึงคราวที่ควรนำเอาความรู้ สมรรถนะ ทักษะ ความสามารถ เจตคติ (Performance base Assessment หรือ Competency base Assessment) มาใช้และไม่ควรนำเวลาเรียนมาใช้เป็นเกณฑ์การผ่านหรือจบการศึกษาหรือเข้าศึกษาต่อแล้ว



เทคโนโลยีของโลกเสมือนเทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual Reality) เป็นหนึ่งในเทคโนโลยีที่มีการเติบโตและพัฒนาอย่างต่อเนื่องเทคโนโลยีกลุ่มนี้ สามารถ ตอบสนองการใช้งานได้หลากหลายจุดประสงค์ไม่ว่าเป็นด้านความบันเทิง ซึ่งการใช้งานเทคโนโลยีเสมือนจริง สามารถเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน ลดความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในการปฏิบัติงานได้อย่างเห็นผลชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยี Mixed Reality (MR) ที่สามารถแสดงผล 3 มิติ ได้ในพื้นที่จริงคล้ายกับภาพโฮโลแกรมช่วยให้ผู้เรียนได้ควบคุม (Keep Control) การเห็นโลกจริงรอบๆ ตัวเอง ผู้เรียนมีอิสระในการมองเห็นสิ่งที่เรียนรู้ สามารถเลื่อนไปรอบๆ ดูที่มองเห็นได้ ส่งผลหรือมีอิทธิพลซึ่งกันและกันระหว่าง อารมณ์และการเรียนรู้ มนุษย์เราเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ทางตา ทางหู ทางจมูก ทางกายสัมผัส ทางลิ้นสัมผัส ซึ่งในยุคแห่งโลกเสมือนผลงานโลก จะตอบสนองต่อประสาทการรับรู้ทางตาและทางหู ด้วยการแสดงผลผ่าน จอภาพ และอุปกรณ์สร้างเสียง (ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2518)



รูปแบบของเทคโนโลยีเสมือนจริงมีการพัฒนามาอย่างยาวนานตั้งแต่ในยุคที่ยังเป็น Metaverse หรือ จักรวาลนฤมิต คือ คำที่ใช้แทนสภาพแวดล้อมเสมือนจริงที่ถูกสร้างขึ้นด้วยเทคโนโลยี ดิจิทัล โดยภายในโลกนั้น จะมีการสร้างตัวแทนมนุษย์หรือที่เราเรียกว่า “Avatar: อวตาร” ซึ่งภายในโลกเสมือนจริงทุกคนจะสามารถมีปฏิสัมพันธ์และทำกิจกรรมร่วมกันได้เสมือนอยู่ในโลกจริง โดยที่ผู้คนบนโลกจริงนั้นไม่จำเป็นต้องไปรวมตัวอยู่ในที่เดียวกัน ที่ต้องทำคือแค่เพียงสวมใส่อุปกรณ์ที่มีเทคโนโลยี Virtual Reality (VR) หรือ Augmented Reality (AR) เท่านั้น ถือว่าเป็นการเชื่อมโยงผู้คนอย่างไร้พรมแดนเข้าหากันภายในช่วงเวลาเดียวกัน จักรวาลนฤมิตในระยะแรกถูกพัฒนาและเป็นที่นิยมในอุตสาหกรรมเกมส์ ต่อมาจึงได้ขยายออกมายังอุตสาหกรรมอื่นๆ อาทิ อุตสาหกรรมการค้าและการบริการ รวมไปถึงภาคอุตสาหกรรมการผลิตที่เริ่มนำ Metaverse มาใช้ให้เกิดประโยชน์ และในอนาคตอันใกล้นี้มีการคาดการณ์ว่า Metaverse จะกลายเป็นโลกคู่ขนานที่มีระบบเศรษฐกิจ ระบบการบริหารปกครองเป็นของตนเองจนเปรียบเสมือนโลกจริงอีกหนึ่งใบ วิทยาเขต Konza Technopolis ประเทศเคนยา ที่ตั้งอยู่ห่างไกลจากเมืองหลวง ซึ่งจะสร้างมหาวิทยาลัย Metaverse เพื่อสนับสนุนการจัดหลักสูตร ช่วยลดช่องว่างทางการศึกษา และลดความจำเป็นของ นักศึกษาและอาจารย์ในการเดินทางไกลระหว่างบ้านกับมหาวิทยาลัย

4. ด้านสุขภาพ ในทางการแพทย์ มีการพัฒนาระบบการรักษาแบบเสมือนจริงในการตรวจรักษา ติดตาม และประเมินพฤติกรรมคนไข้ รวมถึงการนำ AR มาช่วยในการผ่าตัดกระดูกสันหลัง เพื่อให้แพทย์ผ่าตัดได้แม่นยำขึ้น หรือการซ่อมผ่าตัดเสมือนจริงในการผ่าตัดที่ซับซ้อนและมีความเสี่ยงสูง เช่น คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัย สแตนฟอร์ดที่ใช้ซอฟต์แวร์ที่รวมเอาผลลัพธ์จากเครื่อง MRI ซีทีสแกนและการตรวจหลอดเลือดด้วยเครื่องเอกซเรย์ มาสร้างเป็นแบบจำลองสามมิติ นอกจากนี้ ผู้ป่วยยังสามารถเข้าถึงบริการทางการแพทย์โดยไม่ต้องเดินทางและได้รับบริการใกล้เคียงกับการพบแพทย์จริง เช่น กรณีการบำบัดรักษาผู้ป่วยจิตเวช ผู้ป่วยสมาธิสั้น

