

การพัฒนาารูปแบบสื่อจักรวาลนฤมิต ร่วมกับการจัดการเรียนรู้
แบบไตรสิกขาด้วยการใช้เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านสื่อสังคม
เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องพุทธประวัติ สำหรับนักเรียนธรรมศึกษาชั้นตรี
ระดับชั้นมัธยมศึกษา

The Development of the Metaverse Media Format in Conjunction with the
Trisikkha Learning Management, and Story Telling Technique Through
Social Media to Promote Learning About the History of
The Buddha for Secondary-Level Undergraduate Students

¹พระสุริยา ไชยประเสริฐ และ ²ภาสกร เรืองรอง

¹Phra Suriya Chaiprasert and ²Passkorn Roungrong

^{1, 2}คณะศึกษาศาสตร์ สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร

^{1, 2}Faculty of Education, Program in Educational Technology and Communications, Naresuan University, Thailand

E-mail: ¹Phrasuriya2014@gmail.com, ²passkornr@nu.ac.th

Received February 4, 2023; Revised April 4, 2023; Accepted April 10, 2023

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการพัฒนาารูปแบบสื่อจักรวาลนฤมิต ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบไตรสิกขาด้วยการใช้เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านสื่อสังคมมาช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องพุทธประวัติ สำหรับนักเรียนธรรมศึกษาชั้นตรี ระดับชั้นมัธยมศึกษา จากการได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎี ทำให้ได้ค้นพบมิติใหม่ในการจัดการเรียนรู้สำหรับธรรมศึกษา ที่เป็นการนำเอานวัตกรรมที่เป็นสื่อจักรวาลนฤมิตและวิธีการสอนแบบไตรสิกขาด้วยการใช้เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านสื่อสังคม มาพัฒนาปรับใช้ให้เป็นโครงสร้างกระบวนการทัศน์เป็นการต่อยอดเสริมสร้างประสบการณ์จากองค์ความรู้เดิมสู่ความรู้ใหม่ ให้ผู้เรียนเข้าสู่โลกเสมือนจริงที่ผู้เรียนไม่สามารถทำได้ในสภาพจริง ด้วยการสร้างสภาพทดลองในสาระการเรียนรู้เรื่องพุทธประวัติ มาจำลองแต่ละเหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ พร้อมทั้งเป็นการนำหลักธรรมมาปรับใช้ให้สอดคล้องแทรกในการเพิ่มสมรรถนะด้านต่าง ๆ มาช่วยถ่ายทอดเชื่อมโยงความรู้ อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการยกระดับศักยภาพให้กับนักเรียนธรรมศึกษาได้อย่างเหมาะสมตามสภาพผู้เรียนในยุคปัจจุบันที่เป็นการเรียนรู้แบบไร้ขีดจำกัด

คำสำคัญ: จักรวาลนฤมิต; ไตรสิกขา; การเล่าเรื่อง; สื่อสังคม

Abstract

The purposes of this academic article were to study the development of the Metaverse media format in collaboration with the Trisikkha learning process in terms of learning management and storytelling technique through social media and to promote learning in the history of the Buddha for Dhamma scholars at the primary level students. According to the learning of concepts and theories, it was discovered that the Metaverse Media Format could meet the requirements of a new dimension in the learning and development of Dharma educational materials and methodologies for students. It could be adapted as a paradigm structure for bringing together previous knowledge and new knowledge to enhance the learner's experience in the virtual world by creating experimental conditions simulating important events. Students would be able to apply the Dharma principles to increasing the competencies of the learner's creativity, such as the cognitive domain, affective domain, and psychomotor domain. This could raise the potential of Dhamma students in the world with the unlimited learning process.

Keywords: Metaverse; Trisikkha; Story Telling; Social Media

บทนำ

การสอนที่ดีเป็นพื้นฐานสำคัญในการนำเข้าสู่การเรียนรู้ที่มีคุณภาพแก่ผู้เรียน ทั้งเครื่องมือและวิธีการสอนมากมายที่นำมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะกับผู้เรียน หรือการสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนเป็นการเปิดบรรยากาศให้ผู้เรียนมีแรงกระตุ้นการเรียนรู้ ซึ่งในโลกปัจจุบันนี้เกิดการเปลี่ยนแปลงหลายสิ่งทั้งวัตถุภายนอกและภายใน ดังนั้นกระบวนการเรียนรู้ผ่านนวัตกรรมเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาก้าวหน้ามาช่วยเชื่อมโยงความรู้ร่วมกันอย่างไร้ขีดจำกัดผ่านการจำลองรูปแบบ 3 มิติ ที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ด้วยตัวของผู้เรียนเองสอดคล้องกับ (ใจทิพย์ ณ สงขลา, 2565) จักรวาลนฤมิต (Metaverse) เป็นโครงสร้างพื้นฐานกระบวนการทัศนการสื่อสารเพื่อเสริมประสบการณ์ให้ผู้เรียนเข้าสู่โลกเสมือนจริงที่ผู้เรียนต้องการได้ เช่นการจำลองอยู่ในเรื่องราวพุทธประวัติและประวัติศาสตร์ต่าง ๆ หรือการทดลองวิทยาศาสตร์ที่มีความเสี่ยง หรือการเดินทางไปที่ห่างไกลและยากจะไปได้ในความเป็นจริง หรือการเข้าสู่สภาพในอวกาศ ดวงดาวอื่น หรือ ได้ฝึกงานร่วมงานกับผู้มีความสามารถในระดับโลก เพื่อเป็นการส่งข้อมูลระหว่างกันผ่านเครือข่ายอย่างอินเทอร์เน็ตที่มีความรวดเร็ว ซึ่งย่อมจะมีผลต่อสังคมการศึกษาในหลากหลายระบบ การเรียนด้วยสื่อจักรวาลนฤมิต เป็นนำเทคโนโลยีที่ปรับใช้ตามบริบทของผู้เรียน

