

แนวทางการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง “เกษตรศาสตร์ศึกษา พิชิตาเพลิน”
โดยใช้แนวคิด เรื่อง การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารระหว่าง
วัฒนธรรมของไมเคิล ไบรน์ ร่วมกับการสร้างสรรค์สื่อนิทรรศการเสมือนจริง
ในจักรวาลนฤมิต

Guidelines for the Development of a Learning Unit Entitled “Agriculture
Education in Fun Museum” by Using the Concept of Learning Management
to Promote the Intercultural Communicative Competence of
Michael Byram together with the Application of Metaverse
to Create a Virtual Exhibition

ชวพันธุ์ เพชรไกร* ศศิธร จ่างภากร** และ วรวรรณ ศรีสงคราม**

* สาขาวิชาการสอนภาษาไทย ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

*** โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา

Chawapan Pettkrai* Sasithorn Changpakorn** and Worawan Srisongkham**

* Major of Thai Teaching, Department of Education, Faculty of Education, Kasetsart University

** Kasetsart University Laboratory School, Center for Educational Research and Development

Received: November 22, 2022 / Revised: January 20, 2023 / Accepted: February 3, 2023

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง “เกษตรศาสตร์ศึกษา พิชิตาเพลิน” สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 ในรายวิชาภาษาและวัฒนธรรมสำหรับครู ซึ่งเป็นรายวิชาชีพครูของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ โดยใช้แนวคิดเรื่องการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมของไมเคิล ไบรน์ ร่วมกับการสร้างสรรค์สื่อนิทรรศการเสมือนจริงในแพลตฟอร์มจักรวาลนฤมิต ผลการศึกษาพบว่า การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดดังกล่าว มีองค์ประกอบสำคัญ 5 ด้าน คือ 1) ด้านความรู้ 2) ด้านทัศนคติ 3) ด้านทักษะในการค้นคว้าสืบเสาะและปฏิสัมพันธ์ 4) ด้านการตระหนักรู้ทางวัฒนธรรมเชิงวิพากษ์ และ 5) ด้านทักษะในการตีความและเชื่อมโยง ซึ่งแนวคิดนี้เป็นฐานในการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะทางวัฒนธรรมให้แก่ นิสิตครูได้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นแม่นยำความรู้สำคัญ พิชิตาเพลินสะท้อนคิด 2) ขั้นร่วมพินิจอัตลักษณ์ แจ่มประจักษ์ความหลากหลาย 3) ขั้นท้าทายให้สืบเสาะ สักตเหมาะนำเสนอสร้างสื่อ 4) ขั้นหมั่นฝึกปรือพิเคราะห์ ตระหนักจากวิจารณ์ญาณ และ 5) ขั้นเก่งชำนาญการตีความ เห็นงามอย่างเชื่อมโยง การศึกษานี้จึงเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นิสิตครูมีความสามารถในการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมผ่านการเป็น “นักสื่อสารความหมายทางวัฒนธรรมการเกษตร” ตลอดจนเป็นตัวอย่างของการประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มจักรวาลนฤมิตเพื่อจัดการเรียนรู้ในยุควิถีถัดไป

คำสำคัญ: การสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม นักสื่อสารความหมาย ท้องถิ่น สื่อนิทรรศการเสมือนจริง จักรวาลนฤมิต ยุควิถีถัดไป

Abstract

The purposes of this article were to study guidelines for developing a learning unit “Agriculture Education in Fun Museum” for the first-year undergraduate students who enrolled in the Languages and Cultures for Teachers course which was in the teaching profession of the Faculty of Education Kasetsart University. The study applied Michael Byram's concept of learning to promote intercultural communicative competence (ICC) by using Metaverse to create a virtual exhibition. The results of the study showed that there were 5 key components according to the concept of learning management which were 1) Knowledge 2) Attitude 3) Skills of discovery and interaction 4) Critical cultural awareness and 5) Skills of interpreting and relating. This concept could be applied as a basic development of a learning unit to promote cultural skills for student teachers. The 5 steps were: 1) Preciseing knowledge from the museum to create works; 2) Scrutinizing the identity of various local cultures; 3) Searching for information in preparation for one's presentation; 4) Deliberating critique of the culture; 5) Interpreting, connecting and developing of one's own exhibition. This study is therefore a guideline for learning management that encourages teacher students to have the ability to communicate between cultures through being. “Agricultural cultural communicator”. It was also an example of applying the Metaverse to learning management in the next normal.

Keywords: Intercultural communicative competence (ICC), Local community interpreters, Virtual Exhibition, Metaverse, Next normal

บทนำ

วิถีชีวิตในโลกสมัยใหม่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมด้วยปัจจัยหลายประการ ปัจจัยหนึ่งคือเรื่องวัฒนธรรมซึ่งมีลักษณะการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัต (Dynamic) วัฒนธรรมที่กล่าวถึงเป็นเสมือนเครือข่ายที่เชื่อมร้อยความสัมพันธ์ในมิติต่าง ๆ ของมนุษย์ทุกมุมโลกเข้าไว้ด้วยกัน มีทั้งวัฒนธรรมที่ยอมรับกันว่าเป็นวัฒนธรรมสากล (Universal Culture) และวัฒนธรรมเฉพาะของแต่ละพื้นที่ (Local Culture) สังคมในยุคศตวรรษที่ 21 เกิดปัญหาความไม่เข้าใจกันทางวัฒนธรรมอย่างรอบด้าน และมีที่ท่าว่าปัญหาเหล่านี้จะลุกลามทวีความรุนแรงขึ้นอย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการลักลอบทางวัฒนธรรม การแย่งชิงเพื่อเป็นผู้ถือครองวัฒนธรรมที่แท้จริง การมีอคติเหยียดเพศสีผิว รูปร่างหน้าตา ชนชั้นชาติพันธุ์ และการสร้างภาพเหมารวม (Stereotypes) พลเมืองโลกจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการสื่อสารทางวัฒนธรรมเพื่อสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างสันติสุขในสังคมไทย กรอบมาตรฐานวิชาชีพทางการศึกษา ตามข้อบังคับของคุรุสภา ว่าด้วยเรื่องมาตรฐานวิชาชีพ พ.ศ. 2556 กำหนดไว้ว่าคุณสมบัตินึงที่ผู้ต้องการประกอบวิชาชีพทางการศึกษาพึงต้องมีความรู้เกี่ยวกับภาษาและวัฒนธรรมเพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียนที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงได้มีการบรรจุรายวิชาภาษาและวัฒนธรรมสำหรับครู เข้าเป็นส่วนหนึ่งในวิชาชีพครูบังคับ เพื่อสร้างให้บัณฑิตครูมีทักษะทางภาษาและวัฒนธรรมเป็นผู้ที่สามารถสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมกับนักเรียนในห้องเรียนให้เกิดความเข้าใจในลักษณะทางวัฒนธรรมที่มีกลืนอายของวัฒนธรรมผสมผสาน (Mixed Culture) ซึ่งจะทำให้ทั้งนิสิตครูและนักเรียนในห้องเรียนเกิดการปรับตัวและ

แสดงออกถึงการเคารพยอมรับในความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมของผู้อื่น ตลอดจนสามารถจัดการความขัดแย้งทางวัฒนธรรมได้อย่างประนีประนอม (Koolsriroj, 2021)

ปัจจุบันการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนภาษาและวัฒนธรรมสำหรับครูโดยมุ่งวิธีการสอนที่เน้นบรรยายหรือให้ผู้เรียนศึกษาจากเอกสารตำราเป็นสำคัญ ไม่เพียงพอต่อวิธีการเรียนรู้ในยุควิถีถัดไป (Next Normal) ด้วยเพราะมีข้อจำกัดที่จำเป็นต้องจัดการเรียนรู้ในรูปแบบผสมผสาน (Hybrid Learning) ต้องตั้งรับกับการแพร่ระบาดของโรคอุบัติใหม่ที่ไม่สามารถคาดเดาสถานการณ์ล่วงหน้าได้ และยังคงต้องรักษามาตรการทางสาธารณสุขเพื่อป้องกันโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) อย่างเคร่งครัด ครูจึงต้องหาวิธีการออกแบบและพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ที่มุ่งส่งเสริมประสบการณ์ทางวัฒนธรรมให้แก่ผู้เรียนอย่างเหมาะสม เพื่อสร้างให้บัณฑิตครูเป็น “นักสื่อสารความหมายทางวัฒนธรรม” ที่สามารถสื่อสาร ถ่ายทอด ต่อยอดและประยุกต์ข้อมูลทางวัฒนธรรมไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้ในอนาคต อย่างไรก็ตาม ในช่วงเวลา 2-3 ปีที่ผ่านมา แวดวงวิชาการยังมีการศึกษาเรื่องความสามารถในการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมที่นำเสนอร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัลไม่มากนัก ทั้ง ๆ ที่วิธีการดังกล่าวเริ่มถูกนำมาใช้อย่างกว้างขวางในปัจจุบัน อีกทั้งยังขาดตัวอย่างการประยุกต์แนวคิดทฤษฎีของนักการศึกษาชาวตะวันตกเข้ากับชั้นเรียนระดับอุดมศึกษาที่สอนเนื้อหาเกี่ยวกับภาษาและวัฒนธรรมในบริบทสังคมไทย บทความนี้จึงมุ่งนำเสนอแนวทางการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมทางการเกษตร พร้อมทั้งส่งเสริมความสามารถในการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ โดยให้บัณฑิตครูออกแบบพิพิธภัณฑการเกษตรในรูปแบบนิทรรศการเสมือนจริงเพื่อนำเสนอข้อมูลทางวัฒนธรรมดังกล่าว

แนวคิดการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม

แนวคิดเรื่อง Intercultural Communicative Competence หรือที่รู้จักกันในชื่อย่อว่า ICC คือ ความสามารถในการเข้าใจวัฒนธรรมของตนเอง และใช้ความสามารถนี้ในการทำ ความเข้าใจและสื่อสารกับผู้คนจากวัฒนธรรมอื่น ผู้ริเริ่มแนวคิดดังกล่าวคือ ไมเคิล ไบรรม (Michael Byram) ศาสตราจารย์กิตติคุณแห่งวิทยาลัยครูศาสตร์ มหาวิทยาลัยเดอร์รัม สหราชอาณาจักร ได้ศึกษาเรื่อง “Teaching and Assessing Intercultural Communicative Competence” ในปี 1997 ผลการศึกษาพบว่า ผู้ที่มีความสามารถในการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมจะต้องประกอบด้วยคุณสมบัติสำคัญ 5 ด้าน ดังนี้

1) **ด้านความรู้ (Knowledge)** หมายถึง การมีความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นจากการรวมกลุ่มกันทางสังคมและอัตลักษณ์ (Identities) และการปฏิสัมพันธ์กันทางสังคม โดยไม่ต้องผูกโยงกับวัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่งเท่านั้น เช่น ในประเทศไทยมีชุมชนย่อยมากมายที่ไม่ใช่เพียง 4 ภาค หากแต่มีชุมชนเล็ก ๆ มารวมกันและสร้างอัตลักษณ์ที่มีความเชื่อ ผลผลิต ค่านิยม และวิถีชีวิตของตนเอง แต่ละประเทศจะมีทั้งวัฒนธรรมกระแสหลักและวัฒนธรรมกระแสรอง มีวัฒนธรรมราชสำนักและวัฒนธรรมชาวบ้าน ครูต้องจัดการเรียนรู้โดยการนำเอาความรู้ทางวัฒนธรรมเหล่านี้มานำเสนอผ่านสื่อ โดยจะต้องสอดแทรกความรู้เกี่ยวกับการสร้างภาพเหมารวม การมีอคติ และการกีดกันทางวัฒนธรรมที่ไม่เป็นธรรม

2) **ด้านทัศนคติ (Attitude)** หมายถึง ทักษะการไกล่เกลี่ย (Mediator) ความรู้สึกริเริ่ม ค่านิยมที่เกิดจากการหล่อหลอมของวัฒนธรรมที่ตนมีส่วนร่วม ต้องสามารถเป็นผู้ฟังที่ดี เปิดใจกว้าง พร้อมจะปล่อยวางความเชื่อและวิถีปฏิบัติของตนเองเพื่อจะเรียนรู้ความเชื่อและวิถีปฏิบัติของผู้อื่น ไม่คิดว่าความเชื่อและวิถีปฏิบัติของตนถูกต้องอยู่ฝ่ายเดียว แต่จะต้องเห็นคุณค่าของความหลากหลายทางวัฒนธรรมและประนีประนอมกับความเห็นที่แตกต่างไปจาก

ตนได้ ต้องสามารถตั้งคำถามสงสัยได้ แม้ว่าสิ่งที่กำลังสงสัยจะเป็นสิ่งที่คนส่วนใหญ่ยอมรับ อดทนต่อความคลุมเครือ หรือความไม่ชัดเจน เพราะในปรากฏการณ์เดียวกันย่อมไม่จำเป็นที่จะต้องมองจากมุมมองเดียว สามารถมองเห็นและประเมินค่านิยม ทศนคติของตนเองจากมุมมองของผู้อื่นได้ ในกระบวนการนี้อาจใช้เทคนิคการระดมสมอง แล้วร่วมกันศึกษาสื่อ รูปภาพ บทสัมภาษณ์ที่เป็นเรื่องของผู้คนต่างวัฒนธรรมมาเล่าเรื่องของตนเอง หรือให้นักเรียนมีประสบการณ์สื่อสารกับคนต่างวัฒนธรรม

3) **ด้านทักษะในการค้นคว้าสืบเสาะและปฏิสัมพันธ์ (Skill of discovery and interaction)** หมายถึง ความสามารถในการค้นคว้าหาความรู้ใหม่ ๆ ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม เพื่อที่จะนำเอาสมรรถนะทั้งในด้านความรู้ ทศนคติและทักษะ มาใช้ในการสื่อสารในชีวิตจริง ครูอาจให้นักเรียนทำโครงการเปรียบเทียบภาษาและหัวข้อสนทนาในอีเมล ให้ศึกษาด้านการสนทนา การเล่นเกมบทสนทนาในประเด็นที่มีมุมมองทางวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้อง จากนั้นให้นักเรียนร่วมกันหาทางออกและอภิปราย

4) **ด้านการตระหนักรู้ทางวัฒนธรรมเชิงวิพากษ์ (Critical cultural awareness)** หมายถึง ความสามารถที่จะประเมินค่าอย่างมีวิจารณญาณ ในการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับคนต่างวัฒนธรรมที่มักจะเกิดการเหมารวม แต่จะต้องตระหนักว่าเราไม่สามารถใช้ความรู้ ความเชื่อ ทศนคติ ค่านิยมในวัฒนธรรมของเรา นำไปตัดสินว่าวัฒนธรรมอื่นถูกหรือผิด กระบวนการนี้รวมไปถึงการมองวัฒนธรรมของตนเองอย่างมีวิจารณญาณ สามารถวิพากษ์และรู้เท่าทันวัฒนธรรมของตนเองได้ด้วย กิจกรรมนี้ครูจึงต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนตั้งคำถามวิพากษ์และเปรียบเทียบวัฒนธรรม

