

เมตาเวิร์สกับการพัฒนาหลักสูตรนิเทศศาสตร์ Communication Arts Curricula development with Metaverse

รรินทร์ วสุนันต์¹ และสุวลักษณ์ ห่วงเย็น^{2*}
Rarinthorn Vasunan¹ Suwaluk Huangyen^{2*}

^{1,2}คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
^{1,2}Faculty of Management Science Suan Dusit University

*Corresponding email: suwaluk_hua@dusit.ac.th

Received: July.8., 2024.; Revised: November.10., 2024.; Accepted: November.15., 2024

บทคัดย่อ

การพัฒนาหลักสูตรนิเทศศาสตร์ในยุคที่เทคโนโลยีเมตาเวิร์ส (Metaverse) มีบทบาทสำคัญในแวดวงการศึกษาและการสื่อสาร ได้รับแรงบันดาลใจจากแนวคิดการพัฒนาหลักสูตรของฮิลดา ทาบ่า (Hilda Taba) ซึ่งประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์ความต้องการ การกำหนดจุดมุ่งหมาย การเลือกเนื้อหาสาระ การจัดระเบียบเนื้อหา การคัดเลือกและจัดประสบการณ์การเรียนรู้ และการประเมินผล ในการปรับใช้กับเมตาเวิร์ส ขั้นตอนเหล่านี้ได้รับการประยุกต์ให้สอดคล้องกับความต้องการของโลกเสมือนจริง ซึ่งเน้นการเรียนรู้แบบประสบการณ์เชิงประจักษ์และการใช้เทคโนโลยี VR/AR เพื่อเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นสำหรับอนาคต หลักสูตรได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับทักษะที่จำเป็นในอุตสาหกรรม อาทิ การสร้างสรรค์เนื้อหาในโลกเสมือน การตลาดดิจิทัล และการแก้ปัญหาในสถานการณ์ไม่แน่นอน การเปลี่ยนแปลงแนวทางการศึกษาเชิงดิจิทัลนี้ยังสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนที่เปิดกว้างและยืดหยุ่น โดยใช้กลยุทธ์การสอนในรูปแบบเสมือนจริง เช่น การสัมมนาในเมตาเวิร์ส การฝึกทักษะการทำงานในสภาพแวดล้อม VR และการพัฒนาโครงการเสมือนที่ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน นอกจากนี้ การสร้างความร่วมมือกับอุตสาหกรรมช่วยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จริงและทักษะการทำงานที่ตอบโจทย์ตลาดแรงงาน บทความนี้แสดงให้เห็นว่า เมตาเวิร์สมีศักยภาพในการสนับสนุนการเรียนรู้แบบแอคทีฟและสร้างความสนใจในเนื้อหาทางนิเทศศาสตร์ พร้อมเปิดโอกาสการทำงานในหลากหลายสายอาชีพที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร การออกแบบ และการพัฒนาเทคโนโลยี

คำสำคัญ : เมตาเวิร์ส, หลักสูตรนิเทศศาสตร์, เทคโนโลยีเสมือนจริง, การสื่อสารแบบมัลติมีเดีย

ABSTRACT

The development of a communication arts curriculum in the era of the Metaverse emphasizes the integration of immersive technology into education, inspired by Hilda Taba's seven-step curriculum development model. This includes needs analysis, objective formulation, content selection, content organization, learning experience selection and organization, and assessment. Adapted to the Metaverse, these steps align with the requirements of a virtual world, promoting experiential learning through VR/AR technologies and equipping students with essential future skills. The curriculum is designed to meet industry demands, including virtual content creation, digital marketing, and problem-solving in uncertain situations. This shift toward digital education supports flexible and open teaching strategies, employing virtual formats such as seminars within the Metaverse, VR-based teamwork skills, and project development that fosters collaboration. Additionally, industry partnerships allow students to gain real-world experience and develop job-ready skills. This study highlights the Metaverse's potential to encourage active learning and engagement with communication arts, preparing students for diverse career paths in communication, design, and technological development.

Keywords: Metaverse, Communication Arts Curricula, Virtual Reality Technology, Multimedia Communication

บทนำ

การใช้ชีวิตในยุคปัจจุบันเป็นโลกของเทคโนโลยีดิจิทัล มีเทคโนโลยีใหม่ ๆ เข้ามาอำนวยความสะดวกในการดำเนินชีวิต ทำให้พฤติกรรมของมนุษย์มีการเปลี่ยนแปลงในลักษณะแบบก้าวกระโดดทั้งในการทำงาน การศึกษา และการใช้ชีวิตประจำวัน เช่น การซื้อสินค้าผ่านช่องทางออนไลน์ การประชุมผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ และแอปพลิเคชันหรือ Work from Home การจัดการเรียนการสอนผ่านระบบออนไลน์ หรือพฤติกรรมอื่น ๆ ซึ่งเทคโนโลยีดิจิทัลเหล่านี้ได้ถูกพัฒนาเพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของมนุษย์ อีกทั้งผู้คนส่วนใหญ่รู้จักและพร้อมปรับตัว อย่างไรก็ตามสังคมปัจจุบันส่วนใหญ่ต่างกล่าวถึงเทคโนโลยีดิจิทัลที่เรียกว่า เมตาเวิร์ส (Metaverse) ซึ่งเป็นกระแสที่ถูกกล่าวถึงอย่างกว้างขวางในแวดวงของเทคโนโลยีภายหลังที่ มาร์ก ซัคเคอร์เบิร์ก (Mark Zuckerberg) ซีอีโอและผู้ร่วมก่อตั้งโซเชียลมีเดียของเฟสบุ๊ก การประกาศเปลี่ยนชื่อบริษัทใหม่ของเฟสบุ๊กเป็น Meta แพลตฟอร์มในการสร้างโลกเสมือนจริง และกล่าวถึงเมตาเวิร์สว่าเป็นสิ่งที่ทำให้คนในสังคมตื่นตัวเกิดกระแสให้โลกรู้จักเมตาเวิร์สและกล่าวถึงมากขึ้น

เมตาเวิร์ส (Metaverse) มาจากคำว่า meta (after or beyond) + universe คือ ชุมชนโลกเสมือนของผู้นับในโลกอินเทอร์เน็ต เป็นโลกหนึ่งที่มีลักษณะเป็นพื้นที่ดิจิทัลถูกสร้างขึ้นเหมือนการมีตัวตนอยู่บนโลกอีกใบหนึ่ง โดยความจริงแล้วนั้นคือการเกิดจากการรวมตัวของโลกแห่งความจริง (AR) และเทคโนโลยีโลกเสมือน (VR) ผสานเข้าด้วยกันแบบเรียลไทม์ด้วยระบบ 5G สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) (2565) ได้ให้ความหมายเมตาเวิร์สหรือจักรวาลอนมิติ (Metaverse) ว่าเป็นการเชื่อมต่อโลกความจริงเข้ากับโลกเสมือนด้วยอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น ความจริงเสมือน (VR Virtual Reality) เป็นสภาพแวดล้อมเสมือนที่มนุษย์เข้าไปอยู่อีกโลกหนึ่ง สามารถโต้ตอบได้

หรือมีประสบการณ์บนโลกเสมือนผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือหรือแว่น VR ความจริงเสริม (AR Augmented Reality) เป็นการนำโลกเสมือนมาซ้อนทับกับสิ่งแวดล้อมบนโลกความจริงที่สามารถมองเห็นสื่อเสมือนพร้อมกับโลกจริง Flood (2021) กล่าวว่า Metaverse หมายถึง โลกหรือจักรวาลที่ยิ่งใหญ่พันขอบเขตที่รู้จักเป็นการขนานนามโลกเสมือนจริงที่พาผู้คนจากโลกจริงไปใช้ชีวิตผ่านทางอินเทอร์เน็ตเสมือนตัวตนอยู่อีกโลกหนึ่งใช้ชีวิตคล้ายกับอยู่บนโลกความเป็นจริงโดยใช้เทคโนโลยี VR (Virtual Reality) หรือเทคโนโลยี AR (Augmented Reality) ที่เพิ่มระดับการใช้ชีวิตสองโลกแบบไร้รอยต่อ เมตาเวิร์สเริ่มมีบทบาทในการเปลี่ยนเทคโนโลยีสมัยใหม่ และเป็นอีกหนึ่งเงื่อนไขของอินเทอร์เน็ตช่วยให้ผู้สร้างสามารถสร้างประสบการณ์ที่เชื่อมโยงตัวตนตามกิจกรรม เป็นสิ่งที่เริ่มมองเห็นเป็นรูปธรรมชัดเจนแล้วและมีช่องทางการสร้างรายได้ในการสร้างรายได้ธุรกิจออนไลน์ เมตาเวิร์สถูกนำไปใช้ในธุรกิจการลงทุน เช่น กลุ่ม FT การลงทุนในเหรียญคริปโตเคอร์เรนซี การขายงานศิลปะในรูปแบบ NFT ธุรกิจวิศวกรรม ธุรกิจบันเทิง เช่น เกม ภาพยนตร์ คอนเสิร์ต กลุ่มธุรกิจท่องเที่ยว การซื้อขายของบนออนไลน์ หรือการทำธุรกรรมทางการเงินด้วยสกุลเงินดิจิทัล เป็นต้น ความน่าสนใจในเมตาเวิร์สนั้นถูกสร้างขึ้นและอย่างเติบโตชัดเจนขึ้น เมื่อโลกในอนาคตเป็นพื้นที่ไร้พรมแดนที่สามารถเชื่อมผู้คนจากทั่วทุกมุมโลกเข้าไว้ด้วยกันอันจะได้รับประโยชน์จากการพัฒนาเทคโนโลยีฮาร์ดแวร์และอินเทอร์เน็ตที่ต้องพัฒนาเพื่อรองรับการขยายตัวของเมตาเวิร์สกับการประสานโลกจริงกับโลกเสมือนจริง (Virtual World) โลกเสมือนที่อยู่บนระบบอินเทอร์เน็ตไม่ได้มีพื้นที่หรือสถานที่ทางกายภาพจริงที่เชื่อมโยงผู้คนเข้าด้วยกันผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ที่เป็นลักษณะ “สังคมเสมือน” หรือ “ชุมชนเสมือนจริง” (Virtual Community) โลกเสมือนที่รองรับการจัดสภาพแวดล้อมเสมือนจริงแบบ 3 มิติในรูปแบบออนไลน์ต่อเนื่อง โดยโลกเสมือนจริงบนพื้นที่ดิจิทัล อันเกิดจากการรวมกันขององค์ประกอบ 3 สิ่ง ได้แก่ VR (Virtual Reality) ความจริงเสมือน AR (Augmented Reality) ความจริงเสริม และอินเทอร์เน็ต เมตาเวิร์ส (Metaverse) เป็นโลกเสมือนจริงที่เชื่อมต่อกับโลกความจริงด้วยอินเทอร์เน็ต เทคโนโลยีอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่คาดว่าจะเข้ามาเปลี่ยนการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ โดยเฉพาะในโลกการศึกษาและการเรียนรู้