การศึกษาในพระพุทธศาสนาอาศัยการปรับเปลี่ยนการศึกษาตามพฤติกรรมของผู้เรียน กระบวนการเรียนรู้แบบไตรสิกขามีจุดมุ่งหมายในการพัฒนามนุษย์ เพื่อเป็นการฝึกปฎิบัติความประพฤติขัดเกลาจิตใจและปัญญาที่ทำให้แก้ปัญหา นำไปสู่ความสุข(พระปิฎกโกศล ปโมทิต, 2562) การนำ

กระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วยไตรสิกขามาพัฒนาในด้านคุณธรรมและจริยธรรมให้เกิดสิ่งใหม่เป็นการสอนไปตามลำดับความยากง่ายไปพร้อม ๆ กัน เป็นการบูรณาการเพื่อเพิ่มพูนองค์ความรู้ให้เกิดประสิทธิภาพในด้านต่าง ๆ คือ ด้านศีล เป็นการพัฒนาทางด้านพฤติกรรมของผู้เรียน ด้านสมาธิ เป็นการพัฒนาด้านความใส่ใจในการเรียนรู้ของตนเอง ด้านปัญญา เป็นการพัฒนาทางด้านความรู้ตามขีดความสามารถของตน ผู้เรียนสามารถนำเทคนิคการเล่าเรื่อง (Story Telling) ผ่านสื่อสังคม (Social Media) ที่มีทั้ง ภาพ เสียง วิดีโอ เนื้อหา มาประยุกต์ใช้ส่งเสริมการเรียนรู้ที่ดีและสนุกสนาน เป็นการยกระดับความสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ทางพระพุทธศาสนาได้เป็นอย่างดี เช่น การเล่าเรื่องราวความเป็นมาของพุทธประวัติที่มีหัวข้อเชื่อมโยงกัน เช่น ตอนประสูติ ตอนตรัสรู้ และตอนปรินิพพาน มีความเป็นมาอย่างไร อาจจะสรุปเนื้อหาที่ได้จากการเล่าเรื่องผ่านวิดีโอเพื่อเป็นการเสริมความเข้าใจให้เพิ่มขึ้น มีความสอดคล้องกับ (วิวัฒน์ วิริยกุล, 2564) การเล่าเรื่องเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ สร้างบรรยากาศ และเป็นการเสริมแรงในการผลักดันให้ผู้เรียนได้มีโอกาสดูแลเปลี่ยนแปลงข้อมูลพุทธประวัติเช่น กำหนดหัวเรื่อง เรียงลำดับเนื้อหา เชื่อมโยงแต่ละช่วง จนถึงขั้นสรุปเรื่องราวในสาระสำคัญต่าง ๆ การเล่าเรื่องนั้นเป็นการเปิดมิติการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ผ่านเครื่องมือต่าง ๆ เช่น วิดีโอ ภาพ เนื้อหา ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น (เกวลิน กาญจนพันธ์, 2557) สื่อสังคม (Social Media) เป็นการสื่อเทคโนโลยีมาเป็นตัวกลางแบ่งปันข้อมูลผ่านระบบออนไลน์อย่างรวดเร็ว นำมาปรับใช้ในการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี

ดังนั้นการเรียนการสอนในปัจจุบันต้องคำนึงถึงผู้เรียนเป็นสำคัญ เครื่องมือสื่อนวัตกรรมและวิธีการสอนต่าง ๆ จะต้องปรับให้มีความเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน และเกิดประโยชน์ในสภาพของผู้เรียนในหลากหลายมิติ อย่างสูงสุด ด้วยการศึกษาค้นคว้าและแนวคิดนี้ จะช่วยให้ผู้วิจัยนำสื่อจักรวาลนภมิตทั้งการจัดการเรียนรู้แบบไตรสิกขาและเทคนิคการเล่าเรื่องผ่านสื่อสังคมออนไลน์ นำมาช่วยปรับประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือในการสอนเนื้อหาสาระพุทธประวัติในชั้นเรียนให้กับนักเรียนธรรมศึกษาชั้นตรี เป็นการเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนได้มีองค์ความรู้ทางพระพุทธศาสนาและเทคโนโลยีไปพร้อมกัน

จักรวาลนภมิต

ความหมายของจักรวาลนภมิต (Metaverse)

จักรวาลนภมิต (Metaverse) คือ ช่องทาง หรือ Platform (s) การติดต่อสื่อสารรูปแบบใหม่ที่เป็นโลกเสมือนจริง (Augmented Reality) ไม่มีพรมแดนแบบไร้ขอบเขตในการพัฒนาองค์ความรู้ต่าง ๆ หรือโลกเสมือนจริงแบบ 360 องศา (Virtual Reality) และยังสามารถสร้างอวตาร (Avatar) ให้เป็นตัวแทนเข้าไปสื่อสารติดต่อได้ สิ่งสำคัญจะต้องมีโทรศัพท์มือถือ หรือเครื่องคอมพิวเตอร์และแว่น VR (Virtual Reality) ที่สามารถรับสัญญาณอินเทอร์เน็ตได้อย่างรวดเร็วเพื่อเตรียมความพร้อมของครูและผู้เรียนในสถานศึกษาในโลกเสมือนจริงนี้ได้ (เทวัญ อุทัยวัฒน์, 2565)