5) **ด้านทักษะในการตีความและเชื่อมโยง (Skill of interpreting and relating)** หมายถึง ความสามารถในการตีความเหตุการณ์หรือพฤติกรรม หรือข้อความจากบทความ โดยใช้มุมมองจากวัฒนธรรมของตนเอง และวัฒนธรรมของผู้อื่น กระบวนการนี้จะต้องอาศัยทักษะการอ่านเชิงวิพากษ์ การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลทางวัฒนธรรมจากเรื่องที่อ่าน เช่น อาจให้นักเรียนทดลองตีความเหตุการณ์หรือพฤติกรรมที่เป็นประเด็นทางวัฒนธรรมจากมุมมองตัวละครอื่นในเรื่อง

น่าสนใจว่าแนวคิดเรื่อง Intercultural Communicative Competence มีลักษณะสำคัญ คือ มิได้เห็นคุณค่าเพียงการใช้ภาษาในเชิงสมรรถนะโดด ๆ เช่น มีความสามารถในการเข้าใจชนิดของคำและโครงสร้างประโยค หรือมีความสามารถในการจดจำหลักและขั้นตอนในการสื่อสารเพียงเท่านั้น หากแต่แนวคิดนี้ยังให้คุณค่าของเนื้อหาในบทเรียนดังกล่าวไปพร้อมกับคุณค่าในการรสนสร้างความสามารถทางการสื่อสารในสถานการณ์จริง ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรมสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างสันติสุข โดยเป้าหมายหลักคือ การเข้าใจ ยอมรับเคารพในความหลากหลายและความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรม

ทั้งนี้ ไมเคิล ไบรรม ยังได้วิพากษ์ปัญหาที่จะเกิดขึ้นหากผู้เรียนขาดความสามารถในการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม คือ ผู้เรียนจะไม่สามารถเป็นผู้สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากครูและผู้เรียนขาดความตระหนักรู้และความไวต่อวัฒนธรรม (Cultural Sensitivity) จะทำให้การเรียนรู้เป็นเพียงการลอกเลียนและท่องจำข้อมูลที่ทำให้เกิดอคติต่อกลุ่มชาติพันธุ์ใด ๆ ก็ตามที่บทเรียนนำเสนอ ในการศึกษาภาษาและวัฒนธรรมในยุคใหม่ จึงมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและตื่นตัว หรือในบางครั้งสามารถตั้งคำถามที่ขัดแย้งกับสิ่งที่ถูกพร่ำสอนมา มิใช่การที่ผู้เรียนยอมรับกับทุกสิ่งทุกอย่าง เสมือนเป็น “Banking Education” ที่รับฝากความคิด ความรู้ โลกทัศน์ ประสบการณ์ของครู หรือของผู้มีอำนาจที่กำหนดหลักสูตร น่าสนใจว่ามีการวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ (Critical Discourse Analysis) ผู้สนับสนุนแนวคิดนี้เชื่อว่า ภาษาและวัฒนธรรมเกิดจากการที่คนในสังคมสร้างความหมายขึ้นตามประสบการณ์

ความรู้ ความเข้าใจ และที่สำคัญมักมีการแอบแฝงครอบงำไปด้วยอุดมการณ์บางอย่างของกลุ่มชนชั้นนำ เพื่อรักษาสถานอำนาจหรือครอบงำผลประโยชน์บางอย่าง ผ่านคำพูด วาทกรรมต่าง ๆ เมื่อผู้เรียนถูกครอบงำด้วยอุดมการณ์เหล่านั้นก็อาจทำให้ติดกับดักทางความคิด หลงเชื่อคล้อยตามโดยที่ไม่รู้จักคิดวิเคราะห์ ตั้งคำถามและท้าทายอำนาจ หรือความเป็นไปต่าง ๆ ในสังคม ก็จะนำไปสู่การยอมรับสิ่งเหล่านั้นไปเรื่อย ๆ ทำให้เป็นการฝังรากลึกทางวัฒนธรรมจนยากที่จะมองเห็น (Freire, 2005)

สื่อนิทรรศการในโลกเสมือนจริงกับการจัดการเรียนรู้ในยุคปกติถัดไป

สื่อนิทรรศการเสมือนจริง (Virtual Exhibition Platform) มีความแตกต่างจากนิทรรศการถาวรอย่างเห็นได้ชัด เพราะมีความสะดวกสบายในการเข้าชม ไม่จำกัดระยะเวลา รวมถึงประหยัดเวลาในการเดินทาง (Chiangkham, Nilsook, & Wannapiroon, 2014) นอกจากนี้สื่อนิทรรศการเสมือนจริงยังเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเนื่องจากสามารถจำลองเหตุการณ์ได้อย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรม ผู้ชมสามารถใช้ประสาทการมองเห็นและการรับฟังในการเรียนรู้ผลงาน ทำให้ได้รับความรู้ที่หลากหลาย (Karnchanapayap & Chaetnalao, 2021) ตัวอย่างสื่อนิทรรศการเสมือนจริงที่น่าสนใจ เช่น นิทรรศการแสดงผลภาพถ่ายเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ทางการเกษตรเสมือนออนไลน์สำหรับเยาวชนรุ่นใหม่ เป็นสื่อเสมือนที่ใช้เทคโนโลยี (virtual reality) มาเป็นเครื่องมือที่ทำให้ผู้ชมสามารถเคลื่อนไหวในโลกสามมิติ อยู่ในสภาพแวดล้อมแห่งจินตนาการ สามารถช่วยสร้างความเพลิดเพลินและให้ประสบการณ์ที่แปลกใหม่กับผู้รับชม ผลที่เกิดขึ้นตามมาคือความประทับใจ ความสนุกสนานและความรู้ที่หลากหลาย อีกทั้งผู้ชมสามารถรับชมผ่านคอมพิวเตอร์ที่บ้าน เพิ่มความสะดวกสบายในการเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ ประหยัดทั้งเวลาและค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปยังสถานที่จริง (Lookjansook & Kultawanich, 2019) ท่ามกลางการแพร่ระบาดของโรคอุบัติใหม่ซึ่งต้องเว้นระยะห่างจากสังคมที่แออัด มีหลายบริษัทที่คิดออกแบบสร้างแพลตฟอร์มนิทรรศการเสมือนจริง 2D 3D และ VR ในโลกออนไลน์ที่สามารถนำเอาทุกคนจากทุกที่มีอินเทอร์เน็ตเข้ามาผจญในโลกเดียวกันโดยใช้เทคโนโลยีเป็นตัวขับเคลื่อน (Boonlue, 2022) ตัวอย่างเว็บไซต์ที่น่าสนใจเสนอแพลตฟอร์มนิทรรศการเสมือนจริง เช่น เว็บไซต์ artsteps.com เว็บไซต์ vshow.site นิทรรศการเสมือนจริงเหล่านี้มีทั้งที่เป็นการนำเสนอผลงานแสดงสินค้า ร้านค้าออนไลน์ นิทรรศการศิลปะและดนตรี นิทรรศการเฉลิมฉลองการครบรอบของหน่วยงาน นิทรรศการเที่ยววัดทำบุญ พิธีกรรมออนไลน์ การท่องเที่ยวเสมือนจริง ไปจนถึงมหาวิทยาลัยเสมือนจริง ซึ่งนอกเหนือจากจะช่วยเพิ่มพูนความรู้และดึงดูดความสนใจของผู้ชมแล้ว ยังช่วยเปิดประสบการณ์อันแปลกใหม่ให้แก่ผู้ชมที่ไม่เคยมีโอกาสดูชมสถานที่เหล่านี้ในโลกจริงมาก่อน ข้อจำกัดของสื่อนิทรรศการเสมือนจริง คือ เป็นการออกแบบโดยการลงทุนของบริษัทเอกชน ทำให้ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการสมัครเป็นสมาชิก จึงต้องหาแพลตฟอร์มที่ผู้เรียนสามารถเข้าไปดูนำเสนอผลงานได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ซึ่งจักรวาลอนิเมต หรือ Metaverse ในเว็บไซต์ spatial.io เป็นแพลตฟอร์มที่ตอบสนองข้อจำกัดนี้ ผู้เรียนสามารถเข้าไปสร้างตัวละครอวตาร สร้างใบหน้า เครื่องแต่งกาย สามารถเดินชมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมทุกอย่างเสมือนอยู่ในสถานที่เดียวกัน สามารถอัปโหลดรูปภาพและข้อความลงบนนิทรรศการได้ง่าย เมื่ออัปโหลดข้อมูลในระบบแล้ว สามารถเปิดให้ผู้อื่นเข้ามาเยี่ยมชมได้