เมตาเวิร์ส (Metaverse) ถูกนำมาใช้กับแวดวงการศึกษาเป็นเครื่องมือการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลายด้วยการใช้ห้องเรียนเสมือน (Virtual Classroom) ซึ่งเป็นการสอนผ่านเครือข่ายที่อาศัยเทคโนโลยีและการสื่อสาร ทำให้การเรียนการสอนโดยผู้สอนและผู้เรียนสามารถทำกิจกรรมผ่านห้องเรียนเสมือนตามที่คุณสอนออกแบบไว้แทนการสอนในชั้นเรียนปกติได้ โดยการเรียนการสอนแบบห้องเรียนเสมือนเป็นนวัตกรรมการศึกษาที่ช่วยลดข้อจำกัดด้านการศึกษาได้เป็นอย่างดี ทำให้ผู้เรียน เลือกเรียนได้ตามความพร้อมด้านเวลา สถานที่ และความสามารถทางสติปัญญา ห้องเรียนเสมือนช่วยให้สามารถจัดการเรียน การสอนได้ทั้งในสถานที่และนอกสถานที่ เป็นการศึกษาตามอัธยาศัย ด้านการศึกษาโลกเสมือนผสานโลกจริงสามารถนำไปประยุกต์ใช้ร่วมกับเทคโนโลยีอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องในการศึกษาสามารถให้ข้อมูลความรู้กับผู้เรียนได้ ผู้เรียนสัมผัสประสบการณ์ใหม่ในมิติที่เสมือนจริง เกิดกระบวนการร่วมกันเรียนรู้ให้เข้าใจในสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ได้ อันจะส่งผลให้เกิดทักษะที่จำเป็นของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (อภิชาติ รอดนิยม, 2564)

บทนำ

เมื่อย้อนกลับไป 10 กว่าปีที่ผ่านมาได้มีการทบทวนการเรียนการสอนทางนิเทศศาสตร์ โดยการเรียนการสอนต้องสอดคล้องเท่าทันสถานการณ์ปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงไปจากอิทธิพลของสื่อใหม่เทคโนโลยีที่เข้ามา ซึ่งถูกเขียนในหัวข้อ “หลักสูตรนิเทศศาสตร์ ทวงคืนยุค กบฏทางความคิด” พิรงรอง รามสูต (2553) หัวหน้าภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กล่าวถึงประเด็นนี้ว่า “การปฏิรูปสื่อ ตั้งแต่ยุคแรกในเมืองไทย พ.ศ. 2535-2553

โดยย้อนไปศึกษาดาราศาสตร์และพัฒนการสอน “นิเทศศาสตร์” ในประเทศไทยโดยเทียบกับนานาชาติให้ผู้ฟังได้เรียนรู้ว่า การปฏิรูปสื่อในประเทศไทยช่วงปี 2540 และก่อนหน้านั้นเป็นการปฏิรูปสื่อที่ตัวโครงสร้าง ขณะที่การปฏิรูปสื่อในต่างประเทศ คือการปฏิรูปนโยบาย การกำกับดูแลสื่อ การปรับเปลี่ยนเนื้อหาทั้งคุณภาพและปริมาณ และวิธีการปฏิบัติงานของสื่อมวลชน ซึ่งเป้าหมายสำคัญของการปฏิรูปสื่อในต่างประเทศนั้นเพื่อสร้างบทบาทของสื่อมวลชนเพื่อสาธารณะ ทั้งนี้ ต้องมีการเปลี่ยนแปลงบูรณาการเรียนการสอนระหว่างศาสตร์ สาขาย่อยของนิเทศศาสตร์เข้าด้วยกันรวมถึงปรับเปลี่ยนบรรจุเนื้อหาสอนเรื่องการปฏิรูปสื่อ การหลอมรวมเทคโนโลยี การสร้างพันธกิจหลักต่อการรับผิดชอบสังคมด้วย อย่างไรก็ตาม การปรับเปลี่ยนหลักสูตรนิเทศศาสตร์โดยการปฏิรูปโดยนำเทคโนโลยีมาใช้อย่างเดียวนั้นไม่เพียงพอ หากต้องปฏิรูปที่ตัวเนื้อหาหลักสูตร เถกิง สมทรัพย์ (2553) อดีตนายกสมาคมนักข่าววิทยุโทรทัศน์ไทยกล่าวว่า ส่วนใหญ่นักศึกษานิเทศศาสตร์ที่จบออกมานั้นยังไม่สามารถร่วมปฏิบัติงานในสนามจริงได้ทันทีจึงอยากให้การเรียนการสอนนิเทศศาสตร์เน้นภาคปฏิบัติที่ให้นักศึกษามีทักษะการทำงาน พร้อมปฏิบัติหน้าที่ลงสนามจริงได้ทันทีเมื่อจบการศึกษาที่ไม่ใช่แค่ส่งนักศึกษาไปฝึกงาน 3 เดือน การเรียนการสอนต้องสร้างการเรียนการสอนเสมือนทำงานจริงเสมือนอยู่ในองค์กรสื่อจริง ๆ จากนั้นมหาวิทยาลัยควรสอนโดยยึดการปฏิบัติงานเป็นตัวตั้ง ส่วนประสงค์ เลิศรัตนวิสุทธิ์ (2553) นายกสมาคมนักข่าวนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย กล่าวว่าไม่ใช่เพียงการเปลี่ยนตัวหลักสูตร ตัวกระดาดตัวรายวิชา หัวข้อวิชา แต่ต้องเป็นการเปลี่ยนแปลงกระบวนการสอน การเรียนรู้ที่นักศึกษาต้องมีใจรักที่จะเรียนรู้ ต้องทำให้เกิดกระบวนการสอนที่ให้นักศึกษามีกระบวนการคิด รู้จักค้นคว้า หาข้อมูลความรู้ต่างแล้วเชื่อมโยงฐานความรู้ฐานข้อมูลที่มีที่ได้มานำมาใช้ ไม่ใช่แค่ตัวหลักสูตร แต่การเรียนนิเทศศาสตร์ต้องทำให้นักศึกษาคิดเป็น ซึ่งการสอนช่วงหลัง ๆ มักนิยมสอนที่ตัวเทคนิค เทคโนโลยีมากกว่าการสอนที่ตัวฐานความรู้ ความคิด การพัฒนาหลักสูตรนิเทศศาสตร์โดยใช้เทคโนโลยีอย่างเดียวยังไม่เพียงพอ การพัฒนาเนื้อหาหลักสูตรให้มีการปฏิบัติได้เรียนรู้แบบสถานการณ์จริงช่วยให้ผู้เรียนได้มีทักษะพร้อมสู่การทำงานจริงในตลาดแรงงานเมื่อจบการศึกษา การพัฒนาหลักสูตรจึงต้องดูตั้งแต่กระบวนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้มีกระบวนการคิด การค้นคว้า สามารถเชื่อมโยงความรู้จากสิ่งที่ค้นคว้ามาสู่กระบวนการคิดเป็นได้

Good. (157,1973) กล่าวถึงการพัฒนากลยุทธ์ไว้ 2 ประเด็นคือ การปรับปรุงและการเปลี่ยนแปลงให้แตกต่างออกไปจากเดิมเป็นการสร้างโอกาสการเรียนรู้ขึ้นใหม่ สำหรับการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในการเรียนรู้ในนิเทศศาสตร์จากอดีตปัจจุบันไปสู่อนาคตที่ใช้เทคโนโลยีเมตาเวิร์ส (Metaverse) และเสนอประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความสอดคล้องกับปัจจุบันและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ดังนั้นผู้เขียนจึงได้เปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงลักษณะการเรียนนิเทศศาสตร์จากอดีตปัจจุบันไปสู่อนาคตให้เห็นชัดเจน ดังนี้