Metaverse เป็นคำที่ถูกคิดขึ้นเพื่ออ้างถึงโลกเสมือนจริงที่สร้างขึ้นด้วยเทคโนโลยี และภายในก็อาจมีมนุษย์ที่ถูกสร้างขึ้นด้วยเทคโนโลยี (อวตาร) อาศัยอยู่ในโลกใบนั้น บางคนก็อาจมีงานทำ เป็นเจ้าของที่ดิน หรือไม่ก็มีร้านค้าของตัวเองอยู่ในนั้นรวม (ราชบัณฑิตยสภา, 2564)

Metaverse นั้นมาจากคำว่า Meta ที่แปลว่า “เหนือกว่า (Beyond)” ในภาษากรีก รวมกับคำว่า Universe (จักรวาล) ซึ่งเมื่อนำเอามาควบรวมกันแล้วก็อาจแปลได้ว่า “จักรวาลที่เหนือกว่า” และมันยังได้นำเอามาใช้ในการอธิบายถึงคอนเซ็ปต์ของ “โลกเสมือน (Virtual World)” ที่ตั้งอยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และสามารถเข้าถึงได้ผ่านอุปกรณ์ VR (Virtual Reality), AR (Augmented Reality) และ PC (Personal Computer) โดยภายใน Metaverse นั้นจะมีการแสดงผลในรูปแบบ 3 มิติที่ผู้ใช้สามารถสร้างอวตาร (Avatars) ขึ้นมาเป็นตัวแทนบุคคลในการพูดคุยติดต่อสื่อสารหรือทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันกับผู้อื่นได้ (Starfish Academy, 2564)

จากความหมายของจักรวาลนฤมิต Metaverse ข้างต้น สรุปได้ว่า นวัตกรรมจักรวาลนฤมิตนี้สามารถนำเป็นร่วมกระบวนการจัดการเรียนรู้กับผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม เพราะมีทั้งความพร้อมทางด้านเทคโนโลยีต่าง ๆ นวัตกรรมใหม่ที่สามารถติดต่อสื่อสารและสอดแทรกความคิดสร้างสรรค์ได้ง่าย ความเหมาะสมกับการใช้ชีวิตในปัจจุบัน

ประโยชน์จากจักรวาลนฤมิต

Metaverse สามารถช่วยจำลองให้เราไปอยู่ในสถานที่ต่างๆ ได้ แม้จะนั่งอยู่กับที่ก็ตาม โดยอาศัยการเชื่อมต่อผ่านรูปแบบต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต อุปกรณ์ สมาร์ทโฟน แอปพลิเคชัน และซอฟต์แวร์ ถือเป็นเทคโนโลยีใหม่ที่กำลังปลุกกระแสเพื่อปูทางไปสู่โลกแห่งอนาคตเทคโนโลยี รวมถึงแพลตฟอร์มต่าง ๆ Oculus Go แว่นตาเทคโนโลยี VR หรือ แว่นตา Ray-Ban Stories ที่แสดงให้เห็นความชัดเจนของสื่อสังคมปัจจุบัน แต่ยังมุ่งหน้าสู่โลก Metaverse (โสภณ ศุภมั่งมี, 2564)

Metaverse 5G เป็นการถ่ายโอนข้อมูลความเร็วสูง กลายเป็นยุค "Internet of Things" ที่จะนำไปสู่การพัฒนาและใช้ประโยชน์จาก Metaverse ในด้านต่างๆ ยกตัวอย่างเช่น ด้านการแพทย์ : ใช้ในการผ่าตัดทางไกล, จำลองการผ่าตัดเสมือนจริง ด้านวิศวกรรม : ใช้ในการออกแบบหุ่นยนต์, ออกคำสั่งทางไกลในการปฏิบัติงาน ด้านอีคอมเมิร์ซ : ใช้ในการเลือกซื้อสินค้าออนไลน์, จำลองใช้สินค้าโดยไม่ต้องไปที่ร้านค้า ด้านการลงทุน : ใช้ในการซื้อสินค้า NFT ออนไลน์, เทรดคริปโตฯ ด้านท่องเที่ยว : ใช้ในการจำลองท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์, จำลองสถานที่ต่างๆ ด้านบันเทิง : ใช้ในการจัดคอนเสิร์ตเสมือนจริง หรือ สร้างตัวละครเสมือนจริงในภาพยนตร์ (ไทยรัฐออนไลน์, 2564)

การประยุกต์ใช้ด้วยจักรวาลนฤมิต

Metaverse กับโลกเสมือน เป็นโลกจำลองบนโลกจริงในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้ใช้งานคนอื่น ๆ แบบไร้พรมแดน ใน 4 มิติ (Media + Real World + Interaction + Social) Metaverse เป็นนวัตกรรมใหม่ที่สามารถเปลี่ยนแปลงการใช้ชีวิตของผู้เรียนในอนาคต ผู้สอนจะต้องพิจารณาถึง

ความเหมาะสมในการนำจัดการเรียนรู้ (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) กระทรวงศึกษาธิการ, 2565)