จะเห็นได้ว่าก่อนที่นิสิตจะนำเสนอข้อมูลผ่านสื่อนิทรรศการเสมือนจริงในแบบฉบับของตนเอง นิสิตจะได้เรียนรู้วิธีการจัดการกับข้อมูลทางวัฒนธรรมการเกษตรอย่างเป็นระบบ ต้องเรียนรู้ที่จะออกแบบเรียงร้อยลำดับเนื้อหาทั้งในส่วนที่เป็นการเก็บข้อมูลได้จากสื่อหรือแหล่งเรียนรู้อื่นและส่วนที่เป็นการวิพากษ์วัฒนธรรมในมุมมองของตนเอง เทคโนโลยีนี้จึงเป็นเครื่องมือที่ช่วยเชื่อมประสบการณ์และส่งเสริมให้นิสิตเกิดการเรียนรู้ภาษาและวัฒนธรรมในบริบทการเรียนรู้วิถีถัดไป (Next Normal) ที่แม้ว่าจะมีข้อจำกัดทางการเรียนรู้ แต่ก็ยังเป็นโอกาสที่จะสามารถพัฒนา

ศักยภาพทางภาษาและวัฒนธรรมควบคู่ไปกับศักยภาพทางการเรียนรู้เทคโนโลยีสมัยใหม่ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เปลี่ยน “ผู้เรียน” ให้กลายเป็น “นักสื่อสารความหมายทางวัฒนธรรม”

สังคมโลกในปัจจุบันเป็นสังคมที่เปิดกว้างไร้พรมแดน มีการเชื่อมต่อถึงกันมากขึ้น ทำให้เกิดการรวมกลุ่มของผู้คนที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ซึ่งความหลากหลายนี้มีมาจากบริบทสภาพแวดล้อมที่บุคคลนั้น ๆ อาศัยอยู่ ดังนั้นความสามารถในการติดต่อสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมจึงเป็นสิ่งจำเป็นในการอยู่ร่วมกัน กิจกรรม “มัดคุเทศก์น้อย” มีจุดเริ่มต้นมาจากกิจกรรมเสริมหลักสูตรท้องถิ่นในโรงเรียน ซึ่งภายหลังได้เปลี่ยนชื่อมาเป็นกิจกรรม “นักสื่อสารความหมายท้องถิ่น” เนื่องจากวิชาชีวมัดคุเทศก์เป็นวิชาชีพควบคุมซึ่งต้องมีการฝึกอบรมและทดสอบก่อนที่จะมีใบอนุญาตรับรอง ส่วนใหญ่กิจกรรมเหล่านี้มักเกิดขึ้นในโรงเรียนที่อยู่ใกล้พื้นที่ในเขตโบราณสถาน อยู่บริเวณวัดวาอาราม สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ แหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศ หรือเป็นชุมชนทางวัฒนธรรมที่มีเรื่องเล่า นิทาน ตำนาน ภูมิปัญญา วรรณคดีท้องถิ่น ฯลฯ อันเป็นทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital) ที่เอื้อต่อการนำเสนอสถานที่สำคัญนั้น ๆ เช่น มัดคุเทศก์น้อยในโรงเรียนบ้านเมืองต่ำที่แนะนำแหล่งเรียนรู้ปราสาทเมืองต่ำ จังหวัดบุรีรัมย์ มัดคุเทศก์น้อยอุทยานประวัติศาสตร์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา มัดคุเทศก์น้อยอุทยานหลวงราชพฤกษ์ มัดคุเทศก์น้อยชุมชนวัดไทร จังหวัดสิงห์บุรี ฯลฯ โดยโรงเรียนอาจสร้างรายวิชาหรือออกแบบกิจกรรมมัดคุเทศก์น้อยในรูปแบบของหลักสูตรท้องถิ่นที่จะบูรณาการความรู้จากวิชาต่าง ๆ เข้าเป็นเนื้อเดียวกัน เช่น ได้เกร็ดความรู้ของสถานที่และบุคคลต่าง ๆ ทางบันทึกผ่านประวัติศาสตร์และวรรณคดีจากวิชาประวัติศาสตร์และวิชาภาษาไทย ได้ทักษะการพูดนำเสนอจากวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ได้องค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นจากวิชาการงานอาชีพ ได้ความรู้เกี่ยวกับระบบนิเวศจากวิชาวิทยาศาสตร์ ฯลฯ ซึ่งทักษะและความรู้เหล่านี้เป็นสิ่งที่สำคัญที่นักเรียนจะต้องนำเสนอให้แก่นักท่องเที่ยว

คุณลักษณะสำคัญที่มัดคุเทศก์น้อยหรือ “นักสื่อสารความหมายท้องถิ่น” ที่ต้องมี 8 ประการ (8ร) คือ รักในถิ่นฐาน รอบรู้ รังสรรค์ รอยยิ้ม ร่วมมือ รับมือ รับผิดชอบและเรียนรู้ ยิ่งไปกว่านั้นยังต้องมีสมรรถนะสำคัญ ได้แก่ ทักษะในการเล่าเรื่อง ซึ่งแต่ละชุมชนจะมีเรื่องเล่าทั้งที่เป็นความรู้ ประสบการณ์ มุมมอง แนวคิด ความเชื่อที่จะเป็นวัตถุดิบสำคัญในการบอกเล่าหรือแบ่งปันให้แก่นักท่องเที่ยวในลักษณะการบรรยาย การใช้ภาพเหตุการณ์ สถานที่จริง และสัญลักษณ์อื่นประกอบ เพื่อสร้างความหมายและเชื่อมโยงความเป็นเหตุเป็นผลจากบทสนทนา โดยนักท่องเที่ยวจะสามารถรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสทำให้เกิดการตีความหรือให้ความหมายที่กว้างกว่าข้อมูลที่ได้รับ นับเป็นการสร้างประสบการณ์ที่มีคุณภาพแก่นักท่องเที่ยว นอกจากนี้ นักสื่อสารความหมายท้องถิ่นยังต้องมีสมรรถนะในการสื่อความหมายที่เสริมสร้างการเรียนรู้ และการรับรู้ ทำให้นักท่องเที่ยวเกิดความเข้าใจ เกิดความเพลิดเพลิน ช่างซึ่งมีทัศนคติที่ดีและได้รับประสบการณ์ใหม่ ทั้งนี้ต้องเข้าใจบริบทของชุมชน ต้องสืบเสาะเรื่องเล่าที่สะท้อนตัวตนของชุมชน ต้องรู้วิธีการนำเสนอจุดขายเรื่องเล่าเพื่อนำไปสู่ผลิตภัณฑ์ของชุมชนได้ (Srisawad, Naepimai, Sawangjan, & Kaewsatian, 2019) องค์ประกอบและหน้าที่ของนักสื่อสารความหมายท้องถิ่น คือ จะต้องสื่อความหมาย ความรู้ ความเข้าใจและความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนเอง ต้องใช้ศิลปะการเล่าเรื่องเพื่อสร้างความประทับใจ เน้นการโน้มน้าวและการมีส่วนร่วมของนักท่องเที่ยว โดยใช้ภาษาที่ง่าย เป็นกันเอง มีบุคลิกภาพ สีส่า ใช้ทำทางนำเสนอประกอบการพูด เพื่อสร้างความสนใจและสร้างอารมณ์ความรู้สึก รู้ถึงคุณค่าโดดเด่นของข้อมูล มีเทคนิคในการจัดลำดับความสำคัญของเนื้อหาและการนำเสนอสาระสำคัญ (Muangasame & Amnuay-ngerntra, 2019) แม้ว่า “นักสื่อสารความหมายทางวัฒนธรรมการเกษตร” ที่ถูกกล่าวถึงในบทความนี้ จะมีบทบาทแตกต่างไปจาก “นักสื่อสารความหมายท้องถิ่น” ดังที่เคยมีการศึกษาผ่านมาแล้ว ตรงที่ได้มุ่งพัฒนานักเรียนในโรงเรียนอันเป็นกลุ่มเป้าหมายจุดเริ่มของโครงการ