ลักษณะการเรียน	อดีต (Past)	ปัจจุบัน (Present)	อนาคต (Future)
เทคโนโลยีในการเรียนรู้	ใช้หนังสือเรียนและสื่อการสอน	ใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต	การใช้เมตาเวิร์สและเทคโนโลยีในการเรียนรู้
สถานที่การเรียนรู้	ห้องเรียนและห้องสมุด	โลกออนไลน์และพื้นที่การเรียนรู้	โลกเสมือนที่สร้างขึ้นในเมตาเวิร์ส
การสื่อสาร	การสนทนาโดยตรงกับผู้สอนและเพื่อนร่วมกลุ่ม	การสื่อสารผ่านอีเมลและแชท	การสื่อสารในโลกเสมือนที่สร้างขึ้นในเมตาเวิร์ส
การสร้างเนื้อหา	การใช้หนังสือเรียน และสื่อการสอน	การใช้เครื่องมือในการสร้างเนื้อหาออนไลน์	การสร้างเนื้อหาและสถานการณ์การเรียนรู้ในเมตาเวิร์ส

ลักษณะการเรียนรู้	อดีต (Past)	ปัจจุบัน (Present)	อนาคต (Future)
การทำงานกลุ่ม	การทำงานกลุ่มในห้องเรียน	การทำงานกลุ่มผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์	การทำงานกลุ่มในโลกเสมือนที่สร้างขึ้นในเมตาเวิร์ส
การประเมินผล	การสอนแบบเสมือนจริงและการส่งงานเขียน	การทำแบบทดสอบออนไลน์และการส่งงานออนไลน์	การประเมินผลผ่านการทดสอบแบบเสมือนจริงและการจำลองสถานการณ์เมตาเวิร์ส

การเปรียบเทียบลักษณะการเรียนรู้จากอดีตปัจจุบันไปสู่อนาคต ด้านเทคโนโลยีการเรียนรู้ ด้านสถานที่การเรียนรู้ ด้านการสื่อสาร ด้านการสร้างเนื้อหา ด้านการทำงานกลุ่ม ด้านการประเมินผล ผู้เขียนมองลักษณะแต่ละด้านว่าด้วยการเปลี่ยนแปลงไปตามนวัตกรรมเทคโนโลยีทำให้ส่งผลต่อการเรียนรู้ และนวัตกรรมเทคโนโลยีนั้นสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ทั้งผู้เรียนผู้สอน เช่น การใช้ AR (Augmented Reality) และ VR (Virtual Reality) ในการดาวน์โหลดสื่อมัลติมีเดียสำหรับการเรียนการสอน การสร้างเนื้อหาสื่อการสอนช่วยให้มีความรวดเร็ว การใช้ AI (Artificial Intelligence) ปัญญาประดิษฐ์ที่ช่วยในการส่งเสริมการเรียนรู้และระบบการเรียนการสอน การตอบคำถาม การประเมินผลทดสอบ การใช้ coding หรือภาษาแห่งอนาคตเหมาะกับการนำมาใช้ในการสร้างเนื้อหาที่สามารถพัฒนาทักษะกระบวนการคิดของผู้เรียนให้รู้จักการวิเคราะห์แก้ไข ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ที่จะช่วยให้เกิดการบูรณาการความรู้กับศาสตร์อื่น ๆ ได้

ลักษณะการเรียนรู้จากอดีตนั้นแทบไม่ได้มีนำเรื่องเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในลักษณะการเรียนรู้แต่ละด้าน ลักษณะความเป็นจริงการเรียนการสอนที่ผู้สอนและผู้เรียนสื่อสารกันได้โดยตรง พื้นที่การเรียนรู้ก็ใช้ห้องเรียนหรือห้องสมุดเป็นแหล่งเรียนรู้ รูปแบบของหลักสูตรที่มีอยู่ในอดีตจนถึงปัจจุบันเป็นลักษณะเฉพาะที่แสดงความเป็นเอกลักษณ์ของหลักสูตรประเภทนั้น ๆ รูปแบบของหลักสูตรได้มาจากแนวคิดของนักศึกษา นักพัฒนาหลักสูตรได้จัดทำออกเป็นหมวดหมู่เพื่อง่ายต่อการศึกษา (สุนีย์ ภูพันธ์, 2546 : 128) ซึ่งต่างจากปัจจุบันและอนาคตที่นำนวัตกรรมเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนในกระบวนการเรียนรู้ที่มีรูปแบบการเรียนรู้แบบเสมือนจริง มีช่องทางการเรียนรู้ใหม่ ๆ ที่ถูกพัฒนาใช้ในการเรียนรู้อย่างมากมาย การพัฒนาทักษะของผู้เรียน อีกทั้งคนทั่วไปก็สามารถเข้าถึงองค์ความรู้ได้ง่ายขึ้นและตรงกับความต้องการ

การเปรียบเทียบการเรียนการสอนสมัยก่อน ปัจจุบันและอนาคตมีความแตกต่างกันในแต่ละช่วงเวลา เช่นเดียวกับลักษณะการเรียนรู้ที่แนวโน้มทางการเรียนการสอนมีการเปลี่ยนแปลงตามเทคโนโลยีที่เปลี่ยนไปและถูกนำมาใช้ในการเรียนการสอน ดังนี้

การเรียนการสอนแบบสมัยก่อน	1. เน้นทฤษฎีและหลักการ หลักสูตรนิเทศศาสตร์ในอดีตมักเน้นการศึกษาทฤษฎีและหลักการของการสื่อสารมากกว่าการปฏิบัติ 2. การเรียนการสอนแบบเชิงกลยุทธ์ การสอนมักเน้นการใช้เครื่องมือการสื่อสารที่มีอยู่ในสมัยก่อน โดยมักใช้วิธีการสอนแบบฟังจากผู้สอนมากกว่า 3. ผลิตบัณฑิตที่มีพรสวรรค์ ผู้เรียนมักถูกสอนให้มีทักษะทางสื่อสารที่เกี่ยวข้องกับสื่อต่าง ๆ อย่างได้รับความสำเร็จ การโต้ตอบแบบไม่ตรงเน้นมากกว่าการสร้างสื่อเนื้อหาเอง
---------------------------	--

การเรียนการสอนในปัจจุบัน	1. การเรียนการสอนแบบเชิงปฏิบัติ หลักสูตรนิเทศศาสตร์ปัจจุบันมักเน้นการเรียนการสอนแบบปฏิบัติมากขึ้น ผู้เรียนมักได้รับโอกาสที่จะมีประสบการณ์จริงในการทำงานในอุตสาหกรรม 2. การใช้เทคโนโลยีการสื่อสาร เทคโนโลยีเป็นส่วนสำคัญของการเรียนการสอนในปัจจุบัน การใช้สื่อดิจิทัลและเครื่องมืออินเทอร์เน็ตในการสื่อสารและการสร้างสื่อเนื้อหาเป็นสิ่งที่พบได้บ่อย 3. การสร้างบุคลากรอุตสาหกรรม หลักสูตรนิเทศศาสตร์ปัจจุบันมักมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะและความรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการของอุตสาหกรรม และสังคมทำให้บัณฑิตสามารถเข้าสู่ตลาดแรงงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
การเรียนการสอนในอนาคต	1. การทำความเข้าใจกับเทคโนโลยีที่กำลังเจริญ การเรียนการสอนอาจมุ่งเน้นการทำความเข้าใจและการใช้งาน Metaverse และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องในการสื่อสารและการสร้างสื่อเนื้อหา 2. การสร้างความสัมพันธ์และชุมชน การเรียนการสอนอาจมุ่งเน้นการสร้างสัมพันธ์และชุมชนที่เชื่อมโยงกับผู้เรียน ผู้สอน และบริษัทหรือองค์กรในอุตสาหกรรม 3. การทำความเข้าใจเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงในสังคมและอุตสาหกรรม การเรียนการสอนอาจมุ่งเน้นการทำความเข้าใจเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และการปรับตัวเข้าสู่อุตสาหกรรมใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นด้วยการใช้เทคโนโลยีและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

จากตารางการเปรียบเทียบการเรียนการสอนสมัยก่อน ปัจจุบัน และอนาคตข้างต้นทำให้มองได้ว่าการพัฒนาหลักสูตรนิเทศศาสตร์ต้องมองการเปลี่ยนแปลงในสังคมและเทคโนโลยี ด้วยเมื่อการปรับตัวเข้าสู่เทคโนโลยีและการเปลี่ยนแปลงในสังคมและอุตสาหกรรมเป็นจุดสำคัญในการพัฒนาหลักสูตรในอนาคตด้วยเมตาเวิร์ส (Metaverse) อนาคตเทคโนโลยีทำให้การศึกษาข้ามพรมแดน การเรียนรู้จากโลกจริงสู่โลกเสมือน สถานการณ์เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วของโลกอนาคตให้มาอยู่ปัจจุบัน แนวทางการศึกษาทั้งหมดต่างต้องปรับตัวเข้าสู่การเรียนการสอนออนไลน์เต็มรูปแบบ ชีวิตวิถีใหม่ยังไปต่อและยิ่งเป็นที่น่าจับตาเมื่อแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียเปิดตัวเมตาเวิร์ส เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงที่คาดว่าจะเข้ามาเปลี่ยนการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ของผู้คนบนโลกใบนี้ได้อย่างมหาศาลโดยเฉพาะในโลกการศึกษาและการเรียนรู้ ซึ่งมีนักวิชาการได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับเมตาเวิร์สไว้หลายคน อาทิ ใจทิพย์ ณ สงขลา (2565) ได้สะท้อนทัศนะและข้อห่วงใยต่อการศึกษาในอนาคตที่เมตาเวิร์สจะเข้ามามีบทบาทเชื่อมการเรียนรู้ระหว่างโลกจริงและโลกเสมือนว่าเมตาเวิร์ส (Metaverse) เป็นโครงสร้างพื้นฐานที่จะเข้ามาปรับเปลี่ยนกระบวนการสื่อสารทางสังคมและการเรียนรู้ และเสริมต่อประสบการณ์ให้ผู้เรียนเข้าสู่โลกความเป็นจริงที่อาจไม่เคยหรือไม่สามารถได้พบเห็นผ่านโลกเสมือน ผู้ที่อยู่ในเมตาเวิร์สจะสร้างอวตารหรือ “ตัวตน” ในรูปลักษณะที่พอใจ มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมสัมผัสวัตถุและบรรยากาศด้วยกราฟิกที่มีมิติจากบริบทสิ่งแวดล้อม อธิบายการเชื่อมโยงตัวตนและชีวิตบนสังคมเสมือนจริง ซึ่งจะช่วยเพิ่มพูนประสบการณ์หลายอย่างที่โลกความเป็นจริงอาจหาไปได้หรือไม่ทั่วถึง (ใจทิพย์ ณ สงขลา, 2565) ชญานทิ สรีพล (2565) กล่าวถึงเมตาเวิร์สว่า Metaverse for Education โลกเสมือนกับการเรียนรู้ที่ไร้ขีดจำกัด ช่วยพัฒนาหลักสูตรให้ทันสมัย