Metaverse กับอนาคตทางการเกษตร สร้างแรงผลักดันให้แก่บริษัทยักษ์ใหญ่ทั่วโลกให้ตื่นตัว ในการนำมาใช้ในอุตสาหกรรมต่าง ๆ ซึ่งภายในอนาคตอันใกล้นี้ ภาคการเกษตร โดยบริษัท Urban Crop Solutions จากเบลเยียม ก็เริ่มแนวคิดของ Metaverse มาช่วยให้เกษตรกรในการจัดหาวัสดุ การจัดการการปลูก ทั้งยังสามารถช่วยควบคุมต้นทุน และอุปกรณ์ที่จำเป็นได้พร้อมกันแบบเรียลไทม์ (สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ, 2565)

Metaverse กับออกแบบการศึกษา เป็นการพัฒนาตัววิธีการจัดการเรียนรู้และต่อยอดนวัตกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถที่จะเรียนรู้ปฏิบัติมีปฏิสัมพันธ์กับบทเรียนและผู้อื่นได้ด้วยแบบ Realtime ทำให้การเรียนแบบ e-learning ไม่เป็นกำแพงอุปสรรค Metaverse เป็นแพลตฟอร์มที่สร้างบทเรียนแบบนี้ได้อย่างง่ายดายและเป็นการพัฒนาการศึกษาแห่งอนาคต (อิสรา กำนจกร, 2565)

จากการวิเคราะห์ สังเคราะห์ จักรวาลนฤมิต Metaverse เป็นพื้นที่โลกเสมือนแบบ 3 มิติ ที่สามารถใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูล ในการจัดการเรียนการสอนสำหรับธรรมชาติศึกษาได้เป็นอย่างดี เพราะในการเรียนการสอนธรรมชาติศึกษาเป็นการสอนจากง่ายไปหายาก จักรวาลนฤมิต จะช่วยเรียงลำดับเนื้อหาวิชาพุทธประวัติ เป็น ตอน ๆ เช่น ตอนประสูติ ตอนตรัสรู้ ตอนปรินิพพาน ได้อย่างเหมาะสมและเข้าใจง่าย

ไตรสิกขา

ความหมายของไตรสิกขา

ศึกษา เป็นคำที่มาจากสันสกฤต มีความหมายว่า การเห็นตนเอง คือการเข้าใจในตนเองให้แจ่มแจ้ง และถูกต้อง การเข้าใจเรื่องความดับทุกข์ ความรู้จักเหตุ ให้เกิดทุกข์ ความรู้จักการดับทุกข์ และความรู้จักทางให้ถึงความดับทุกข์ คำว่า ไตรสิกขา หากแปลตามรากศัพท์มีดังนี้ 1) การเห็นด้วยปัญญา 2) การเห็นด้วยตนเอง สัมผัสเองด้วยใจ 3) การมองเห็นตนเอง 4) การเห็นเท่าทัน และ 5) การเห็นความเป็นจริงตามหลักอริยสัจ เป็นการฝึกพัฒนาจิตของมนุษย์ โดยใช้ปัญญาพิจารณา (พระมหาจรรยา สุทธิญาณ, 2544)

คำว่า ไตรสิกขา 3 คำ แปลว่า การศึกษา การฝึกหัด การฝึกอบรม การพัฒนาพฤติกรรม อาทิ เช่น 1) อธิศีลสิกขา การฝึกศึกษาในด้านความประพฤติ 2) อธิจิตตสิกขา การฝึกศึกษาทางจิตใจ พัฒนาคุณธรรม สร้างความสุข เสริมคุณภาพจิต 3) อธิปัญญาสิกขา การฝึกศึกษาทางปัญญาอย่างสูง (มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, 2539) ทำให้เกิดความรู้แจ้งให้จิตบริสุทธิ์หลุดพ้นโดยสมบูรณ์ (พระพรหมคุณาภรณ์ ป.อ.ปยุตโต), 2555)

จากความหมายของไตรสิกขาข้างต้น สรุปได้ว่า ไตรสิกขามีความหมายถึงการฝึกจิตของมนุษย์ให้พัฒนาโดยใช้ปัญญา การรู้จักความจริง ความรู้ ความเข้าใจ ความหยั่งรู้เหตุผล การรู้จักวินิจฉัย ไตรตรอง ตรวจสอบคิดการต่างๆ สร้างสรรค์การจัดการความรู้ การคิดวิเคราะห์ซึ่งเป็นวิธีการสอนตามแนวทางของพระพุทธเจ้ามาปรับใช้

การจัดการเรียนรู้แบบไตรสิกขา

การจัดการเรียนรู้แบบไตรสิกขา เป็นกระบวนการพิจารณา คุณ โทษ ตามความเป็นจริงด้วยตนเอง โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยการฝึกปฏิบัติจริง 2) เพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้มาใช้เป็นหลักปฏิบัติในชีวิตประจำวัน โดยเน้นให้ผู้เรียนต้องปฏิบัติ และฝึกจิตใจให้ตั้งมั่นจนมีระเบียบความคิดเป็นเหตุเป็นผล (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาแห่งชาติ, 2542)

การสอนตามแนวหลักไตรสิกขา เป็นการฝึกฝนอบรม มนุษย์ให้มีชีวิตที่ติงามโดยสมบูรณ์ คือ คิด พูด และกระทำอย่างสุจริต เป็นการพัฒนาการดำเนินชีวิต ได้แก่ พัฒนาพฤติกรรม เรียกว่า คีล พัฒนาทางด้านจิตใจ เรียกว่า สมาธิ และพัฒนาด้านปัญญา เรียกว่า ปัญญา (พระพรหมคุณาภรณ์ ป.อ.ปยุตโต), 2555)