5. ด้านอุตสาหกรรมเพื่อความบันเทิง โดยสามารถใช้ Metaverse ในการจัดคอนเสิร์ต ชมภาพยนตร์ ชมแฟชั่นโชว์ การแข่งขันกีฬา เช่น ศิลปินระดับโลกอย่าง Justin Bieber หรือ Ariana Grande ได้จัดคอนเสิร์ตเสมือนจริง ในการสร้าง ความบันเทิงให้กับผู้ชมผ่านร่าง avatar แล้ว เป็นต้น

ทั้งนี้ Metaverse เป็นเทคโนโลยีที่จะเข้ามามีบทบาทต่อผู้คนและสังคมในไม่ช้า และช่วยสนับสนุนให้เศรษฐกิจเติบโตขึ้นอย่างมาก ทั้งการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และเศรษฐกิจดิจิทัล รวมทั้งขับเคลื่อนเศรษฐกิจตามอุตสาหกรรมเป้าหมาย ที่แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 13 พ.ศ. 2566-2570 ได้มีการกำหนดเป้าหมาย การปรับโครงสร้างภาคการผลิตและภาคบริการสู่เศรษฐกิจฐานนวัตกรรม การเป็นศูนย์กลางทางการแพทย์และสุขภาพ และการเป็นฐานการผลิตอุปกรณ์ อิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะ

Metaverse มีประโยชน์โดยตรงต่ออุตสาหกรรมด้านเทคโนโลยี สินค้าไอทีและ อิเล็กทรอนิกส์ที่ไทยมีศักยภาพ อีกทั้งยังเป็นการยกระดับการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ที่สามารถต่อยอดจากพฤติกรรมการใช้ดิจิทัลของไทย ช่วยส่งเสริมให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจ และการพัฒนาในด้านการส่งเสริมธุรกิจท่องเที่ยวรวมทั้งสนับสนุนการเป็นศูนย์กลางด้านสุขภาพ และด้านการศึกษา รวมทั้งลดอุปสรรคในเรื่องสถานที่และระยะเวลา ช่วยสนับสนุนการสร้างงานและอาชีพใหม่ๆ เพิ่มขึ้นด้วย (กรุงเทพธุรกิจ)

หมวดที่ ๒ การจัดการเรียนการสอน (ต่อ)

๒.๓ การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และส่งเสริมกระบวนการคิด

วัตถุประสงค์ เพื่อให้ครูผู้ช่วยมีความรู้ความเข้าใจ และสามารถจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและส่งเสริมกระบวนการคิด สอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้

เนื้อหา

- ๑) การจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้
- ๒) การจัดการเรียนรู้โดยวิธีปฏิบัติ
- ๓) การจัดการเรียนรู้ ที่เน้นกระบวนการคิด
- ๔) การจัดการเรียนรู้ที่สนับสนุนให้ผู้เรียนสร้างนวัตกรรมและกระบวนการเรียนรู้อื่น ๆ

ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ



ที่มา: <http://www.prachyanun.com>

4. บทสรุป

การจัดการเรียนการสอนด้วย Metaverse เป็นการผสมผสานระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ของเทคโนโลยี รวมทั้งความเป็นจริงเสมือน (VR) ความเป็นจริงเสริม (AR) และวิดีโอที่ผู้คนใช้ชีวิตภายในโลกดิจิทัล Metaverse จึงเปรียบเสมือนสะพานเชื่อมระหว่างโลกความเป็นจริงและโลกเสมือนนั่นเอง

Metaverse และการศึกษาในโลกอนาคต

ปัจจุบันความสนใจใน Metaverse มุ่งเน้นไปที่อุตสาหกรรมเกมเป็นหลัก แต่ Metaverse ทางด้าน การศึกษาคาดว่าจะได้รับความสนใจเพิ่มขึ้นอย่างมากและจะมีบทบาทสำคัญในอนาคตด้วย

ข้อมูลจาก UNICEF เผยว่า นักเรียน 91% ทั่วโลกได้รับผลกระทบจากการระบาดของโควิดนับตั้งแต่ ต้นปี 2020 ทั้งครูและนักเรียนต้องปรับตัวเข้ากับการเรียนทางออนไลน์ เทคโนโลยีมีความสำคัญอย่างมากต่อ การเรียนในช่วงล็อกดาวน์ทั่วโลก อย่างไรก็ตาม การเรียนออนไลน์อาจไม่ได้มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร เพราะ

เด็กหลายคนไม่สามารถจดจ่อกับการเรียนผ่านหน้าจอได้ แต่การเรียนใน Metaverse จะแตกต่างจากการเรียนออนไลน์แบบเดิม

นักเรียนและครูจะสามารถโต้ตอบกันผ่านโลกดิจิทัลในสภาพแวดล้อม 3 มิติที่สมจริง ไม่ว่าพวกเขาจะอยู่ที่ไหนในชีวิตจริงก็ตาม การเรียนในยุคใหม่ไม่จำเป็นต้องมีโต๊ะ เก้าอี้และกระดานอยู่หน้าห้อง นี่จะทำให้นักเรียนรู้สึกตื่นเต้นกับการเรียนรู้แบบใหม่ โดยไม่ต้องเบียดอยู่ในห้องเรียนอีกต่อไป