มักคุเทศก์น้อยโดยตรง หากแต่มุ่งพัฒนานิสิตครูที่จะต้องไปพัฒนานักเรียนในอนาคต อีกทั้งยังมิได้มุ่งนำเสนอข้อมูลทางวัฒนธรรมโดยยึดโยงกับพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่งเป็นสำคัญ กล่าวคือมิได้มุ่งนำเสนอเฉพาะวัฒนธรรมการเกษตรในเขต จตุจักรอันเป็นที่ตั้งของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขนเพียงเท่านั้น แต่นักสื่อสารความหมายทาง วัฒนธรรมการเกษตรซึ่งถือว่าตนเองเป็นหน่วยหนึ่งของวัฒนธรรม จะเป็นผู้ออกเล่าเรื่องราวของข้อมูลทางวัฒนธรรม การเกษตรที่พบในภาพรวม ไปพร้อมกับการนำเสนอวัฒนธรรมทางการเกษตรในภาพย่อยที่พบในท้องถิ่นของตนเอง

“เกษตรศาสตร์ศึกษา พิพิธพาเพลิน”: จากแนวคิดสู่การออกแบบหน่วยการเรียนรู้ในห้องเรียน ภาษาและวัฒนธรรม

นิสิตที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา 01150112 ภาษาและวัฒนธรรมสำหรับครู ของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ส่วนใหญ่เป็นนิสิตชั้นปีที่ 1 มีภูมิลำเนาจากทุกภูมิภาคของประเทศไทย ดังนั้นโจทย์ที่ ผู้เขียนจะนำมาทดลองออกแบบหน่วยการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับลักษณะทางวัฒนธรรมของนิสิตครูทุกคนคือ จะต้องหาวัฒนธรรมที่นิสิตในห้องเรียนมีส่วนร่วมเพื่อให้เกิดแก่นแกนทางความคิดที่เป็นเอกภาพ เมื่อตั้งประเด็นหลักได้ แล้วก็ขยายเชื่อมโยงไปสู่วิถีทางวัฒนธรรมย่อยของนิสิตแต่ละคนได้ ซึ่งผู้เขียนกำหนดโจทย์วัฒนธรรมร่วม คือ “วัฒนธรรมการเกษตร” เนื่องจากประเทศไทยเป็นประเทศเกษตรกรรม ทั้งยังสอดคล้องกับพันธกิจของ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ที่ต้องการให้นิสิตเห็นความสำคัญของ “ศาสตร์แห่งแผ่นดิน” (Knowledge of the Land) อันเป็นศาสตร์ที่ทำให้ประชาชนในประเทศกินดีอยู่ดี ทั้งนี้ผู้เขียนได้ตั้งชื่อหน่วยการเรียนรู้ว่า “เกษตรศาสตร์ศึกษา พิพิธพาเพลิน” เป็นการออกแบบหน่วยการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้กระบวนการตามแนวคิด ICC ของไมเคิล ไบร้ม เพื่อให้นิสิตได้เกิดทักษะทางภาษาและวัฒนธรรมผ่านการออกแบบสร้างสรรค์พิพิธภัณฑวัฒนธรรมการเกษตรในแบบ ฉบับของตนเอง ด้วยแพลตฟอร์มของเมตาเวิร์ส หรือจักรวาลเสมือน ผู้วิจัยขอนำเสนอกิจกรรมขั้นตอนต่าง ๆ ในหน่วย การเรียนรู้ทั้ง 5 ขั้นตอน ใช้เวลาจัดการเรียนรู้ 3 ครั้ง ครั้งละ 3 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 9 ชั่วโมง มีรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 แมนยำความรู้สำคัญ พิพิธภัณฑสะท้อนคิด

ขั้นตอนนี้อยู่ในกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งที่ 1 สอดคล้องกับแนวคิด ICC ของไมเคิล ไบร้ม ที่มุ่งพัฒนา ด้าน ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรม โดยนิสิตจะเริ่มเรียนรู้จากนิยามความหมายของคำว่า “วัฒนธรรม” รู้จักรดับของ วัฒนธรรมในสังคมไทย และรู้จักลักษณะของพิพิธภัณฑวัฒนธรรม จากนั้นครูและนิสิตร่วมกันศึกษาเกี่ยวกับวัฒนธรรม ทางการเกษตร จากแหล่งเรียนรู้ภายในมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ นั่นก็คือ “พิพิธภัณฑวัฒนธรรมการเกษตร” เป็นเวลา 2 ชั่วโมง เพื่อสำรวจองค์ความรู้วัฒนธรรมการเกษตรของประเทศไทยในภาพรวม และศึกษาตัวอย่างวิธีการ นำเสนอ ซึ่งภายในห้องนิทรรศการมีการจัดแสดงเรื่องราววิถีชีวิตไทยกับวิถีเกษตร การทำไร่นาสวน การจับปลา การหาของป่าเพื่อการดำรงชีพ จัดแสดงเครื่องมือเครื่องใช้ ภูมิปัญญาไทยในวัฒนธรรมการเกษตร สภาพบ้านเรือน คราวไทย ตลาดบก จากวิถีท้องทุ่งชนบทก้าวเข้าสู่วิถีเมืองอันทันสมัย วิถีไทยที่แปรเปลี่ยน การนำเสนอบรรยากาศ ความบันเทิงแบบไทย เช่น ความสนุกในงานวัด หนังสือแปลง ร้านรวงของเล่นและข้าวของเครื่องใช้ในอดีต ตลอดจนเรียนรู้เกี่ยวกับพระราชพิธีจรดพระนังคัลแรกนาขวัญ แนวทางเกษตรทฤษฎีใหม่ภายใต้ปรัชญาของเศรษฐกิจ พอเพียง ทฤษฎีใหม่สู่โคก หนอง นา ฯลฯ

ต่อมานิสิตต้องสังเคราะห์ความรู้เพื่อตอบคำถาม 7 ข้อ ดังนี้

- 1) พิพิธภัณฑวัฒนธรรมทางการเกษตรแห่งนี้ แบ่งการนำเสนอเนื้อหาเป็นกี่ประเภท อย่างไรบ้าง

- 2) นิสิตสนใจเทคนิคการนำเสนอหรือเนื้อหาใดเป็นพิเศษ เพราะเหตุใดนิสิตจึงสนใจประเด็นเหล่านั้น
- 3) นิสิตคิดว่าการนำเสนอวัฒนธรรมการเกษตรในพิพิธภัณฑ์แห่งนี้ ครอบคลุมวัฒนธรรมการเกษตรทุกภูมิภาคในประเทศหรือไม่ มีเรื่องใดบ้างที่แตกต่างจากความรับรู้ในวัฒนธรรมของนิสิต
- 4) หากนิสิตเป็นเจ้าของพิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมทางเกษตร จะปรับ ลด เพิ่ม หรือคงเนื้อหาส่วนใดไว้บ้าง
- 5) ภายในมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ยังมีพิพิธภัณฑ์ในหน่วยงานต่าง ๆ อีกมากมาย เช่น พิพิธภัณฑ์มด พิพิธภัณฑ์แมลง พิพิธภัณฑ์วิถีข้าว พิพิธภัณฑ์สัตว์ป่า พิพิธภัณฑ์ธรรมชาติวิทยาประมง พิพิธภัณฑ์พฤกษศาสตร์ นิสิตคิดว่าพิพิธภัณฑ์เหล่านี้มีส่วนเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมการเกษตรหรือไม่ อย่างไร
- 6) นิสิตคิดว่าความรู้ที่ได้รับจากการชมพิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรครั้งนี้ จะนำไปประยุกต์ใช้กับวิชาชีพครูในอนาคตได้อย่างไรบ้าง
- 7) นิสิตมองเห็นการสร้างภาพเหมารวมหรืออคติทางวัฒนธรรมที่ไม่เป็นธรรมในแง่มุมใดบ้าง จากการชมพิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมการเกษตรครั้งนี้