จากการวิเคราะห์ สังเคราะห์ การจัดการเรียนรู้แบบไตรสิกขา เป็นนำหลักธรรมมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนทั้งทั้งยังสามารถช่วยพัฒนานักเรียนธรรมศึกษาในด้านต่าง ๆ เช่น พุทธิพิสัย จิตพิสัย ทักษะพิสัย การจัดการเรียนรู้แบบไตรสิกขา มีความสัมพันธ์อิงอาศัยกัน และพัฒนาพฤติกรรมที่ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

การเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่อง (Storytelling) หมายถึง วิธีการหรือเครื่องมือประเภทหนึ่งของการจัดการความรู้ในการดึงเอาความรู้หรือประสบการณ์ ที่อยู่ภายในตัวของผู้ออกมาเล่า หรือถ่ายทอดให้บุคคลอื่นฟัง โดยเป็นเรื่องที่ซาบซึ้ง ประทับใจ ผู้ฟังสามารถนำเอาความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการทำงาน โดยไม่ต้องเสียเวลาเริ่มต้นในการศึกษาเรื่องนั้น ๆ ใหม่ (สุตารัตน์ พันธุ์เถื่อน, 2561)

การเล่าเรื่อง (Story telling) หมายถึง เป็นการบอกเล่าเรื่องราวความรู้ต่าง ๆ จากองค์ความรู้ที่สะสมมาจากประสบการณ์การดำเนินชีวิต ได้จากการศึกษา การทำงานที่สั่งสมเป็นทักษะแนวปฏิบัติที่ดีหรือจากพรสวรรค์ที่ตกผนึกแล้ว ให้บุคคลอื่นฟัง โดยไม่ต้องเสียเวลาเริ่มต้นศึกษาใหม่ สามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือด้านการจัดการความรู้ได้หลายรูปแบบ เช่น รูปแบบการเขียนเรื่องเล่า การเล่าเรื่องผ่านสื่อออนไลน์ต่าง ๆ เป็นต้น (เอกกนก พนาดำรง, 2565)

การเล่าเรื่อง (Story telling) หมายถึง การเล่าเรื่องเป็นการดึงเอาประสบการณ์ ออกมาถ่ายทอดให้ผู้อื่นฟังรับรู้เข้าใจได้ง่ายขึ้น มี 3 ส่วนที่สำคัญ ได้แก่ 1) ผู้เล่า จะต้องรู้วิธีการในการเลือกสื่อแก่กลุ่มเป้าหมาย (Target) รู้วิธีในการเล่า หรือสร้างความรู้สึกรู้สึกของผู้ฟังให้เกิดการจำจดและประทับใจ 2)

เนื้อเรื่องตรงกับกลุ่มเป้าหมายเป็นการช่วยให้ผู้ฟังคล้อยตาม 3) ผู้เล่า ควรมีการศึกษาว่ากลุ่มผู้ฟังเป็นใคร เพื่อสามารถนำข้อมูลเชิงลึก (insight) มาผูกเรื่องราวอย่างสร้างสรรค์น่าติดตาม (Zort, 2565)

จากความหมายของการเล่าเรื่องข้างต้น สรุปได้ว่า การเล่าเรื่องเป็นสิ่งที่มนุษย์ถือกำเนิด ไม่ว่าจะเป็นในลักษณะของภาพเขียนบนผนัง งานศิลปะประเภทต่าง ๆ มุขปาฐะและนิทานปรัมปรา เรื่องสั้น นวนิยาย สารคดี ภาพยนตร์ และไมเว้นความฝัน ซึ่งสามารถนำใช้กับการจัดการเรียนการสอนได้

วิธีการเล่าเรื่อง (Story Telling)

การเล่าเรื่อง (Story Telling) ซึ่งมีทั้งสิ้น 2 วิธี ได้แก่ 1) การเชื่อมโยงหรือเรียงลำดับเหตุการณ์ หรือตามหลักของเหตุและผล 2) การจัดหาองค์ประกอบตัวละคร และฉาก มาเสริมให้เกิดความเข้มข้นขึ้นก่อให้เกิดความเข้าใจที่ปะติดปะต่อจากสิ่งที่เห็นได้ (เอกกนก พนาคำรง, 2565)

การเล่าเรื่อง (Story Telling) เป็นกระบวนการกลั่นกรองจากประสบการณ์ของผู้เขียน ที่ต้องมีทั้งศาสตร์และศิลป์ในการเรียบเรียง ผู้อ่านจะต้องสามารถนำไปต่อยอดสร้างสรรค์ผลงานได้ต่อไปในอนาคต สามารถยึดหลัก 3 ขั้นตอน 1) ต้น – เริ่มต้นในช่วงต้น ผู้เขียนอาจเขียนให้สถานการณ์ดูน่าตื่นเต้น เพื่อสร้างแรงกระตุ้นความน่าสนใจน่าติดตาม 2) กลาง – กลมกล่อม ในช่วงกลางเป็นการถ่ายทอดแบบแบ่งช่วงเวลาเพื่อความชัดเจน ควรใช้ภาษาสำนวนที่เข้าใจง่าย 3) จบ – จบใจ ในช่วงจบควรเขียนสรุปย่อ ๆ ทำให้ผู้อ่านจับใจ นำไปคิดต่อได้ (สุตารัตน์ พันธุ์เถื่อน, 2561)