จุดเด่นของการเรียนใน Metaverse คือ การจำลองการเรียนรู้ได้ โลกเสมือนจริงที่มีการโต้ตอบกัน และมีภารกิจงานที่ต้องทำ อาจทำให้โรงเรียนเป็นเหมือนวิดีโอเกมที่ทำให้นักเรียนรู้สึกกระตือรือร้นที่จะทำงานให้สำเร็จ นอกจากนี้ข้อจำกัดด้านเวลาและระยะทางจะหมดไป เนื่องจากเราสามารถใช้อุปกรณ์ VR จะทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้จากทุกที่ทุกเวลา

การเรียนรู้แบบ VR ยังช่วยทำลายกำแพงระหว่างวิชาอีกด้วย เช่น การเรียนประวัติศาสตร์ที่เน้นการท่องเที่ยว จำ เมื่อเข้าสู่โลก Metaverse เราสามารถเข้าไปอยู่ในสถานที่หรือเหตุการณ์นั้นได้ ทำให้นักเรียนรู้สึกอินกับเรื่องที่กำลังเรียนอยู่มากขึ้น ขณะที่วิชาที่เป็นทฤษฎีต่างๆ เช่น การเดินสายไฟ การติดตั้งท่อระบายน้ำ การปฐมพยาบาล ก็จะเรียนรู้ในภาคปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพและปลอดภัย โดยไม่ต้องเสี่ยงกับอุบัติเหตุในสภาพแวดล้อมจริงอีกด้วย

ตัวอย่างธุรกิจการศึกษาที่เข้าสู่โลก Metaverse

The iTeacher Metaverse: เป็นการเรียนรู้ในโลกเสมือน 14 แห่งที่แตกต่างกัน โลก VR นี้จะช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการคิดเชิงวิพากษ์ การเชื่อมต่อนักเรียนเข้ากับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เช่น ห้องเรียน Fossil Museum ใน The iTeacher Metaverse จะให้ความรู้เด็กๆ เกี่ยวกับฟอสซิล และยังเพลิดเพลินไปกับเหล่าไดโนเสาร์ที่อยู่รอบๆ นักเรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการเกิดขึ้นของฟอสซิลแบบเห็นภาพจริง



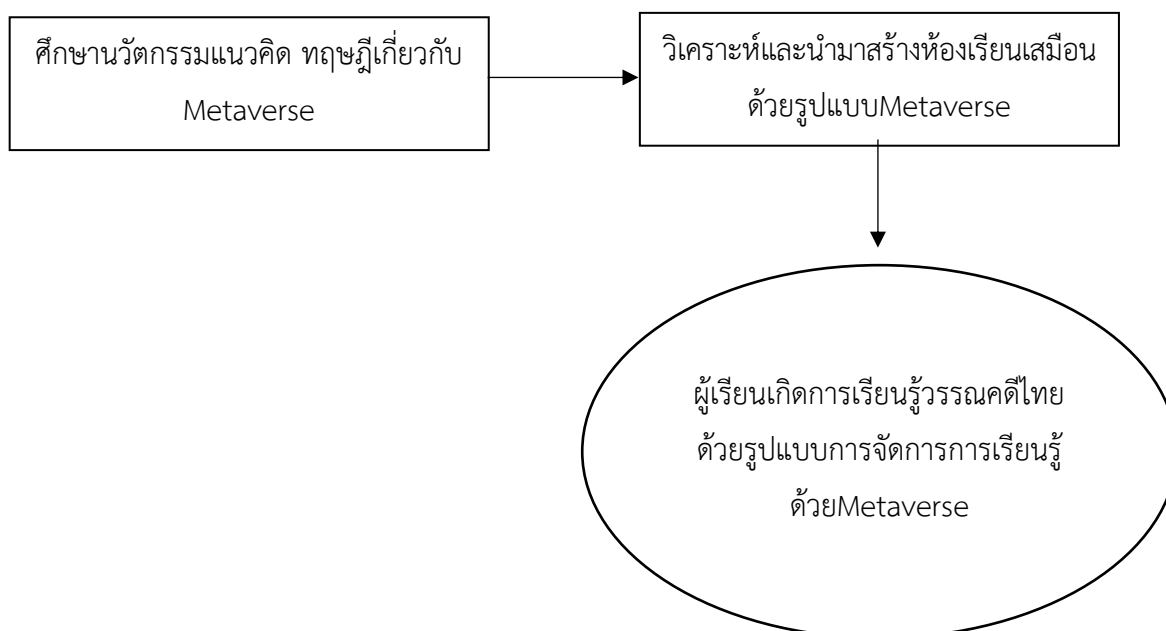
SkyView: แอปนี้จะช่วยให้นักเรียนสามารถสำรวจจักรวาลโดยใช้ AR ของท้องฟ้ายามค่ำคืนและยังสามารถใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อระบุตำแหน่งดาว กลุ่มดาว ดาวเคราะห์ และแม้แต่ดาวเทียมได้

VR Museum of Fine Art: เป็นพิพิธภัณฑ์แบบ VR ที่ให้ผู้ใช้ได้ชมภาพวาดและประติมากรรมระดับโลกอย่างใกล้ชิด รวมถึงภาพวาด Mona Lisa โดยไม่ต้องเดินทางไปฝรั่งเศส และต่อแถวยาวเหยียดเพื่อชมรูปภาพอันโด่งดังชิ้นนี้

Mondly: การเรียนภาษาจะไม่ใช้ทฤษฎีที่น่าเบื่ออีกต่อไป Mondly จะทำให้นักเรียนสามารถเรียนภาษาได้อย่างสมจริง ได้ตอบและสนทนากับเจ้าของภาษาได้จริงๆ โดยไม่ต้องเสียเงินเดินทางไปต่างประเทศ