ผ่านมานั้น แม้นักศึกษาจะไม่ได้เข้ามหาวิทยาลัยแต่สามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา มีการนำเครื่องมือมาใช้ในการเรียนการสอน รวมถึงในภาคธุรกิจมีการนำเครื่องมือดิจิทัลมาใช้ในการทำงานมากขึ้น ให้ทุกภาคธุรกิจไปใช้และทำให้เกิดความก้าวหน้ามากขึ้น เมื่อก่อนนักศึกษาปริญญาตรีมีประมาณ 2.7 แสนคน แต่ตอนนี้มีไม่ถึง 1.8 แสนคน ขณะที่ภาคอุตสาหกรรมภาคธุรกิจต้องการคนด้านดิจิทัลมากขึ้น ซึ่งปัจจุบันแรงงานไทยมีทักษะดิจิทัลเกิน 50% อยู่แล้ว และแรงงาน 48-49% ต้องการมีทักษะดิจิทัลเพิ่มเติมเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการทำงาน “Metaverse” ทำให้คนมีความรู้ด้านดิจิทัล มากขึ้นซึ่งในอนาคตทุกธุรกิจต้องเข้าสู่ Metaverse จะต้องคนออกแบบดิจิทัลที่สวยงามซึ่งต้องมีพื้นฐานเรื่องของ 3D กับทักษะที่จำเป็นยุค Metaverse เช่น ทักษะด้านการเขียนโค้ด การเขียนโปรแกรม ทักษะด้าน AI กราฟิกดีไซน์ การออกแบบ ความรู้ด้านสกุลเงินดิจิทัล NFT Blockchain ทักษะการวิเคราะห์ การวางแผนกลยุทธ์ ทักษะการสร้างสัมพันธ์ที่ดีกับลูกค้า” การที่ต้องประสบความสำเร็จในอนาคต ต้องมีสกิลดังกล่าวเพราะการทำงานจะต้องเป็นการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีกับกระบวนการทำงาน

การศึกษาด้านนิเทศศาสตร์ในปัจจุบันอยู่ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยี สื่อเปลี่ยนผ่านจากยุคอนาล็อกเป็นยุคดิจิทัล การผลิตบัณฑิตให้ออกมามีคุณลักษณะ และขีดความสามารถในการแข่งขันในโลกดิจิทัลตอบโจทย์ตรงความต้องการของตลาดแรงงานที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามเทคโนโลยีดิจิทัลหรือไม่ใช่เรื่องง่าย การเรียนการสอนด้านนิเทศศาสตร์ในประเทศไทยมีมากมายหลายมหาวิทยาลัยแต่ละแห่งจะสร้างเอกลักษณ์จุดเด่นที่แตกต่างกันไป เช่น จุดเด่นความเป็นมืออาชีพด้านการสื่อสารในโลกยุคดิจิทัล ความเป็นผู้นำด้านการสื่อสาร การผลิตบัณฑิตที่มีความเป็นเลิศทางด้านวิชาการและวิชาชีพ ส่วนแนวทางการบริหารจัดการหลักสูตรโดยภาพรวมก็ควรพิจารณาการบริหารปัจจัยนำเข้า (Input) เช่น เรื่องของคุณภาพ คุณสมบัติของคณาจารย์ การบริหารจัดการด้านกระบวนการ (process) และผลผลิต (output) การปรับตัวและพัฒนาหลักสูตรนิเทศศาสตร์เกี่ยวข้องกับการตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงในโลกดิจิทัลในปัจจุบัน มีผลกระทบต่อวิธีการสื่อสารและการเชื่อมโยงระหว่างบุคคลภายในองค์กรและชุมชน หลักสูตรนิเทศศาสตร์ต้องปรับเปลี่ยนเพื่อให้เข้ากับการใช้เทคโนโลยีใหม่ การให้บริการผ่านช่องทางออนไลน์ และการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในรูปแบบออนไลน์

การพัฒนาหลักสูตรนิเทศศาสตร์

อึ้ง บัวศรี (2542) : 12-18 กล่าวว่า หลักสูตรการศึกษาเป็นหัวใจของการจัดการศึกษา เป็นตัวบ่งชี้จุดมุ่งหมายการศึกษาของเด็กสร้างเสริมทักษะและทัศนคติในด้านสิ่งต่าง ๆ เป็นกรอบกำหนดแนวคิดและทิศทางการจัดการศึกษา เป็นแนวทางสำคัญในการกำหนดรูปแบบแนวทางการจัดการศึกษาที่จะทำให้หลักสูตรการศึกษาดำเนินไปสู่เป้าหมายที่วางไว้และทำให้การศึกษามีประสิทธิภาพ ชูศรี สุวรรณโชติ (2542) : 41 กล่าวว่า หลักสูตรคือ มวลประสบการณ์ทุกชนิดที่ผู้สอนประมวลให้กับผู้เรียนได้พัฒนาสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข การฝึกปฏิบัติทักษะในด้านต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาหลาย ๆ ด้าน ความรู้เป็นสิ่งสำคัญในการดำเนินชีวิต การเรียนรู้จึงเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ ซึ่งผู้พัฒนาหลักสูตรจำเป็นต้องพิจารณาให้เหมาะสมและสอดคล้องกับความคาดหวังของหลักสูตร โดยในหลักสูตรนั้นต้องกำหนดจุดมุ่งหมาย ขอบข่ายเนื้อหาหลักสูตร แนวทางการจัดประสบการณ์ การเรียนการสอน แหล่งทรัพยากร และการประเมินผล การพัฒนาออกแบบหลักสูตรให้สมบูรณ์ควรมีองค์ประกอบสำคัญของหลักสูตรให้ครอบคลุม ชัดเจน และมีความสอดคล้องเชื่อมโยงกัน ดังนี้ 1. วัตถุประสงค์ (Objective) กำหนดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ที่จะให้เกิดแก่ผู้เรียนเป็นพฤติกรรมที่สามารถวัดและประเมินได้ 2. เนื้อหา (Subject Matter) มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ เนื้อหาที่มีความสมดุลระหว่างความกว้างและความลึก 3. การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ (Experience of