การเล่าเรื่อง (Story Telling) (Narrative Theory) ซึ่งองค์ประกอบต่าง ๆ นั้นประกอบไปด้วยดังนี้ คือ โครงเรื่อง (Plot) โครงเรื่อง คือ การจัดลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีเหตุมีผล มีตอนต้น ตอนกลาง และตอนจบของเรื่อง โครงเรื่องแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังที่เห็นได้ในรูปภาพ



ภาพ 2 ภาพแสดงขั้นตอนตามโครงสร้างของโครงเรื่อง

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition) คือ ซึ่งอาจจะเริ่มเรื่องจากตอนกลางเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับเหตุการณ์ แต่สามารถปะติดปะต่อได้จากการรับชมเรื่องราวทั้งหมด โดยจุดเด่นของการเริ่มเรื่องอยู่ที่การแนะนำตัวละคร ฉาก หรือสถานที่ เพื่อทำให้ผู้ชมเกิดความสนใจใคร่ติดตาม

2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือการที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและเชื่อมโยงกันด้วยเหตุและผล ปมปัญหาหรือปมขัดแย้งจะต้องเริ่มชัดเจนและมีความเข้มข้นมากขึ้น นำไปสู่ความลึกลับใจหรือสถานการณ์หรือสภาวะยุ่งยากใจของตัวละคร

3) ภาวะวิกฤต (Climax) คือขั้นตอนที่ความขัดแย้งพุ่งไปจนถึงขีดสุด ซึ่งถือเป็นจุดสูงสุดของเรื่อง ตัวละครจะถูกบีบบังคับให้เลือกปฏิบัติอะไรบางอย่างเพื่อแก้ไขปัญหาที่อย่างหนักที่สุด

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) คือเหตุการณ์ที่สืบเนื่องจากการตัดสินใจของตัวละคร เป็นขั้นตอนที่ผ่านพ้นจุดที่เป็นภาวะวิกฤตของเรื่อง และแก้ไขเรียบร้อยแล้ว

5) การยุติของเรื่องราว หรือจุดจบของเรื่อง (Ending) คือการดำเนินมาถึงจุดที่ต้องจบสิ้นลง ซึ่งอาจจะ จบแบบมีความสุข (Happy Ending) จบอย่างสูญเสีย (Tragic Ending) หรือจบแบบเป็นปริศนาที่ทิ้งไว้ให้ขบคิดต่อไป (Open Ending) (ภริทัต ว่องพุฒิพงศ์, 2563)

จากการวิเคราะห์ สังเคราะห์ การเล่าเรื่อง เป็นทักษะที่สำคัญในการแบ่งปันความรู้ทุกศาสตร์ เพราะการเล่าเรื่อง ช่วยในถ่ายทอดองค์ความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สรุปได้ว่า "การใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง สามารถนำมาวางเป็นโครงสร้างในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนธรรมศึกษาได้ เป็นการกำหนดทิศทางการเขียนไม่ให้หลงประเด็น เชื่อมโยงเนื้อหาสาระการเรียนรู้วิชาพุทธประวัติ ให้ชัดเจนและเข้าใจง่ายมากขึ้น

สื่อสังคม

สื่อสังคม (Social Media) หมายถึง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ทำให้ผู้ใช้แสดงความเป็นตัวตนของตนเอง เพื่อที่จะมีปฏิสัมพันธ์ หรือแบ่งปันข้อมูลกับบุคคลอื่นๆ เช่น การให้ข้อคิดเห็นในบันทึกบล็อก หรือในวิดีโอ การพูดคุยผ่านโปรแกรม สนทนาออนไลน์ หรือ เว็บบอร์ด (วิภาดา ศรีเมือง, 2565)

สื่อสังคมออนไลน์แต่ละประเภทได้ทั้งหมด 5 ประเภท คือ 1) ประเภทตีพิมพ์ คือ สื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้สำหรับการโพสต์ข่าว หรือเรื่องราว เช่น บล็อก, วิกีพีเดีย 2) ประเภทแบ่งปัน คือ สื่อออนไลน์ที่บทเพลง วิดีโอ รูปภาพ ลิงค์ต่างๆ รวมไปถึง bookmark online ต่างๆ ด้วย เช่น YouTube , Instargram, Foursquare 3) ประเภทอภิปราย คือ สื่อที่เกี่ยวกับการพูดคุยเรื่องราวเป็นประเด็นๆ ย่อยๆ เช่น เว็บบอร์ด, เอ็มเอสเอ็น 4) ประเภทเครือข่ายสังคม รวมไปถึงเกมส์ออนไลน์ เช่น Second Life, The Sims Online, World of Warcraft เป็นต้น 5) ประเภทตีพิมพ์แบบไมโครบล็อก เช่น Twitter, Jaiku นอกจากนี้ยังนำไปเป็นแนวทางในการสร้างประเด็นคำถามที่จะนำไปใช้ในศึกษาและกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาอีกด้วย (อดิสรณ์ อันสงคราม, 2558) ปัจจุบันเมื่ออินเทอร์เน็ตเติบโตขึ้น ช่องทางในการสื่อสารที่เรียกว่าสื่อสารมวลชนออนไลน์ (Online Journalism) สำนักข่าวและผู้สื่อข่าว ในต่างประเทศมีการปรับตัวเข้าสู่กระแสของข่าวออนไลน์จำนวนมาก ทั้งผู้รับสารและการเลือกข่าวสาร (Trench & Gary Quinn, 2003)