หลังจากได้สังเคราะห์ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมการเกษตรแล้ว นิสิตใช้เวลาอีก 1 ชั่วโมงในการสืบค้นนิยามคุณสมบัติและบทบาทของ “มรดกเทศกน้อย” หรือ “นักร้องสาววัฒนธรรมท้องถิ่น” จากนั้นครูและนิสิตร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับประเด็นข้างต้นหน้าชั้นเรียน

ขั้นตอนที่ 2 ร่วมพินิจอัตลักษณ์ แฉงประจักษ์ความหลากหลาย

ขั้นตอนนี้อยู่ในกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งที่ 2 ใช้เวลา 1 ชั่วโมง โดยการเกริ่นนำด้วยสิ่งที่เรียนรู้ในกิจกรรมครั้งที่ผ่านมา ตามแนวคิด ICC คือ การพัฒนาด้านความรู้ทางวัฒนธรรม โดยให้นิสิตแบ่งกลุ่มย่อยออกเป็น 4 กลุ่ม ตามภูมิภาคของนิสิต โดยแบ่งตามเกณฑ์ลักษณะทางกายภาพของพื้นที่ คือ ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ เรียกกลุ่มนี้ว่า “กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ” จากนั้นให้ระดมสมอง (Brainstorm) ในการช่วยกันหาอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมทางเกษตรที่พบในภูมิภาคของนิสิตแล้วสกัดลงในกระดาษฟลิปชาร์ตที่ครูเตรียมไว้ให้ จากนั้นเริ่มกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ICC ในข้อที่ 2 ที่มุ่งเน้นพัฒนาด้านทัศนคติต่อวัฒนธรรมโดยการให้นิสิตแต่ละคนชูลักษณะเด่น หรือเปรียบเทียบความเหมือนคล้ายและแตกต่างกับลักษณะของวัฒนธรรมทางการเกษตรที่พบในวัฒนธรรมย่อยของตนเองด้วย เช่น ในวัฒนธรรมทางการเกษตรย่อยของอีสาน คนหลายกลุ่มมีความเชื่อเกี่ยวกับเวทมนต์คาถาในการเพาะปลูก เช่น มนต์ข้าวขึ้นค้ม คาถาเรียกขวัญข้าว ฯลฯ คนอีสานบางกลุ่มมีประเพณีพิธีกรรมเกี่ยวกับข้าว เช่น ในเดือนยี่จะมีประเพณี “บุญคูณลาน” ซึ่งเป็นวันขนข้าวขึ้นเล้า หรือเป็นการย้ายแม่โพสพออกจากลาน ฯลฯ นิสิตจะต้องร่วมกันแลกเปลี่ยนทัศนคติ เปิดใจยอมรับฟังวิธีคิดหรือมุมมองทางวัฒนธรรมของเพื่อนต่างวัฒนธรรม ต้องเคารพในความคิดทางวัฒนธรรมอันหลากหลายของผู้อื่น

ขั้นตอนที่ 3 ทำทนายให้สืบเสาะ สกัดเหมารวมสร้างสื่อ

ขั้นตอนนี้อยู่ในกิจกรรมการเรียนรู้ ครั้งที่ 2 เน้นพัฒนาตามแนวคิด ICC ข้อที่ 3 คือ ด้านทักษะการค้นคว้าสืบเสาะและปฏิสัมพันธ์ ใช้เวลา 2 ชั่วโมง โดยนิสิตแบ่งกลุ่มใหม่อีกครั้งเป็น 8 กลุ่ม โดยกลุ่มที่จัดขึ้นใหม่นี้จะต้องมีผู้เชี่ยวชาญทั้ง 4 ภาค กระจายออกไปให้ครบทุกกลุ่ม ให้แลกเปลี่ยนความรู้ที่แตกต่างกันกับเพื่อนในกลุ่มใหม่ จากนั้น

ให้แต่ละกลุ่มสืบค้นความรู้ประเด็นเกี่ยวกับวัฒนธรรมการเกษตรจากสื่อออนไลน์ แล้วสกัดออกมาเป็นแผนผังความคิด (Mind Mapping) ในประเด็นต่อไปนี้

- 1) สิ่งศักดิ์สิทธิ์ผู้ดูแลข้าว
- 2) พันธุ์ข้าวและวิธีการทำนา
- 3) ภูมิปัญญาการเลี้ยงควายเพื่อช่วยทำนา
- 4) นิทานมุขปาฐะและความเชื่อเกี่ยวกับข้าว
- 5) ประเพณีพิธีกรรมเกี่ยวกับข้าวและการทำนา
- 6) เพลงและการละเล่นในวัฒนธรรมข้าว
- 7) การเก็บเกี่ยวและวิธีจัดการดูแลผลผลิต
8. กลไกกรรมวิธีใหม่ในสังคมที่เปลี่ยนแปลง

หลังจากที่นิสิตได้ร่วมกันสืบค้นข้อมูลในประเด็นที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมทางการเกษตรแล้ว นิสิตจะต้องใช้เวลาที่เหลือในการร่วมกันศึกษาวิธีการนำเสนอประเด็นเกี่ยวกับวัฒนธรรมทางการเกษตรผ่านแพลตฟอร์ม The Metaverse for Exhibitions จากเว็บไซต์ <https://www.spatial.io/> โดยต้องเข้าไปสร้างตัวละครอวตารของตนเอง แล้วศึกษาวิธีการอัปโหลดข้อมูล ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว เช่น การร้องเพลงเกี่ยวข้าว ตัวอย่างการประกอบพิธีขอฝน การประกอบพิธีเลี้ยงผีตาแฮก ฯลฯ โดยร่วมกันสังเกตวิธีการสร้างสรรค์ผลงานจากสื่อการเรียนรู้สำเร็จรูปอื่นที่เป็นตัวอย่าง จากนั้นให้แต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนออกแบบพิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมทางเกษตรในแบบฉบับของกลุ่มตนเอง โดยร่างแบบและวางลำดับการนำเสนออย่างละเอียดใส่กระดาษฟลิปชาร์ต นำไปสร้างสรรค์แล้วมาเสนอให้ครูและเพื่อนชมในกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งหน้า.