Learning) ต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์ในด้านความต่อเนื่อง และการจัดช่วงลำดับเนื้อหา 4. การประเมินผล (Evaluation) เป็นการประเมินการเรียนรู้ที่จัดการเรียนการสอนว่าได้ผลที่พึงพอใจมากน้อยเพียงใด และข้อมูลที่ได้จากผลการประเมินช่วยตัดสินใจเปลี่ยนแปลง การปรับปรุงหรือเลือกวิธีการจัดการใหม่ แต่การประเมินผลนั้นจะต้องสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่ได้วางไว้ ดังที่ Tyler. (1949 : 110-125) ได้ให้ความสำคัญกับจุดมุ่งหมายการศึกษาจุดเริ่มต้นของการพัฒนาหลักสูตรเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงไปสู่การคัดเลือกประสบการณ์การเรียนรู้ การจัดกิจกรรม และการประเมินผลการเรียนรู้ การพัฒนาหลักสูตรที่ดีนั้นจะต้องรู้ถึงปัญหา สภาพของปัญหาก่อนแล้วจึงระดมความคิดในการแก้ไขปัญหา หลักสูตรที่ดีต้องสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและสังคม มีความหมายต่อชีวิตของผู้เรียน ยึดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม และสร้างขึ้นด้วยความร่วมมือกันของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องหลายฝ่ายเพื่อให้หลักสูตรที่ผ่านการพัฒนานั้นมีคุณภาพในกระบวนการพัฒนาหลักสูตรการกำหนดจุดมุ่งหมายเป็นขั้นตอนที่สำคัญมากขึ้นตอนหนึ่ง อารัม บัวศรี (2542 : 6-7) เห็นว่า หลักสูตรจัดทำขึ้นเพื่อจุดมุ่งหมาย เนื้อหาสาระ กิจกรรมการประมวลประสบการณ์ในแต่ละโปรแกรมเพื่อให้ผู้เรียนพัฒนา นักพัฒนาหลักสูตรต้องพิจารณากำหนดจุดประสงค์อย่างรอบคอบ กำหนดอย่างชัดเจนและเหมาะสม สอดคล้องกับปรัชญาและค่านิยมของสังคม สภาพปัญหาและความต้องการของสังคมและผู้เรียน ตลอดจนมีความสมดุลระหว่างความรู้และทักษะหรือระหว่างทฤษฎีกับการปฏิบัติ (วาริรัตน์ แก้วอุไร, 2564) หลักสูตรควรพัฒนาให้สอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการของผู้เรียนและสังคม หลักสูตรควรเกิดจากความร่วมมือของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder) การออกแบบหลักสูตร โดยเป็นการกำหนดลักษณะและรูปแบบของหลักสูตรให้สอดคล้องกับแผนงานการจัดทำหลักสูตรเพื่อให้หลักสูตรเป็นไปตามเป้าหมายที่วางแผนไว้ รวบรวมข้อมูลที่มีผลต่อการจัดหลักสูตร จัดหารูปแบบการจัดหลักสูตรหลาย ๆ รูปแบบ ทดสอบว่ารูปแบบใดเป็นรูปแบบที่ดีที่สุดที่จะทำให้บรรลุเป้าหมายที่วางแผนไว้ในการจัดหลักสูตร ทำการตัดสินใจกำหนดรูปแบบ โครงสร้าง และองค์ประกอบของหลักสูตร ซึ่งรูปแบบของหลักสูตรเป็นอย่างไรนั้นจะแสดงออกให้เห็นชัดเจนในขั้นตอนของการจัดเนื้อหาวิชาและประสบการณ์สำหรับผู้เรียน โดยผู้พัฒนาหลักสูตรจะต้องตอบคำถามต่อไปนี้ 1) จะเลือกเนื้อหาอะไร และอย่างไร ให้บรรลุตามเป้าหมาย 2) จะจัดเนื้อหาและเรียงลำดับเนื้อหาอย่างไร 3) จะถ่ายทอดเนื้อหาอย่างไร 4) จะประเมินผลการเรียนรู้อย่างไร 5) จะจัดทำเอกสารหลักสูตรอย่างไร มีการจัดหลักสูตรเป็นการลงมือจัดหลักสูตรตามรูปแบบที่ตัดสินใจเลือกไว้แล้วโดยดำเนินการตามขั้นตอนกระบวนการของการพัฒนาหลักสูตร (วาริรัตน์ แก้วอุไร, 2564) กอบกิจ ประดิษฐ์ผลพานิช (2565) มองการศึกษาด้านนิเทศศาสตร์ในปัจจุบันว่าเป็นแกนกลางของเรื่องเป็นทักษะการใช้สื่อในโลกดิจิทัล การเติบโตของเทคโนโลยีและการใช้เวลาในโลกออนไลน์ทำให้เกิดอาชีพใหม่ ๆ เกิดธุรกิจ Startup ใหม่ ๆ อีกมากมายที่ใช้ทักษะด้านนิเทศฯ เช่น กรณี Wongnai วงใน ซึ่งให้ข้อมูลเกี่ยวกับร้านอาหาร รีวิวธุรกิจต่าง ๆ ปัจจุบันก่อตั้งมา 7 ปี และมีมูลค่ากิจการมหาศาลนั้นก็เป็นธุรกิจที่อาศัยทักษะทางด้านนิเทศศาสตร์ หากแยกส่วนก็จะเห็นงานด้านนิเทศศาสตร์ สอดแทรกอยู่ในทุกจุดของความสำเร็จ ผสมผสานทั้งเรื่องสื่อดิจิทัล และการสื่อสารการตลาดดิจิทัล และมาสร้างความสำเร็จด้วยการสร้าง Platform ให้นำเนื้อหามาแชร์ โดยไม่ต้องทำเนื้อหาเองทั้งหมด เป็น User Generated Content การศึกษาด้านนิเทศศาสตร์ในปัจจุบัน แกนกลางของเรื่องเป็นทักษะการใช้สื่อในโลกดิจิทัล และ ทักษะการสร้างเครือข่ายแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร คนที่ทันสมัยตามโลกทันเท่านั้นที่จะรอด วงการนิเทศศาสตร์มาถึงจุดเปลี่ยนครั้งที่สำคัญอีกครั้ง (มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, 2564)

Taba (1962: 422- 424) ระบุว่า หลักสูตรมีองค์ประกอบ 4 องค์ประกอบ ได้แก่ วัตถุประสงค์ เนื้อหาสาระ การจัดการเรียนการสอน และการประเมินผล แต่จุดเน้นของการพัฒนาหลักสูตรมี 5 ประการดังนี้ 1. ความสมดุลของแต่ละองค์ประกอบ 2. ความสอดคล้องเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน 3. มีหลักการและเหตุผลหรือทฤษฎีรองรับ 4. การกำหนด

เนื้อหาและกิจกรรมที่ตอบสนองประสบการณ์การเรียนรู้ และ 5.ความเหมาะสมของเนื้อหาสาระและกิจกรรมกับธรรมชาติของผู้เรียน การศึกษาหลักสูตรนิเทศศาสตร์ในสถาบันการศึกษาแต่ละแห่งไม่ได้มีความแตกต่างกันด้านเนื้อหาวิชาเท่าใดนัก ส่วนใหญ่จะความแตกต่างในด้านปรัชญาและวัตถุประสงค์หลักสูตรที่ส่งผลต่อการบริหารจัดการหลักสูตร ตัวบ่งชี้วัดความสำเร็จหลักสูตรนิเทศศาสตร์ ดังนั้นแนวทางการพัฒนาหลักสูตรนิเทศศาสตร์ในอนาคตนั้นต้องมีความเข้าใจปัญหา สภาพปัญหา ก่อน และพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและสังคมกับโลกของเมตาเวิร์สจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนองค์ประกอบหลัก ดังนี้

1. จุดมุ่งหมายของหลักสูตรพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถในการสร้างสรรค์เนื้อหาและประสบการณ์ในโลกเสมือนจริงได้ฝึกฝนการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (UX Design) เพื่อสร้างสรรค์ปฏิสัมพันธ์ที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพในเมตาเวิร์สสามารถแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่ไม่แน่นอนได้

2. เนื้อหารายวิชาที่เพิ่มเกี่ยวกับเทคโนโลยี VR/AR, การพัฒนาเกม,การสร้างสรรค์เนื้อหา 2 มิติ, การออกแบบอินเทอร์เฟซและการตลาดดิจิทัล ปรับเนื้อหาให้สอดคล้องกับบริบทของเมตาเวิร์ส เช่น การสื่อสารดิจิทัล ,การสร้างแบรนด์และการวิจัยสื่อ

3. แนวทางการจัดการเรียนการสอนที่นำเทคโนโลยี VR/AR มาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนได้สัมผัสประสบการณ์จริงในโลกเสมือนที่สร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการทำงานร่วมกันและสร้างสรรค์ที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านโครงการและกิจกรรมต่าง ๆ

4. การวัดประเมินผลที่มีการพัฒนารูปแบบที่หลากหลาย เช่น การนำเสนอผลงานในรูปแบบ VR, การสร้างเกม การวิเคราะห์ข้อมูลจากเมตาเวิร์ส และกระบวนการคิดการแก้ปัญหาและความคิดสร้างสรรค์ มากกว่าการเน้นเพียงแค่ความรู้ทฤษฎี

ความเกี่ยวข้องสื่อเทคโนโลยี มองภาพกว้าง ๆ หลักสูตรนิเทศศาสตร์ส่วนใหญ่มีความคล้ายกับสื่อวิทยุโทรทัศน์ที่โดน Disruption และไม่ใช่สื่อหลักอีกต่อไป เปลี่ยนไปหมดเป็นลักษณะรูปแบบสื่อออนไลน์ สื่อดิจิทัลไปหมดจากเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นใหม่ แนวโน้มที่เปลี่ยนแปลงไปมีสื่อดิจิทัลที่ทำให้พฤติกรรมของผู้บริโภคเปลี่ยนและทุกคนส่วนใหญ่ทุกวันนี้เหมือนสังคมก้มหน้าเล่นแต่มือถือ พฤติกรรมคนดู Content ข่าวสารเปลี่ยนแปลงแต่คนจะสนใจกับสิ่งที่น่าสนใจกว่า ในอีก 10 ปี ข้างหน้ารูปแบบธุรกิจ การเรียนเปลี่ยนพลิกโฉม โลกของเราอยู่ที่ไหนก็สามารถเรียนรู้ได้ Content ได้ อยู่ที่ไหนก็เรียนรู้ และเสพสื่อได้ เป็นได้ทั้งผู้ชมและผู้สร้าง Content ได้ตลอด การใช้เพียงสมาร์ตโฟนอย่างเดียวก็สามารถถ่ายภาพเขียนข่าวและแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ เผยแพร่สู่สาธารณะได้การศึกษาของโลกอนาคตนั้นอาจมาในรูปแบบของการผสมผสาน AI จะมีส่วนร่วมมากขึ้นในการเรียนรู้ของแต่ละคน

เทคโนโลยีสารสนเทศ หรือ IT (Information Technology) ที่มีมุมมองของปัญญาประดิษฐ์หรือ AI (Artificial Intelligence) มีบทบาทมาก ปัจจุบันหลายอาชีพถูก Disruption โดยใช้ AI การจ้างงานลดลง สื่อโทรทัศน์เองมีความกังวลว่าในอนาคตอันใกล้ AI อาจมีบทบาทแทนที่ของพิธีกร ดารา มีสิทธิถูกแทนที่ AI ในอนาคตที่ถูกสร้างกระบวนการแบบนี้ขึ้นมา มีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกสร้างคาแร็กเตอร์อินฟลูเอนเซอร์ (Virtual Influencer) หรือผู้มีอิทธิพลในโลกโซเชียลมีเดีย (Influencer) ในสื่อประเภทอินสตาแกรม (Instagram) ดิกต็อก (TikTok) ยูทูบ (YouTube) ที่มีหน้าตาเหมือนมนุษย์ไม่ว่าจะเป็นรูปร่าง หน้าตา ลักษณะท่าทางที่ดึงดูดคน อุปกรณ์พื้นฐานการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยี AR, VR, Drone, Live Broadcast, กล้อง 360 องศา ที่ผู้เรียนควรได้เรียนรู้ การเข้าถึงเทคโนโลยีมีแนวโน้มที่จะพัฒนาต่อเนื่อง เพิ่มศักยภาพและคุณภาพในการเรียนการสอน ประเด็นสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศกับการปรับตัวของนักนิเทศศาสตร์นั้น เสน่ห์ ห้องสุวรรณ (2565) ผู้ช่วยกรรมการผู้จัดการสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7 กล่าวว่า “ผู้เรียน