แม้ว่าการเรียนใน Metaverse จะดูเป็นไอเดียที่ยอดเยี่ยม แต่ก็ยังมีข้อเสียอยู่ เด็กที่มีความหุนหันพลุกพล่าน เช่น ปัญหาการได้ยินและการมองเห็น จะต้องได้รับความช่วยเหลือพิเศษ ซึ่งจะช่วยให้เรียนรู้ตรงนี้ได้ไม่เต็มที่ อย่างไรก็ตาม นี่ถือเป็นเทคโนโลยีที่น่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง และอาจพัฒนาการศึกษาในอนาคตได้

กรอบแนวคิดในการจัดการการสอนวรรณคดีไทยโดยใช้ด้วย Metaver



การจัดการการสอนวรรณคดีไทยโดยใช้Metaverse ผ่านสภาพแวดล้อมของโลกแห่งความจริงและเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน จนกลายเป็น "ชุมชนโลกเสมือนจริง" ที่สามารถผสมผสานวัตถุรอบตัวและสภาพแวดล้อมให้เชื่อมต่อกันเป็นหนึ่งเดียว โดยอาศัยเทคโนโลยี AR และ VR เข้ามาช่วยเชื่อมโยงอย่างไร้รอยต่อให้กลายเป็นพื้นที่โลกเดียวกัน

จุดประสงค์การเรียนรู้ (KPA)

นักศึกษาประยุกต์ใช้ภาพตัวละครในวรรณคดีช่วยในสถานการณ์จริงได้ (K)

นักศึกษาปฏิบัติตามคำสั่งที่มีปรากฏในกระดานภาพMetavers ได้ (P)

เห็นความสำคัญของวรรณคดีไทยที่มีต่อประวัติศาสตร์ไทยในการคำแนะนำและขอคำแนะนำ (A)

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 กิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

อาจารย์กล่าวทักทายนักศึกษาและเช็คชื่อนักศึกษา

อาจารย์ทบทวนบทเรียนที่ได้เรียนไปชั่วโมงที่แล้ว ทบทวนเนื้อหาวรรณคดีไทย

อาจารย์เปิดวิดีโอ Metaverse และอธิบายว่าคืออะไรและมีประโยชน์อย่างไร

ขั้นที่ 2 กิจกรรมชั้นนำเสนอ (Presentation)

อาจารย์ให้นักศึกษาเข้าสู่โลกเสมือนจริง (Metaverse) ผ่านโทรศัพท์มือถือ

อาจารย์สอนตัวละครที่มีในวรรณคดีไทยและตัวอย่างผ่านสื่อ Metaverse

ขั้นที่ 3 กิจกรรมขั้นฝึก (Practice)

อาจารย์ให้ตัวอย่างประโยควรรณคดีไทย ให้นักศึกษาช่วยกันวิเคราะห์

อาจารย์เรียกนักศึกษาที่ปรากฏเป็นอวตารใน Metaverse ให้ตอบคำถามที่ละคนหรือทีละกลุ่มตามแต่สถานการณ์

ขั้นที่ 4 ขั้นนำไปใช้ (Production)

อาจารย์ให้นักศึกษาฟังคลิปและทำแบบฝึกหัดในหนังสือ

อาจารย์ให้นักศึกษาตอบทีละคน พร้อมเฉลยข้อที่ถูกต้อง

อาจารย์ให้นักศึกษานำข้อความของวรรณคดีไทยบางส่วนและออกมานำเสนอ หน้าชั้นเรียนในห้อง Metavers

ขั้นที่ 5 กิจกรรมขั้นสรุป (Wrap up)

อาจารย์ทบทวนหลักการศึกษาวรรณคดีไทยและคำศัพท์ใหม่ๆ ที่ปรากฏในวรรณคดี ให้นักศึกษา

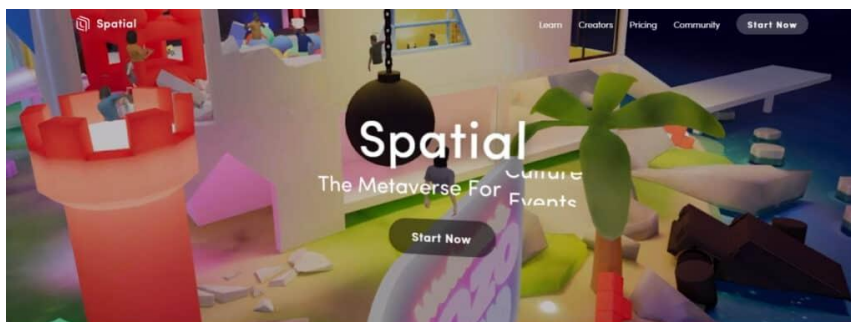
อาจารย์ให้การบ้านใน Metavers และให้นักศึกษานำไปตอบในกระดานดาวสีโหลดข้อมูลใน Metavers