ขั้นตอนที่ 4 หน่นฝึกปรือเพียรวิพากษ์ ตระหนักจากวิจารณ์ญาณ

ขั้นตอนนี้อยู่ในกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งที่ 3 ซึ่งเป็นกิจกรรมครั้งสุดท้ายของหน่วยการเรียนรู้เรื่องนี้ ใช้เวลา 1 ชั่วโมง เน้นการพัฒนาตามแนวคิด ICC ข้อที่ 4 คือด้านการตระหนักรู้ทางวัฒนธรรมเชิงวิพากษ์ โดยกิจกรรมนี้ยังคงจัดเป็น 8 กลุ่มเช่นเดิม ครูนำเสนอภาพรูปปั้นแม่โพสพที่ตั้งอยู่บริเวณหน้ากรมการข้าว เพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม ให้นิสิตร่วมกันพิจารณาด้านานพื้นบ้านเรื่อง “ย่าขวัญข้าวกับพระพุทเจ้า” ซึ่งเป็นตำนานที่รับรู้กันในกลุ่มชนไทลื้อ ไทจีน และเชียงใหม่ (Nimmanahaeminda, 2006) มีเนื้อเรื่องดังนี้

“...พระพุทธเจ้าประทับบนแท่นในวิหารในเมืองราชคฤห์ ทรงเทศนาพระธรรม ผู้ที่ฟังพระธรรม เทศนาครั้งนั้น นอกจากบรรดาสาวกและภิกษุ 101 เมืองแล้ว มีเทวบุตรเทวดาหลายองค์นั่งฟังอยู่ ด้วย เมตข้าวเมตหนึ่งได้กลายรูปเป็นผู้หญิงคนหนึ่งยืนอยู่ท่ามกลางคนและเทวดา มีการซักถามหญิงผู้นั้นว่าเป็นใคร ทำไมจึงมียืนอยู่ ไม่แสดงคารวะต่อพระพุทธเจ้า หญิงผู้นั้นตอบว่า ตนประเสริฐกว่า พระพุทธเจ้าทุกพระองค์ ทั้งที่เสด็จปรินิพพานไปแล้ว และที่จะเสด็จ ภายหน้า จึงไม่จำเป็นต้องแสดง คารวะต่อพระพุทธเจ้า มีการดำหนิตติเตียนหญิงผู้นั้น หญิงผู้นั้นหนีหายไปเมืองมิด และเกิดทุกข์ภัยไป ทัวแผ่นดิน เทวดาและมนุษย์ได้พากันไปขอความช่วยเหลือจากพระพุทธเจ้า พระพุทธเจ้าได้เนรมิตตัวแทนพระองค์ให้ไปประทับเทศนา แล้วเสด็จไปตามหาหญิงผู้นั้น หญิงผู้นั้นยืนยันว่าตนมีบุญคุณ ยิ่งใหญ่ต่อพระพุทธเจ้า ตอนแรกพระพุทธเจ้าไม่สามารถรำลึกได้ว่าผู้ใดเคยมีบุญคุณยิ่งใหญ่ต่อพระองค์ ต่อมาจึงทรงรำลึกได้ว่า

ข้าวมียุญคุณต่อพระองค์ และทราบว่าหญิงผู้นั้นคือย่าขวัญข้าว พระพุทธเจ้า ทรงพ่ายย่าขวัญข้าวกลับสู่เมือง บ้านเมือง รอดพ้นทุกข์ภัย ย่าขวัญข้าวกลั่นใจตาย อุทิศตนให้เป็น อาหารพระพุทธเจ้าให้ฉันเพื่อเข้าสู่ปรินิพพาน พระพุทธเจ้าทรงเตือนคนทั้งหลายให้ระลึกถึงบุญคุณของ ข้าวมียุญคุณของพิธีทำขวัญข้าว กล่าวถึงอานิสงส์ ของการคัดลอก การบูชา และการฟังเทศน์เรื่อง ย่าขวัญข้าว”

เมื่อพิจารณาดำเนินงานเรื่องนี้แล้ว ให้นิสิตร่วมกันสำรวจว่าเพื่อนในกลุ่มซึ่งมาจากแต่ละท้องถิ่นรับรู้ ดำเนินงานเรื่องนี้หรือไม่ เมื่ออ่านวิเคราะห์แล้วให้ช่วยกันตอบคำถามส่งเสริมการคิด 6 ข้อดังนี้

- 1) หลังจากที่ได้อ่านแล้วนิสิตมีความรู้สึก/มุมมองต่อดำเนินงานเรื่องนี้อย่างไร
- 2) ทำไมต้องมีเทวตารักษาข้าว ในวัฒนธรรมท้องถิ่นของนิสิตมีเทวตารักษาข้าวหรือไม่ นิสิตคิดว่าใน วัฒนธรรมอื่นน่าจะมีเชื่อเรื่องเทวตารักษาข้าวหรือไม่
- 3) นิสิตคิดว่าบทบาทของเทวตารักษาข้าวมีอะไรบ้าง
- 4) นิสิตคิดว่าดำเนินเรื่องย่าขวัญข้าว สะท้อนบริบทสังคมและวัฒนธรรมของผู้ที่รับรู้ดำเนินงานเรื่องนี้ อย่างไรบ้าง
- 5) เหตุใดดำเนินเรื่องนี้ยังคงถูกเล่าขานและผลิตซ้ำอยู่ ดำเนินงานนี้มีบทบาทอย่างไรต่อสังคม
- 6) หากนิสิตสามารถเปลี่ยนแปลงตอนจบของดำเนินงานเรื่องนี้ได้ จะเปลี่ยนแปลงอะไร

จากคำถามส่งเสริมการคิดทั้ง 6 ข้อ จะเห็นได้ว่าคำตอบที่สำคัญคือ ดำเนินงานดังกล่าวทำให้เห็นถึงบริบทวิถี กลิกรรมของไทย สะท้อนให้เห็นว่าข้าวมีคุณค่าความสำคัญในฐานะที่เป็นอาหารหลักของคนในสังคม ดำเนินงานเรื่องย่า ขวัญข้าวจึงแฝงอุดมการณ์ในการรักษาข้าวให้คงอยู่ตลอดไป เพียงพอต่อการบริโภค เมื่อมนุษย์แสดงพฤติกรรมที่ไม่ดี ต่อย่าขวัญข้าวก็จะนำมาซึ่งความอดอยาก ในขณะที่ผู้เข่นสรวงบวงสรวงบูชาให้ความเคารพยำขวัญข้าวก็จะนำมาซึ่ง ความอุดมสมบูรณ์ในชีวิต อีกประเด็นหนึ่งคือดำเนินดังกล่าวช่วยสะท้อนให้เห็นถึงอุดมการณ์เพื่อการดำรงอยู่ของ ศาสนา กล่าวคือย่าขวัญข้าวเป็นตัวแทนของศาสนาผีซึ่งมีความเชื่อดั้งเดิมก่อนที่พุทธศาสนาจะเผยแพร่ ส่วน พระพุทธเจ้าเป็นตัวแทนของพระพุทธศาสนา เหตุการณ์ในเรื่องแสดงให้เห็นถึงความเกี่ยวเนื่องกันระหว่างระบบศาสนาทั้ง สองระบบ แม้ตอนเริ่มต้นของดำเนินอาจเต็มไปด้วยความขัดแย้ง แต่ท้ายที่สุดก็จบลงอย่างประนีประนอมกัน นอกจากนี้เรายังสามารถวิพากษ์ดำเนินถึงประเด็นเรื่องสังคมผู้หญิงเป็นใหญ่ผ่านตัวละครย่าขวัญข้าวกับลักษณะ พิศาจปิตุในพระพุทธศาสนาได้ด้วย

ขั้นตอนที่ 5 เก่งชำนาญการตีความ เห็นแง่มุมอย่างเชื่อมโยง

ขั้นตอนนี้อยู่ในกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งที่ 3 ใช้เวลา 2 ชั่วโมง เน้นการพัฒนาตามแนวคิด ICC ข้อที่ 5 คือ ด้านทักษะการตีความและเชื่อมโยง โดยกิจกรรมนี้นิสิตทั้ง 8 กลุ่มจะต้องสวมบทบาทสมมติเป็น “นักสื่อสารวัฒนธรรม การเกษตร” มีการตกลงเกณฑ์ในการประเมินผลการเรียนรู้ (Rubrics) ร่วมกัน เช่น จะต้องแสดงให้เห็นถึงทักษะการ นำเสนอเป็นภาษาไทยประกอบกับภาษาอังกฤษ หรือภาษาต่างประเทศอื่น ๆ ร้อยเรียงเนื้อหาในการนำเสนออย่างเป็น ลำดับ สามารถใช้โวหารภาษา น้ำเสียง บุคลิกภาพที่เหมาะสม มีมารยาทในการสื่อสาร ในระหว่างนำเสนอพิพิธภัณฑ์ สามารถตีความประเด็นหรือเกร็ดความรู้ทางวัฒนธรรมจากมุมมองวัฒนธรรมตนเองและวัฒนธรรมของผู้อื่นได้เล่า ประเด็นทางวัฒนธรรมหนึ่งแล้วเชื่อมโยงไปสู่อีกวัฒนธรรมหนึ่งได้ สื่อสารความรู้ทางวัฒนธรรมการเกษตรที่เคยสืบค้น