ต้องเปลี่ยนแปลงโดยเฉพาะการใช้ทักษะด้านเทคโนโลยีนั้นรวดเร็วมาก ในปัจจุบันถึงอนาคตต่อไปนี้ ยกตัวอย่าง การโฆษณาชิ้นงานพวก Graphic design หรือเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาประกอบการโฆษณาไม่ว่าจะเป็นเครื่องสำอาง พืชเส้นเตอร์ ดารา การสร้าง Graphic design เช่น สิว ฝ้า ต่าง ๆ จะเห็นว่าการสร้างร็วรอยต่าง ๆ บนใบหน้า สิวเม็ดเดียวราคาเป็นแสน สร้างด้วย Graphic design เพราะใช้เวลาทำนานต้องเหมือนของจริง การสร้างสตอรี่บอร์ด (Story board) มีร็วรอยจุดต่างคำ รอยลึกจากการใช้ผลิตภัณฑ์แล้วค่อยดูจางหายไปซึ่งต้องศึกษาเครื่องมือหรือเทคนิคต่าง ๆ ให้ทันสมัยต่อการเปลี่ยนแปลง AI พัฒนาการทำงานต้องสอดคล้องกันกับสายนิเทศศาสตร์ ช่อง 7 มีห้องตัดต่อต้องดูตลอดเวลาทุกนิเทศศาสตร์ต้องปรับตัวให้ได้ในอนาคต”

ความเกี่ยวข้องสื่อเทคโนโลยีในการพัฒนาหลักสูตรนั้น อัครวัฒน์ วิสิษฐนาศิริ (2567) ผู้บริหารสถานีโทรทัศน์สีทองทพบกช่อง 5 กล่าวถึงประเด็นนี้ว่า “ผู้เรียนในอนาคตไม่ใช่เรียนเฉพาะสาขาที่ตนเรียนแต่ต้องมีองค์ความรู้ให้รอบด้านเพื่อเตรียมรับความพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมต่าง ๆ สภาพต่าง ๆ มีการพัฒนาที่ก้าวกระโดดไปมากเมื่อเป็นเช่นนี้จึงต้องหาตัวตนของตัวเองให้ได้ว่าเฉพาะทางแบบใด เรียนรู้หาตัวตนให้เจอ เพื่อพัฒนาไปสู่ผู้ที่สามารถสร้าง Content ได้ทุกวันนี้มีหลายคนหันมาสนใจ YouTube สามารถสร้างได้ทำได้ โดยที่ไม่ได้เรียนนิเทศศาสตร์ด้วยซ้ำไปแต่สามารถสร้าง Content ที่น่าสนใจแล้วโดนใจ ทุกคนสร้างได้ถ้ามีไอเดียดี ตนขอศึกษาหาความรู้แปลกใหม่ถ้าใจรักอะไรก็จะทำสิ่งนั้นได้ดีเกิดการเรียนรู้ ศึกษาธรรมชาติที่มีบริบทเปลี่ยนแปลงสามารถศึกษาออนไลน์ได้หมด หรือตำรา หลักสูตรต่าง ๆ ในยุคก่อนๆ ต้องเรียนสอนตามระบบของตำรา แต่เด็กทุกวันนี้รู้มากกว่าครูเสียอีก ในโลกของออนไลน์ศึกษาหาความรู้ได้มหาศาลสามารถดูได้หมด เขาสนใจอะไรก็จะพัฒนาดตนเองให้ได้ดีเอง” ดังนั้น การปรับตัวเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียนในอนาคตต่อการพัฒนาหลักสูตรนิเทศศาสตร์จึงมีประเด็นสำคัญดังนี้

1. การสื่อสารดิจิทัลและโซเชียลมีเดีย เป็นส่วนสำคัญของการสื่อสารปัจจุบัน ในอนาคตจะมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงใหม่ ๆ เช่น การใช้งาน AI และสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งจะต้องเข้ามาเป็นหนึ่งในเนื้อหาสำคัญของหลักสูตรนิเทศศาสตร์ รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นเรื่องดิจิทัลมากขึ้น เทคโนโลยี R (Reality Technology) ที่ผสมผสานโลกเสมือนกับความเป็นจริงอย่างสมบูรณ์ เป็นเทคโนโลยีที่น่าสนใจมาก เช่น Multiverse ที่สามารถเปลี่ยนแปลงการดำเนินชีวิตอย่างมากในอนาคต แต่ในปัจจุบัน ยังอยู่ในช่วงเริ่มต้น จึงยังไม่เห็นผลกระทบที่ชัดเจน

2. การสร้างและการใช้สื่อต่าง ๆ ในอนาคตผู้เรียนในหลักสูตรนิเทศศาสตร์จะต้องเรียนรู้การสร้างและการใช้สื่อต่าง ๆ เช่น วิดีโอ 3 มิติ การสร้างเกม การใช้สื่อจำลอง ซึ่งจะเป็นเนื้อหาสำคัญที่ต้องการในอนาคต การเพิ่มทักษะให้มีความรู้ความสามารถในการผลิตงานสร้างสรรค์ได้อย่างมืออาชีพ

3. การวิเคราะห์และการจัดการข้อมูล ผู้เรียนในหลักสูตรนิเทศศาสตร์จะได้เรียนรู้การวิเคราะห์และการจัดการข้อมูล การใช้ข้อมูล (Data) มาช่วยในการตัดสินใจในทางธุรกิจ จะทำให้เห็นสถานการณ์รอบด้านมากขึ้น ส่งผลให้การตัดสินใจมีความแม่นยำมากขึ้น เนื่องจากต้องมาทำการคาดเดา หรือใช้สัญชาตญาณในการตัดสินใจ การตลาดสมัยใหม่สำหรับการศึกษา ในยุคที่ผู้ประกอบการต้องใช้ Data เพื่อต่อยอดธุรกิจ เมื่อเราเก็บ Data แล้ว Next Step ต่อไปคือ การใช้ Data จับ Insight ลูกค้า สร้างไอเดียจนประสบความสำเร็จและต่อยอดธุรกิจได้หลากหลาย การใช้ข้อมูลนำมาวิเคราะห์เพื่อหา Insight ของลูกค้า ช่วยให้สามารถสร้างไอเดียจนประสบความสำเร็จและต่อยอดธุรกิจได้หลากหลาย

4. เทคโนโลยีที่ทำให้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ “ฉลาดขึ้น” (Internet of Things) เป็นการเชื่อมโยงข้อมูลและสื่อสารกันผ่านเครือข่ายออนไลน์ Internet Wi-Fi และ Bluetooth กลายเป็น Smart Device ต่าง ๆ ที่รู้จักกันโดยทั่วไป ดังนั้น มหาวิทยาลัยแห่งอนาคต นอกจากต้องปรับตัวเพื่อตอบโจทย์ทักษะงานในอนาคตของผู้เรียน (Future

of Work) ออกแบบการเรียนการสอนให้ผู้เรียนสามารถตอบโจทย์ทักษะงานในอนาคตได้แล้ว สิ่งที่จะควรที่จะปลูกฝังคือ ความเป็นนักนวัตกรรม โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสิ่งใหม่ ผู้เรียนควรต้องรู้เท่าทันเทคโนโลยี เพื่อให้สอดคล้องกับแพลตฟอร์มกับการใช้สื่อ

การพัฒนาหลักสูตรนิเทศศาสตร์ต้องปรับตัวและพัฒนาโดยรวมถึง การใช้เทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อการเตรียมความพร้อมในการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น การสร้างห้องเรียนเสมือน การใช้งานโปรแกรม การประชุมทางออนไลน์ เป็นต้น ขณะเดียวกันการสร้างเนื้อหาการเรียนรู้อย่างเหมาะสม พัฒนาเนื้อหาเรียนรู้ที่เป็นไปได้สำหรับการสอนออนไลน์และการสื่อสารผ่านช่องทางดิจิทัล เพื่อให้ผู้เรียนมีประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณภาพและสอดคล้องวัตถุประสงค์การเรียนรู้ มีการสนับสนุนการเรียนรู้แบบออนไลน์ เช่น การใช้แพลตฟอร์มการสนับสนุนการเรียนรู้ออนไลน์ หรือการจัดกิจกรรมและการสนทนาที่สร้างสรรค์ในช่องทางออนไลน์ มีการพัฒนาทักษะทางดิจิทัล การอัปเดตหลักสูตรเพื่อเน้นทักษะดิจิทัลที่สำคัญ ไม่ว่าจะเป็นการคิดเชิงวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analysis) การสื่อสารออนไลน์และการทำงานร่วมกับเทคโนโลยีใหม่ นอกจากนี้ สนับสนุนการอบรมให้กับอาจารย์เพื่อเพิ่มความสามารถในการสอนและการใช้เทคโนโลยีในการสื่อสาร มีการวัดการประเมินผลพัฒนาเครื่องมือที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียนรู้อย่างออนไลน์เพื่อให้สามารถปรับปรุงและปรับใช้หลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