วิธีสร้างพื้นที่ส่วนตัวบนโลกเสมือน เหมือนสร้างห้อง สร้างบ้านของเราบนอีกโลกหนึ่ง ช่วงนี้กระแส Metaverse มาแรง เราก็เลยมาสร้างตัวละคร มาสร้างห้องส่วนตัวแบบสไตล์คุณบนโลกเสมือน และเที่ยวโลกเสมือนกัน แม้ไม่มีแว่นตา Oculus Quest ในการท่องโลกเสมือนเต็มรูปแบบ ก็สามารถสร้างห้องเสมือนได้ แค่มีคอมพิวเตอร์เครื่องเดียว และเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต



iT24Hrs

วิธีสร้างพื้นที่ส่วนตัวบนโลกเสมือน ด้วย Spatial.io

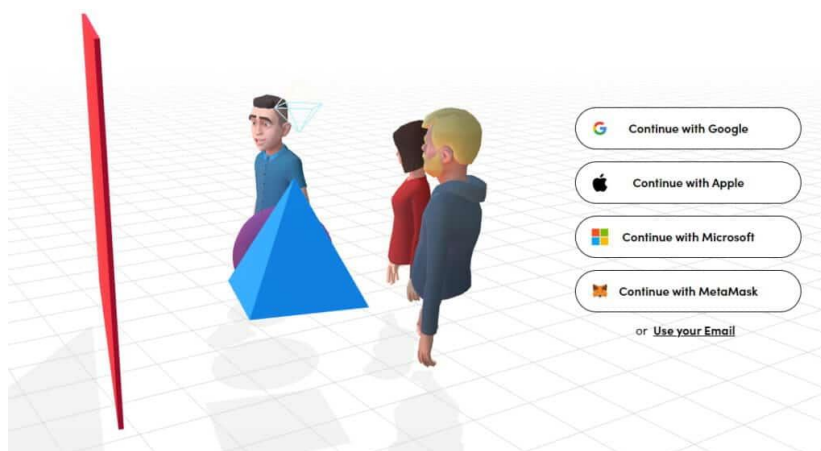


Explore the Metaverse

iT24Hrs

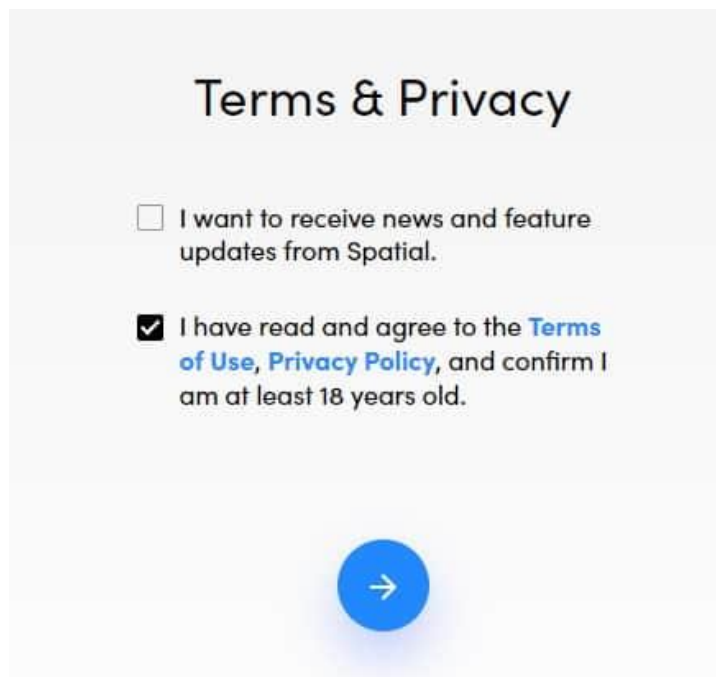
เข้าไปที่เว็บไซต์ spatial.io แล้วคลิก Start Now

 Spatial



iT24Hrs

จากนั้นเลือก Use your email หรือบริการที่คุณจะใช้ในการสมัคร เช่น Google Accounts, Apple ID, Microsoft Accounts และ MetaMask ของคุณ



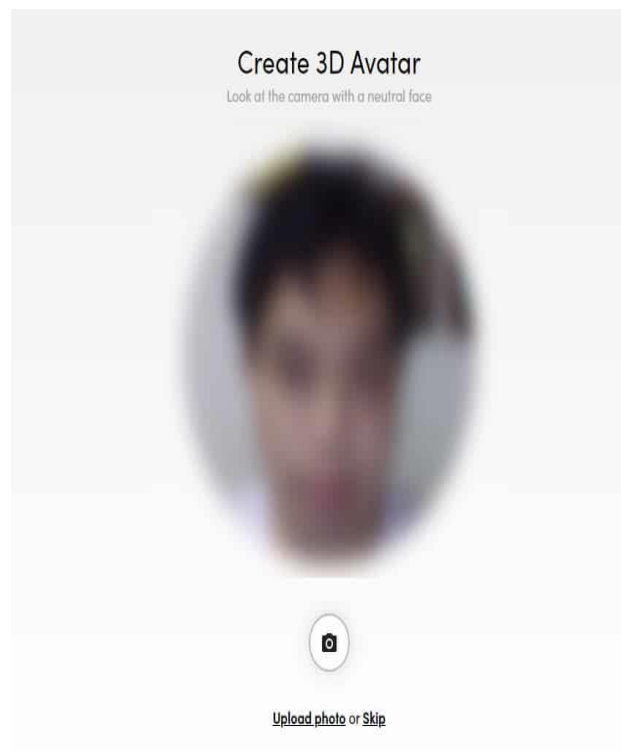
iT24Hrs

เลือกที่ i have read and agree to the terms of use , Privacy Policy นั่นก็คือยอมรับเงื่อนไขการใช้งานนั่นเอง จากนั้นคลิกปุ่มลูกศรขวา ดังรูป