จากวิเคราะห์ สังเคราะห์ สื่อสังคม ข้างต้น สรุปได้ว่า สื่อสังคมเป็นอีกหนึ่งเครื่องมือที่สามารถนำมาเป็นสื่อในการจัดการเรียนการสอนสำหรับธรรมศึกษา ในวิชาพุทธประวัติได้ เพราะสังคมยุคปัจจุบันเป็นการเรียนรู้และแบ่งปันความรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่มี แพลตฟอร์มดิจิทัลทั้งยังสามารถนำมาเป็นหนึ่งในการพัฒนา ทักษะ กระบวนการเรียนรู้สิ่งใหม่ได้เป็นอย่างดี

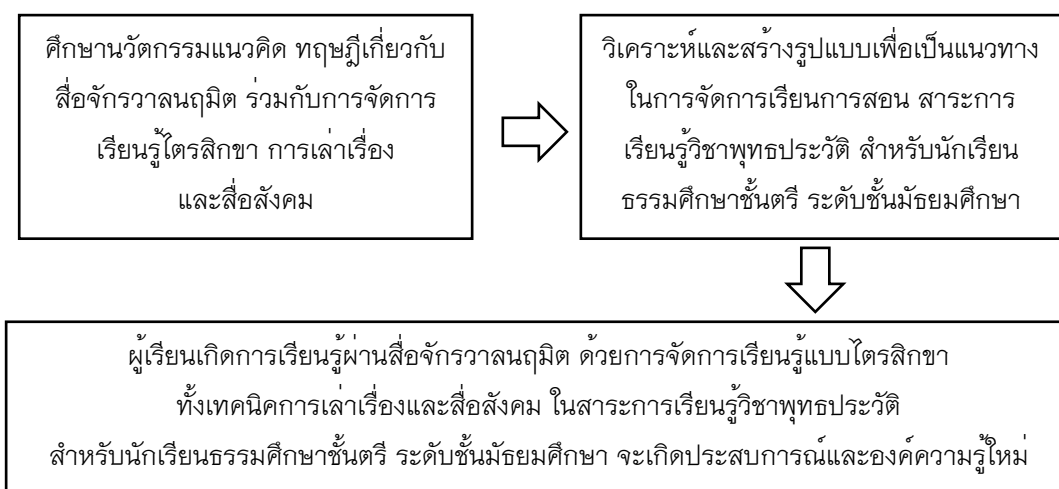
หลักสูตรธรรมศึกษาชั้นตรี

หลักสูตรธรรมศึกษาตรี เป็นการศึกษาตามพระดำริของสมเด็จพระมหาสมณเจ้า กรมพระยาวชิรญาณวโรรส เป็นการศึกษาหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาสำหรับพุทธศาสนิกชนและบุคคลทั่วไป เรียกว่า “ธรรมศึกษา” ซึ่งในหลักสูตรจะประกอบไปด้วย 4 วิชา 1. เรื่องความแก่ทุกข์ธรรม 2. วิชาธรรมวิภาค 3. วิชาพุทธประวัติ 4. วิชาเบญจศีลเบญจธรรม ผู้ที่สอบไล่ได้จะได้รับวุฒิบัตรและทุนการศึกษามอบเป็นการขวัญและกำลังใจต่อผู้ศึกษา (สำนักงานแม่กองธรรมสนามหลวง 2564, หน้า 13) วิชาพุทธประวัติ เป็น 1 ใน 4 วิชาที่มีเนื้อหาสาระเรื่องราวและเหตุการณ์ต่าง ๆ ของพระพุทธเจ้า โดยมี ตอนประสูติ ตอนตรัสรู้ และตอนปรินิพพาน

จากการวิเคราะห์ สังเคราะห์ หลักสูตรธรรมศึกษา เป็นการอบรมองค์ความรู้และสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนธรรมสนามหลวงสำหรับบุคคลทั่วไป เพื่อนำหลักปฏิบัติข้อคิดที่ได้ไปปรับประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

องค์ความรู้

การศึกษาองค์ความรู้นี้เป็นการนำเอาแนวคิดที่เป็นสื่อจักรวาลนฤมิตและวิธีการสอนแบบไตรสิกขาพร้อมการใช้เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านสื่อสังคมมาช่วยในการถ่ายทอดเนื้อหาสาระวิชาพุทธประวัติให้กับนักเรียนธรรมศึกษาชั้นตรีได้มีความรู้ความเข้าใจและนำไปปรับใช้ในการสอบธรรมสนามหลวง



บทสรุป

สรุปได้ว่าสื่อจักรวาลนามฤมิตที่เป็นนวัตกรรมทางเทคโนโลยีที่มีความหลายมิติในเชื่อมโยงองค์ความรู้ต่าง ๆ พร้อมทั้งการได้นำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบไตรสิกขา เทคนิคการเล่าเรื่อง และการนำเสนอสังคม มาเป็นตัวเสริมแรงในการเรียนรู้เนื้อหาที่ในระยะเวลาอันสั้น ตามบริบทของผู้เรียนในยุคปัจจุบันที่เป็นการเรียนรู้แบบไร้ขีดจำกัด ที่สามารถนำมาเป็นเครื่องมือในการปรับประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมในการจัดการเรียนการสอนในเนื้อหาสาระวิชาพุทธประวัติให้กับนักเรียนธรรมศึกษาได้เกิดทักษะและองค์ความรู้ใหม่ในการนำไปปรับใช้ในการสอบธรรมสนามหลวงที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

- ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2565). สะท้อนทัศนะและข้อห่วงใยต่อการศึกษาในอนาคตที่ Metaverse จะเข้ามา มีบทบาทเชื่อมการเรียนรู้ระหว่างโลกจริงและโลกเสมือน. สืบค้นเมื่อ 28 ธันวาคม 2565, จาก <https://www.chula.ac.th/highlight/64690/>
- เทวัญ อุทัยวัฒน์. (2565). จักรวาลนามฤมิตคือตัวเร่งความเหลื่อมล้ำทางสังคม. กลุ่มนโยบายสาธารณะ เพื่อสังคมและธรรมาภิบาล. สืบค้นเมื่อ 26 ธันวาคม 2565, จาก <https://www.thaipost.net/articles-news/148375/>
- ไทยรัฐออนไลน์. (2564). Metaverse คืออะไร สำคัญอย่างไรกับโลกอนาคต. สืบค้นเมื่อ 28 ธันวาคม 2565, จาก <https://www.thairath.co.th/lifestyle/tech/2230534>
- พระปิฎกโกศล (ปราโมทย์ ปโมทิตโต). (2562) การวิเคราะห์หลักไตรสิกขาในฐานะนวัตกรรมการศึกษา. *วารสารบัณฑิตศึกษาปริทรรศน์*, 15(2), 49–50.
- พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต). (2555). *พุทธธรรม ฉบับปรับขยาย*. (พิมพ์ครั้งที่ 32). กรุงเทพฯ: พลิขัณม์.
- พระมหาจรรยา สุทธิญาโน. (2544). *ธรรมทรรคปฏิบัติการศึกษา*. กรุงเทพฯ: ประชาธรรม.
- ภูริทัต ว่องพุดมพงศ์. (2563). *ทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Storytelling)*. สืบค้นเมื่อ 28 ธันวาคม 2565, จาก <https://pharmconnection.blogspot.com/2020/09/storytelling.html>
- มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2539). *พระไตรปิฎกฉบับภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2564). ราชบัณฑิตยสถาน บัญญัติคำว่า Metaverse เป็น ‘จักรวาลนามฤมิต’. สืบค้นเมื่อ 28 ธันวาคม 2565, จาก <https://techsauce.co/metaverse/metaverse-meaning-in-thai>

- วัฒนชัย วินิจจะกุล. (2564). Storytelling: การจัดการความรู้ด้วย 'เรื่องเล่าเร้าพลัง'. สืบค้นเมื่อ 26 ธันวาคม 2565, จาก <https://www.thekommon.co/readworld-ep61/>
- วิภาดา ศรีเมือง. (2565). รูปแบบการใช้สื่อสังคมและกระบวนการตัดสินใจซื้อคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กของผู้บริโภคในจังหวัดนนทบุรี. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์, 8(2), 281–282.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) กระทรวงศึกษาธิการ. (2565). Metaverse จักรวาลนฤมิตร. สืบค้นเมื่อ 28 ธันวาคม 2565, จาก <https://www.ipst.ac.th/knowledge/22565/metaverse.html>
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2542). การจัดการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: ชวนพิมพ์.
- สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. (2565). Metaverse จักรวาลนฤมิตร เทรนด์อนาคตที่น่าจับตามองสำหรับภาคการเกษตร. สืบค้นเมื่อ 27 ธันวาคม 2565, จาก <https://www.rakbankerd.com/agriculture/hilighit-view.php?id=328>
- สำนักงานแม่กองธรรมสนามหลวง. (2564) หนังสือธรรมศึกษาชั้นตรี ระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ.
- สุดาร์ตน์ พันธุ์เถื่อน. (2561). การจัดการเรียนรู้ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล. สืบค้นเมื่อ 27 ธันวาคม 2565, จาก <https://www2.si.mahidol.ac.th/km/knowledgeassets/kmexperience/kmarticle/13200/>
- โสภณ ศุภมั่งมี. (2564). รู้จักกับ จักรวาลนฤมิตร. สืบค้นเมื่อ 26 ธันวาคม 2565, จาก <https://www.facebook.com/1023078414531349/posts/1936828533156328/>
- อดิสรณ์ อันสงคราม. (2558). ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมของคนวัยทำงานในกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- อิศรา ก้านจักร. (2565). มิติใหม่ศึกษาศาสตร์ สร้างการเรียนรู้และพัฒนางานทั้งระบบ สู่อัจฉริยะ นฤมิตร “Metaverse”. สืบค้นเมื่อ 28 ธันวาคม 2565, จาก <https://th.kku.ac.th/96306/>
- เอกกนก พนาดำรง. (2565). การเขียนเรื่องเล่า ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง (Story telling) จัดการความรู้. สืบค้นเมื่อ 26 ธันวาคม 2565, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/456068>
- Starfish Academy. (2564). พาส่อง Metaverse (จักรวาลนฤมิตร) โลกดิจิทัลเสมือนจริงแห่งอนาคต. สืบค้นเมื่อ 25 ธันวาคม 2565, จาก <https://www.starfishlabz.com/>
- Trench, B., & Quinn, G. (2003). Online News and Changing Models of Journalism. *Irish Communication Review*, 9(1). <https://doi.org/10.21427/D7TQ65>
- Zort. (2565). Storytelling ที่ดีควรเป็นอย่างไร ทำไมลูกค้าถึงต้องการ. สืบค้นเมื่อ 24 ธันวาคม 2565, จาก <https://zortout.com/blog/what-is-storytelling>