Metaverse เป็นเทคโนโลยีเสมือนจริงที่ผสานระหว่างโลกความเป็นจริงและโลกดิจิทัลในหนึ่งพื้นที่ หลักสูตรนิเทศศาสตร์เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการสื่อสารและการสร้างความเข้าใจในหลากหลายกระบวนการและสิ่งต่าง ๆ ในสังคมและองค์กร การเชื่อมโยงระหว่าง Metaverse กับการพัฒนาหลักสูตรนิเทศศาสตร์จึงต้องใช้เทคโนโลยีในการสื่อสารและการเรียนรู้ หลักสูตรนิเทศศาสตร์สามารถใช้เทคโนโลยี Metaverse เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพผ่านการสร้างพื้นที่การเรียนรู้เสมือนจริงที่น่าเสนอเนื้อหาการเรียนรู้ในรูปแบบที่สมจริงและน่าสนใจ การสร้างคอนเทนต์และประสบการณ์การเรียนรู้ใช้ Metaverse เป็นแพลตฟอร์มในการสร้างสถานการณ์และประสบการณ์การเรียนรู้ที่สมจริง การสร้างสถานการณ์การอบรมและการพัฒนาทักษะ Metaverse สามารถใช้เป็นสถานที่ในการจัดการอบรมและการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการฝึกฝนทักษะการสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น หรือการแก้ไขปัญหา การสนับสนุนการสร้างชุมชนการเรียนรู้ Metaverse สามารถใช้เป็นพื้นที่ในการสร้างชุมชนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับหลักสูตรนิเทศศาสตร์ โดยผู้เรียนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมและการสนทนากับผู้เรียนคนอื่นได้ในโลกเสมือนที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อการเรียนรู้ที่สนใจ หากการใช้ Metaverse เป็นเครื่องมือในการพัฒนาหลักสูตรนิเทศศาสตร์อาจช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างน่าสนใจและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นสำหรับผู้เรียนในยุคดิจิทัลในปัจจุบันและอนาคต โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานการณ์ที่การเรียนรู้และการสื่อสารต้องเปลี่ยนแปลงเพื่อให้เข้ากับโลกดิจิทัลที่เติบโตอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน

ผู้เขียนมองความเกี่ยวข้องของเทคโนโลยีที่มีต่อการพัฒนาหลักสูตรต่อผู้สอนและผู้เรียนในเชิงบวกว่า เทคโนโลยีช่วยให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ไม่จำกัดแหล่งการเรียนรู้เพราะผู้เรียนมีโอกาสเข้าถึงข้อมูลแบบเสมือนจริงมีความเป็นอิสระในการเรียนที่หลากหลายสาขาวิชาของความรู้ที่น่าเชื่อถือและมีมาตรฐานส่วนผู้สอนเองนั้นสามารถใช้เทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอน การค้นคว้าวิจัย รวมถึงการใช้สื่อดิจิทัลมาใช้ในการสอนและมีภาพความเสมือนจริงที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจ และมีความรวดเร็วในการได้ข้อมูลจากสื่อเทคโนโลยี อย่างไรก็ตามหากมองในเชิงลบของเทคโนโลยีด้านข้อมูลให้ผู้เรียนค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้ผ่านสื่อเทคโนโลยีอาจมีข้อมูลหรือความรู้ที่ไม่ถูกต้องขาดความน่าเชื่อถือ ส่วนผู้สอนก็ต้องปรับตัวให้ทันกับเทคโนโลยีหรือนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้

เนื้อหาหลักสูตร เนื้อหาหลักสูตรควรมีการเปลี่ยนแปลงไปตามกระแสโลก เพื่อตอบโจทย์ความต้องการของอุตสาหกรรม ศาสตร์บางอย่างอาจหายไป แต่จะมีศาสตร์ใหม่เข้ามาทดแทน ซึ่งคาดการณ์ได้ยาก อย่างไรก็ตามคณาจารย์

ในหลักสูตรควมมีการเรียนรู้อยู่ตลอดเวลา แล้วนำมาปรับปรุงเนื้อหาการเรียนการสอนให้มีคุณภาพ มีความทันสมัย ใช้งาน ได้จริง ทำวิจัยเพื่อศึกษาหาองค์ความรู้ใหม่ และให้บริการวิชาการ แล้วนำ feedback มาปรับปรุงพัฒนาการเรียน การสอน จึงจะสามารถอยู่รอดได้ และหากต้องการให้เป็นที่ต้องการของผู้เรียน การปรับเปลี่ยนเนื้อหาหลักสูตรนิเทศศาสตร์ เพื่อให้เข้ากับโลก Metaverse และการใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความเข้าใจและ น่าสนใจโดยการนำเสนอเนื้อหาการเรียนรู้อยู่ในรูปแบบที่น่าสนใจและสร้างความสนใจของผู้เรียน ให้มีการปรับใช้การสร้าง เนื้อหาที่ตอบสนองความต้องการและความสนใจของชุมชนผู้เรียนใน Metaverse การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้แบบ อินเทอร์เน็ตที่ให้มีการสร้างเนื้อหาที่ผู้เรียนสามารถมีประสบการณ์การเรียนรู้แบบอินเทอร์เน็ตที่ให้ได้ ให้มีการปรับใช้การ สื่อสารและการเชื่อมโยงระหว่างผู้เรียนในโลก Metaverse การใช้เทคโนโลยีเสริมเพื่อการเรียนรู้นำเข้าเทคโนโลยีเสริม เพื่อช่วยในการสร้างเนื้อหาการเรียนรู้อยู่ เช่น การใช้การจำลอง 3D, การเพิ่มเสียงและภาพเคลื่อนไหวเพื่อเพิ่มประสบการณ์ การเรียนรู้ การสร้างสรรค์เนื้อหาการเรียนรู้อยู่แบบแอปฯ หรือสร้างแอปพลิเคชันหรือเครื่องมือการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถ เข้าถึงผ่าน Metaverse และใช้ในการศึกษาและสร้างความรู้ การสร้างคอนเทนต์ที่ปรับตัวมีความยืดหยุ่นและสามารถ ปรับตัวตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและแนวโน้มของการใช้ Metaverse ในอนาคต และการสนับสนุนการสร้าง ชุมชนการเรียนรู้สร้างชุมชนการเรียนรู้ที่สนับสนุนการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ใน Metaverse โดยการให้ เครื่องมือและแหล่งข้อมูลที่เป็นประโยชน์ ซึ่งเสนอ ห่องสุวรรณ (2565) ให้ความเห็นโครงสร้างหลักสูตรว่า “ลักษณะการ เรียนแบบมีหน่วยกิตยังมีความจำเป็นอยู่ “หลักสูตรการสอนการตลาด กลยุทธ์ต้องการให้เด็กพัฒนาด้านทักษะ การ ปฏิบัติ แต่ที่เน้นคือ การปฏิบัติ เด็กมีหลายประเภท คือ อยากเรียนรู้ ความรู้จริงของนิเทศศาสตร์เพื่อออกไปทำงานหา ประสบการณ์มองเชิงธุรกิจ ได้ความรู้แล้วไปทำงานหรือเด็กได้มุมมองธุรกิจของตน เขาใส่ใจอยากเรียนรู้ อยากเอาความรู้ ไปทำงาน หรือเด็กบางคนตั้งบริษัทเล็ก ๆ บนโลก YouTube เด็กหลายคนมีประสบการณ์ที่ประสบความสำเร็จด้านธุรกิจ มีเงิน 10 ล้าน 100 ล้านก็มี เด็กกลุ่มถัดมา คือ อาจไม่ตั้งใจมาเรียนอาจถูกบังคับจากพ่อแม่ไม่ให้เรียนเรียนให้จบ ๆ ไป อาจารย์สอนกลุ่มนี้ไม่สนใจ แต่กลุ่มแรกเด็กสนใจอาจารย์ต้องใส่ใจ...”

ดำรง คำเจริญ (2567) ผู้เชี่ยวชาญด้านการถ่ายภาพ การทำสื่อสังคมออนไลน์ กล่าวถึงการพัฒนาหลักสูตร นิเทศศาสตร์ว่าการพัฒนาเนื้อหาหลักสูตร และคุณสมบัติของผู้สอน ควรให้ผู้สอนและผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เช่น การ สร้างช่องของตนเองบนยูทูปคนละ 1000 Subscribe , สร้าง Follow บน TikTok IG ให้เกิน 1000 คน แต่งเพลงให้มี 100,000วิว ด้วยตนเองทั้งผู้เรียน และผู้สอน เพราะทักษะการทำงานจริง ไม่ได้อยู่ในกระดาษ ในหนังสือเหมือนเดิม ไม่ใช่ 1 2 3 4 5 6 แต่เป็นแบบ Dynamic จะท่องตำราได้ทั้งเล่ม แต่ก็ไม่สามารถทำงานได้จริง การพัฒนาหลักสูตรนิเทศ ศาสตร์ที่ดีจึงต้องเกิดจากการทำงานจริงเท่านั้น ไม่ใช่แค่ท่องจำเพราะจะนำมาใช้ไม่ได้