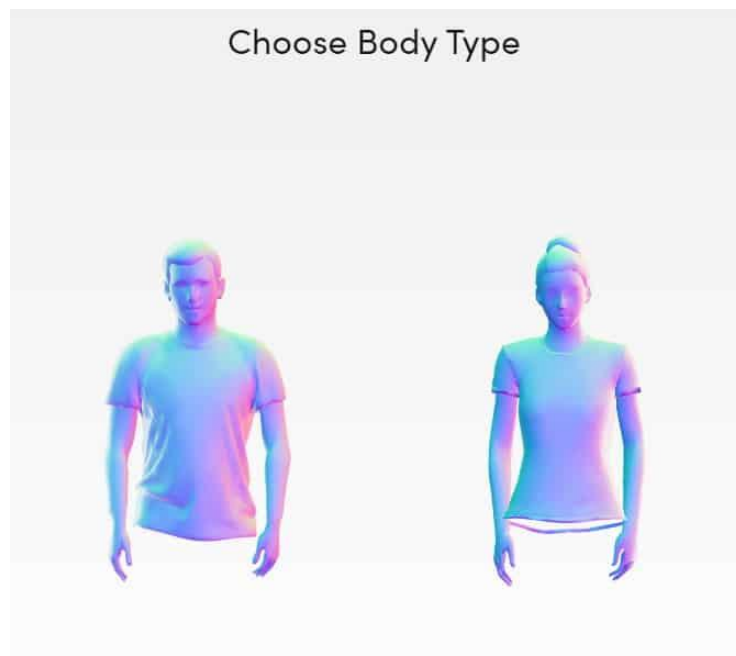
iT24Hrs

ตั้งชื่อผู้ใช้



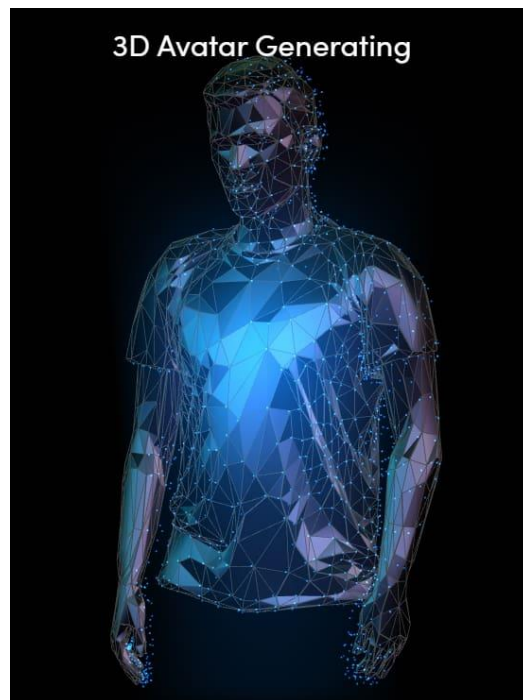
iT24Hrs

ถ่ายรูป หรืออัปโหลดใบหน้าของคุณ เพื่อสร้าง Avatar



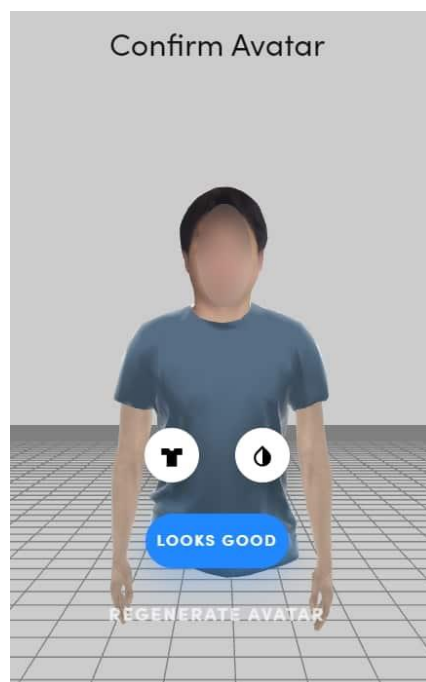
iT24Hrs

เลือกเพศ ชาย หรือ หญิง



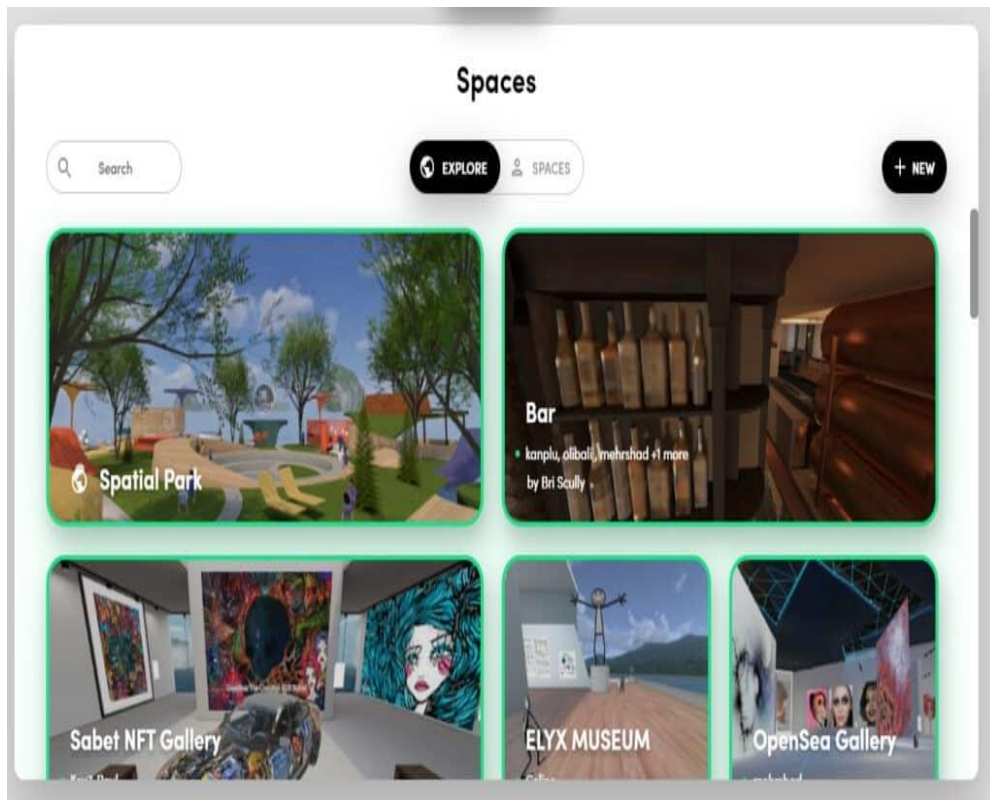
iT24Hrs

ระบบจะสร้าง Avatar แทนตัวคุณ