มาในชั้นเรียนอย่างน่าสนใจ แก้ปัญหาเฉพาะหน้ากับคำถามของนักท่องเที่ยวดังอย่างมีสติ ใช้เวลาในการนำเสนอพิพิทธภัณฑ์จำลอง กลุ่มละประมาณ 10-15 นาที จากนั้นครูและเพื่อนกลุ่มอื่นร่วมกันวิพากษ์ผลงานเพื่อนำไปพัฒนาให้สมบูรณ์และเผยแพร่สู่สาธารณะต่อไป

สรุปและอภิปรายผล

การพัฒนาหน่วยการเรียนรู้เรื่อง “เกษตรศาสตร์ศึกษา พืชมหาเพลิน” เป็นตัวอย่างในการประยุกต์แนวคิดที่ช่วยส่งเสริมความสามารถในการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมให้แก่ผู้เรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีชีวิตชีวาและความหมาย เน้นให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะจากการลงมือปฏิบัติจริง เกิดความฉลาดรู้ทางวัฒนธรรม (Cultural Intelligence) และช่วยให้มองเห็นวิถีคิดทางวัฒนธรรมอันหลากหลายของผู้คนได้อย่างลุ่มลึกยิ่งขึ้น เป็นการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แนวใหม่ที่แตกต่างกันจากรูปแบบเดิมที่แบ่งเนื้อหา ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และวัฒนธรรมออกเป็น ส่วน ๆ แล้วใช้วิธีการสอนบรรยายเพียงอย่างเดียว หากแต่การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการทดลองนี้ ผู้เรียนจะสามารถนำความรู้เกี่ยวกับหลักทางไวยากรณ์หรือทฤษฎีการสื่อสารมาใช้ในสถานการณ์การสื่อสารจริง สามารถเรียนรู้และตกผลึกความรู้ทางภาษาและวัฒนธรรมได้ด้วยตนเอง เป็นผู้ใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ ตลอดจนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ซึ่งกระบวนการทั้งหมดนี้ก่อให้เกิดสมรรถนะของ “นักสื่อสารความหมายทางวัฒนธรรม การเกษตร” ได้โดยไม่รู้ตัว สอดคล้องกับบันทึกหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นิสิตครูส่วนใหญ่ชื่นชอบวิธีการเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าว เพราะเป็นความรู้ที่มีชีวิตชีวา ไม่เน้นการท่องจำไปเพื่อสอบ แต่เป็นกิจกรรมที่ได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง และยังได้นำเสนอในรูปแบบเทคโนโลยีที่ทันสมัย นิสิตเห็นว่าลักษณะการสร้างตัวละครอวตารของตนเองและเห็นตัวละครอวตารของผู้อื่นที่ร่วมชมนิทรรศการเป็นความแปลกใหม่ที่นาตื่นตาตื่นใจ เข้าชมสะดวก แม้จะเรียนออนไลน์ที่บ้านหรือติดธุระก็สามารถเข้าไปชมนิทรรศการย้อนหลังได้ ไม่จำกัดเวลา ข้อเสนอแนะจากนิสิตที่น่าสนใจอีกประการคือ นิสิตอยากเข้าไปใช้แพลตฟอร์มของบริษัทเอกชน ซึ่งต้องเสียเงินค่าสมัครสมาชิกรายปี หากมีงบประมาณสนับสนุนส่วนนี้จะทำให้การนำเสนอผลงานมีเทคนิคลูกเล่นสวยงาม น่าติดตามยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตาม ครูสามารถนำกระบวนการในหน่วยการเรียนรู้ทั้ง 5 ขั้นตอนให้ผู้เขียนประยุกต์มาจากแนวคิดเรื่อง ICC ของไมเคิล ไบรน์นี้ ไปใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้เนื้อหาเกี่ยวกับภาษาและวัฒนธรรมเรื่องอื่นได้ โดยอาจเลือกประเด็นทางวัฒนธรรมที่ผู้เรียนทุกคนรับรู้ร่วมกัน และมีวัฒนธรรมย่อยที่ผู้เรียนแต่ละคนสามารถเลือกนำวัฒนธรรมของตนมาวิพากษ์กับเพื่อนและครูในชั้นเรียนได้ เช่น ประเด็นเรื่องวัฒนธรรมการกิน วัฒนธรรมการแต่งกาย วัฒนธรรมดนตรีและการแสดง วัฒนธรรมการใช้สมุนไพรเพื่อรักษาโรค วัฒนธรรมการสร้างบ้านเรือน ฯลฯ ข้อสำคัญคือ ครูต้องเป็นผู้เปิดใจยอมรับฟังความคิดเห็นความเชื่อใน “ห้องเรียนพหุลักษณะทางวัฒนธรรม” ที่เต็มไปด้วยความหลากหลาย เป็นผู้คอยกระตุ้นเร้าและเป็นผู้จุดประกายให้ผู้เรียนคิดเพื่อทำให้มองเห็น “ความงดงามในความแตกต่างหลากหลายของเพื่อนมนุษย์” ดังถ้อยวลีในภาษาอังกฤษที่ว่า “The Beauty of the World Lies in the Diversity of its People”

References

- Boonlue, S. (2022). Metaverse for Education:The Connection between the Metaverse with The Real World of Learning to Create Immersive Learning. *Journal of North Bangkok University*, 11(1), 9-16.
- Byram, M. (1997). *Teaching and Assessing Intercultural Communicative Competence*. Multilingual Matters.
- Byram, M. (2009). The intercultural speaker and the pedagogy of foreign language education. In D. K. Deardorff (Ed.), *The Sage Handbook of Intercultural Competence* (pp. 14-21). Sage.
- Chiengkham, R., Nilsook, P. & Wannapiroon, P. (2014). The 3D Virtual Exhibition about the Social and Cultural Development in Thailand Maha Chakri Sirindhorn Anthropology Centre. *Editorial Journal of Technical Education, King Mongkut's University of Technology North Bangkok*, 5(2), 85-93.
- Freire, P. (2005). *Education for Critical Consciousness*. Continuum International Publishing.
- Karnchanapayap, G., & Chaetnalao, A. (2021). The Development of virtual reality as a new buddhism learning medium. *Journal of Social Science and Buddhistic Anthropology*, 6(6), 48-64.
- Koolsriroj, U. (2021). Phenomenon-Based Learning in Language and Culture Classrooms In Ugonkid, S. (Ed.), *Phenomenon-Based Learning* (pp. 81-89). Faculty of Education Kasetsart University. [in Thai]
- Lookjansook, P., & Kultawanich, K. (2019). Exhibition showing photos to promote the image of virtual agriculture Online for the young generation. *Journal of Rattana Bundit University*, 14(2), 1-16.
- Muangasame, K., & Amnuay-ngerntra. S. (2019). *Handbook for the development of community meaningful communicators*. Designated Areas for Sustainable Tourism Administration Public Organization. [in Thai]
- Nimmanahaeminda, P. (2006). *Ya Khwan Khao: Literature for continuation of local traditions*. Institute of Thai Studies Chulalongkorn University. [in Thai]
- Srisawad, P., Naepimai, N., Sawangjan, S., & Kaewsatian, P. (2019). Local Interpreters Development for Tourism Enhancement in Donsak District, Suratthani Province. *Journal of International and Thai Tourism*, 15(1), 150-166.