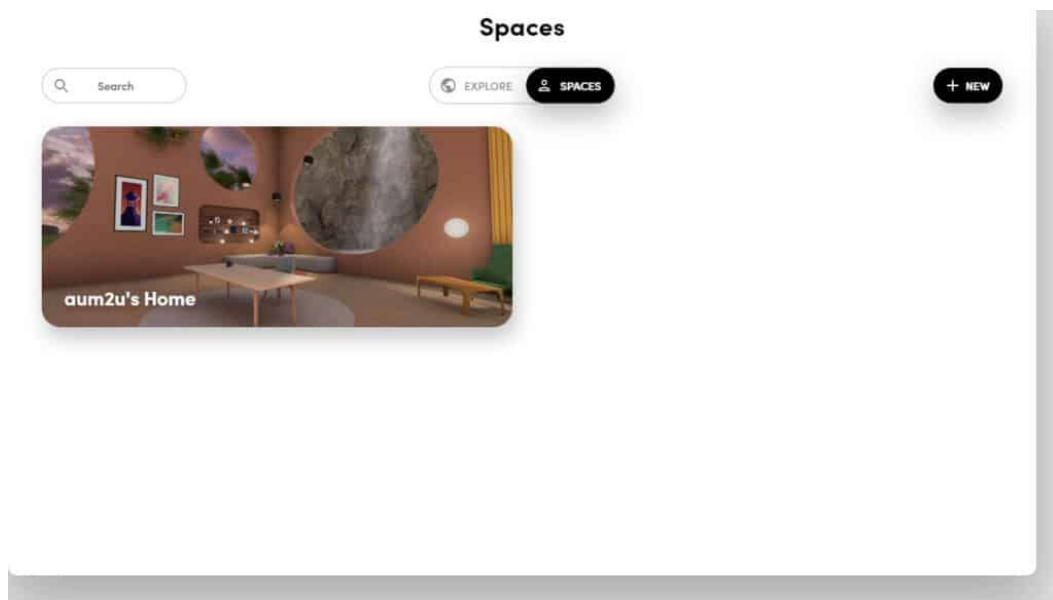
iT24Hrs

ได้แล้ว Avatar ตัวเราด้วยใบหน้าจริง หรือใบหน้าที่คุณได้อัปโหลดไว้ คลิก looks good เพื่อยืนยัน



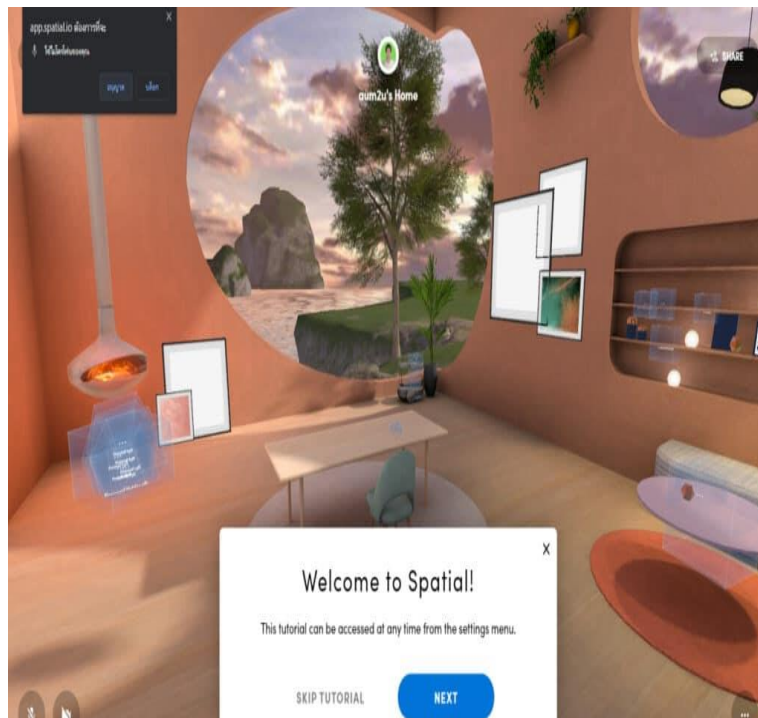
iT24Hrs

จะพาเข้าสู่ห้องต่างๆ สามารถคลิกห้องเหล่านี้เพื่อเที่ยวชมห้องตามต้องการ ซึ่งจะเจอเพื่อนๆ มากมายด้วย



iT24Hrs

คลิกที่แท็บ space จะเห็นห้องส่วนตัวของเรา ลองคลิกเข้าห้องดูสิ



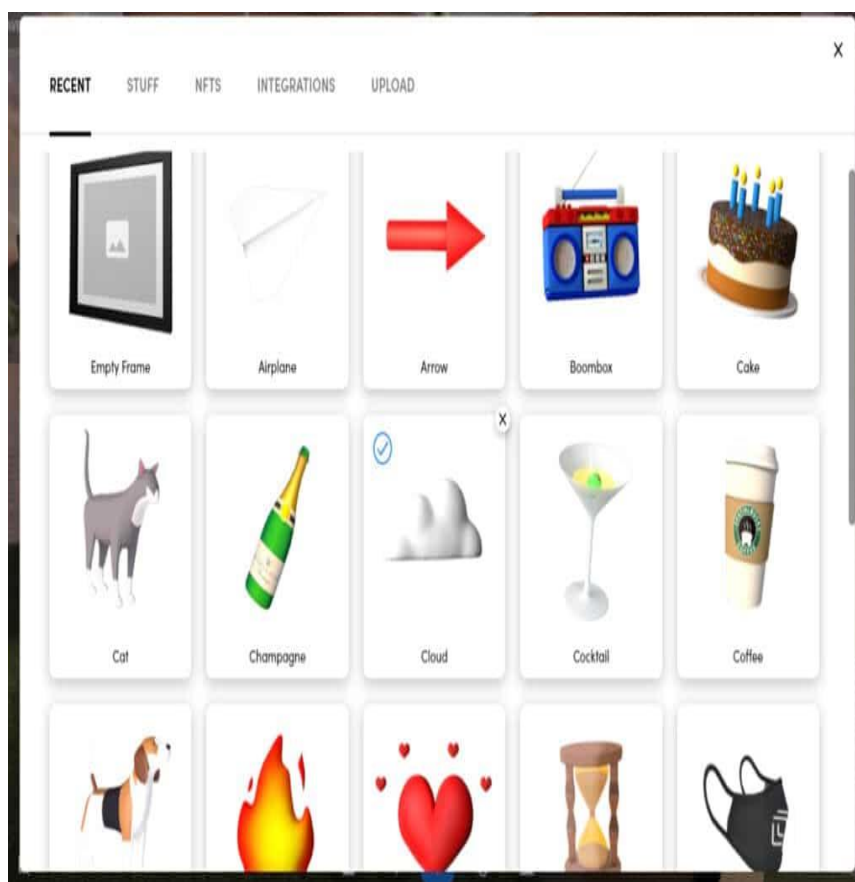
iT24Hrs

จะพาเข้าสู่ห้องส่วนตัวบนโลกเสมือนแล้ว จะมีการอธิบายสอนการใช้งานสำหรับผู้ใช้อย่างใหม่ ลองอ่านและลองทำดูนะ



iT24Hrs

แค่นี้ก็ได้ตัว Avatar และห้องเสมือน ที่เป็นห้องส่วนตัวของเราจริงๆ



iT24Hrs

สามารถเพิ่มสิ่งของต่างๆ ภายในห้องได้ด้วย ทั้งบนนี้คือวิธีง่ายๆ และได้ห้องส่วนตัวบนโลกเสมือนด้วย ใช้ได้บนคอมได้เลย จนกว่าจะมีอุปกรณ์ Headset อย่าง Oculus Quest ที่จะช่วยให้การท่องโลกเสมือน สนุกยิ่งขึ้นกว่าเดิม

บรรณานุกรม

จิตติยาภรณ์ เขาวรากุล. (2563). คุณลักษณะของบัณฑิตตามความต้องการของสถานประกอบการในศตวรรษที่ 21.

วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร, 4(2), น.9.

ชรินทร์ มั่งคั่ง. (2559). อนาคตวิทยา: ทฤษฎีและเทคนิคการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา. เชียงใหม่: สำนักพิมพ์ ไทมอนด์กราฟิกกรุ๊ป.

ชรินทร์มั่งคั่ง. (2561). องค์ความรู้หลักสูตรและการสอนสังคมศึกษา การเรียนการสอนแบบ E-Learning กับการใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม Augmented Reality) เป็นสื่อรูปแบบใหม่ทางการศึกษา.

วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 14(1): 17-30.

วสันต์ เกียรติแสงทอง พรรัชพล พรหมมาศ และอนุวัตร เฉลิมสกุลกิจ. (2552). **การศึกษาเทคโนโลยีออกเมนต์เตดเรียลลิตี้: กรณีศึกษา พัฒนาเกมส์ “เมมการ์ด”**. โครงการ สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

วิวัฒน์ มีสุวรรณ. **การเรียนรู้ด้วยการสร้างโลกเสมือนผสานโลกจริง**. วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร, 13: 132-124.

ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2018). **เทคโนโลยีโลกเสมือนก้าวสู่โลกความจริง Virtual Reality (VR). Augmented Reality (AR) และMixed Reality (MR)**. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://www.ops.go.th/main/index.php/knowledge-base/article-pr/675-interface-technology-vr-ar-mr>. [3 สิงหาคม 2564].

McMillan, K., Flood, K., & Glaeser, R. (2017). **Virtual reality, augmented reality, mixed reality, and the marine conservation movement**. John Wiley & Sons, 27(S1), 162-168.

Milgram, P., Kishino, F.A. (1994). **Taxonomy of Mixed RealityVisual Displays**. IECE Trans. on Information and Systems (Special Issue on Networked Reality), vol. E77-D, no. 12: 1321-1329.

<https://app.spatial.io/>