นอกจากนี้พลสัน นกน่วม (2565) ผู้บริหารสื่อ The Zero Publishing กล่าวถึงอนาคตเนื้อหาหลักสูตรว่านับ จากนี้ไปอีกประมาณ 10 ปี เนื้อหาในหลักสูตรการเรียนการสอนด้านนิเทศศาสตร์ควรจะครอบคลุมเนื้อหาในศาสตร์ด้าน ต่าง ๆ ต่อไปนี้ อาทิ ด้านการสร้างสรรค์ (Creative), การสื่อสารออนไลน์ (Online Communication), การตลาด ออนไลน์ (Online Marketing Communication), กลยุทธ์การตลาดออนไลน์ (Online Strategy Communication), แพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ (Social media Platform) และเครื่องมือการสร้างคอนเทนต์ (Tools for creative content creator) ทั้งนี้ เป็นการตัดสินใจจากภาพรวมของปัจจุบันเท่านั้นกับการพูดถึงทักษะต่าง ๆ ที่เด็กนิเทศศาสตร์ควร มีทั้งหมด เพื่อรับมือกับงานด้านการสื่อสารในอนาคต ที่ไม่ได้จำกัดว่า เด็กนิเทศ = นักข่าว แต่ เด็กนิเทศ = นักสื่อสาร ซึ่งในทุกองค์กร ต้องการคนที่สื่อสารเป็น สร้างเนื้อหาได้ แต่ต้องตอบโจทย์อื่นด้วยเช่น การตลาด ความต้องการของสังคม และการปรับตัวของโลกออนไลน์ใหม่ ๆ ซึ่งในความเป็นจริงอาจมีการปรับเปลี่ยนไปจนจินตนาการไม่ออกในอีก 10 ปี

ข้างหน้า แต่อย่างไรทักษะเหล่านี้ก็อาจจะเป็นพื้นฐานที่ต้องมี นอกจากเรียนรู้ทฤษฎีแล้ว ยังต้องเรียนรู้จากประสบการณ์
การทำงานจริง และเรียนรู้จากโจทย์จริง ๆ และเปิดโอกาสให้ทำงานปฏิบัติมากที่สุด เพื่อจะได้ลองใช้เครื่องมือจริง ๆ
ลองใช้โจทย์จริงในการทำงานมาก ๆ นอกจากนี้เนื้อหาวิชาในหลักสูตรนิติศาสตร์ควรครอบคลุมเนื้อหาในด้านการสร้าง
Content ในสื่อต่าง ๆ ที่อาจประกอบด้วย ภาพ เสียง กลิ่น รส สัมผัส ทั้งในโลกจริง โลกแต่งเติมและโลกเสมือน รวมถึง
การใช้ AI ในการช่วยวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่เพื่อสรุปทำ Content หรือการวิเคราะห์เชิงลึก เนื้อหาหลักสูตรควร
ออกแบบให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดเชิงสร้างสรรค์ มีวิธีคิดที่ดีและมีกระบวนการทางความคิด ผู้สอนอาจต้องเน้นการสอน
โดยให้ผู้เรียนสามารถใช้ Digital tool การเรียนแบบเน้นการทำงานลงมือปฏิบัติจริง และสามารถทำงานได้รอบด้าน การ
เตรียมความพร้อมสู่การเป็นมืออาชีพในตลาดแรงงาน

ทักษะที่จำเป็นของผู้เรียน ผู้เรียนสายนิติศาสตร์ต้องมีความพร้อมและทักษะที่หลากหลาย ความสามารถ
ในการสื่อสาร ความสามารถในการผลิต Content การคิดวิเคราะห์ การคิดแบบตรรกะ การพร้อมรับกับการเปลี่ยนแปลง
และผู้เรียนควรมีความคิดสร้างสรรค์ ทักษะทางดิจิทัล ความสามารถในการสื่อสาร การตลาดดิจิทัล การวิเคราะห์ข้อมูล
และความเข้าใจในลูกค้าหรือกลุ่มเป้าหมายอย่างชัดเจน ภาษาต่างประเทศที่ผู้เรียนต้องควรมีทักษะภาษาที่ 2-3 มีคำถาม
ว่าภาษาต่างประเทศยังจำเป็นอีกหรือไม่ที่ต้องเรียนรู้ ตัวอย่างเช่น ภาษาอังกฤษและภาษาจีน เมื่อการแปลภาษาปัจจุบัน
เป็นเรื่องง่ายขึ้นอีกมาก บางคนอาจมีเครื่องแปลภาษาแบบพกพา ในอนาคตเมื่อระบบ AI ที่กำลังถูกพัฒนาในเรื่องนี้จะ
สามารถทำงานแทนระบบเก่าได้แม่นยำมากขึ้น เราอาจจะสามารถพัฒนาเว็บไซต์ที่มีก็ภาษาก็ได้เพียงใส่ภาษาพื้นฐานแค่
ภาษาเดียว หรือแม้กระทั่งโทรศัพท์ติดต่องานที่สามารถแปลภาษาได้ Real-time ผ่านช่องทาง Skype ฉะนั้น การพูด
ภาษาอังกฤษ ภาษาจีนให้ได้ ผ่านการเรียนการสอนในชั้นเรียนยังจำเป็นหรือไม่เป็นคำถามที่อนาคตจะให้คำตอบได้
นอกจากนี้ ยังมีทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่นการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่นในโลก Metaverse
เป็นสิ่งสำคัญ เพราะมันเป็นสิ่งที่ช่วยสร้างสัมพันธ์ภาพและความเข้าใจต่อกัน ทักษะการแก้ไขปัญหาการที่ผู้เรียนมี
ความสามารถในการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ที่หลากหลาย จะช่วยเสริมสร้างความเชื่อมั่นและความสามารถในการ
ตัดสินใจ ทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และการตัดสินใจผู้เรียนควรมีความสามารถในการคิดเชิงวิเคราะห์ข้อมูลและทำให้
สามารถตัดสินใจอย่างมีสมาธิและรอบด้านในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน การมีทักษะการเรียนรู้และปรับตัวผู้เรียนควรมี
ทักษะการเรียนรู้และการปรับตัวต่อสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทักษะการวิจัยและการเรียนรู้
ตลอดชีวิตเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีและแนวโน้มใหม่ ๆ ทักษะการคิด
สร้างสรรค์และนวัตกรรม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมในการสร้างสิ่งใหม่ ๆ ในสังคม การพัฒนาทักษะเหล่านี้เป็นสิ่ง
สำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีความสำเร็จในการปรับตัวและปรับเปลี่ยนตามเทคโนโลยีและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่
เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในอนาคต ขณะที่ทักษะที่แสดงความสามารถในการสื่อสารและผลิตสื่อ โดยเฉพาะในปัจจุบันสื่อ
ที่สามารถสร้างด้วยตัวเอง ด้วยช่องทางของตนเอง และสร้างตัวตนบนโลก Online ได้ ทักษะที่ผู้เรียนควรมีคือการใช้
เครื่องมือทาง IT ในการสร้าง Content ยุคใหม่ โดยไม่ต้องถึงขั้นการเขียนโปรแกรม ทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนใน
อนาคตที่อยู่ในโลก Metaverse ควรมีความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีเพียงการใช้งานแพลตฟอร์มเสมือนจริง, การใช้งาน
แอปพลิเคชัน, การใช้งานอุปกรณ์เสมือนจริง เป็นต้น เสน่ห์ ห้องสุวรรณ (2565) ผู้ช่วยกรรมการผู้จัดการสถานีโทรทัศน์
กองทัพบกช่อง 7 กล่าวถึงทักษะผู้เรียนต่อด้านตลาดแรงงานว่า “...ต้องเก่งด้านการใช้เทคโนโลยีให้มาก เพราะ
ตอนนี้ AI ใช้หุ่นยนต์อ่านข่าว ต้องทำงานแข่งขันกับโลกแห่งความเป็นจริงในปัจจุบันโดยการเรียนรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงและ
ปรับตัวให้เร็วทุกเรื่องเน้น ทักษะ การฝึกปฏิบัติให้มากถือเป็นสิ่งสำคัญมาก” เนื่องจากเทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงอย่าง
รวดเร็วอยู่ตลอดเวลา ความรู้ที่ผู้เรียนเคยศึกษาในมหาวิทยาลัยหรือในช่วงทำงานอาจไม่สามารถนำไปใช้งานต่อได้

เนื่องจากมีเทคโนโลยีใหม่เข้ามาทดแทน ผู้เรียนควรมีทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง เช่น สามารถศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองจากแหล่งต่าง ๆ เช่น Coursera, edX และ YouTube ได้ ซึ่งการพัฒนาทักษะเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีความสำเร็จในการปรับตัวและปรับเปลี่ยนตามเทคโนโลยีและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในอนาคต

คุณลักษณะของผู้เรียน คุณลักษณะของผู้เรียนสายวิชาชีพศาสตร์หากเปลี่ยนแปลงผู้เรียนต้องมีบทบาทของผู้สร้างสรรค์ มีความคิดวิเคราะห์เชิงสร้างสรรค์กล้าที่จะมีความคิดแตกต่าง พร้อมเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อยู่ตลอดเวลา มีทักษะการแก้ไขปัญหาและคุณลักษณะอย่างหนึ่งที่สำคัญคือสามารถสร้างผลงาน เล่าเรื่องนำเสนอเรื่องราวสู่สาธารณะหรือสื่อสารสาธารณะผ่านสื่อเทคโนโลยีได้ดี เสน่ห์ ห่องสุวรรณ (2565) กล่าวถึงด้านคุณลักษณะผู้เรียนว่า “ผู้เรียนต้องเปลี่ยนไปเพราะด้านเทคโนโลยีเปลี่ยนรวดเร็วมากในปัจจุบันและถึงอนาคตต่อไป โดยยกตัวอย่างเช่น การโฆษณาชิ้นงานพวก Graphic design หรือเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาประกอบการโฆษณาไม่ว่าจะเป็นเครื่องสำอาง ฟิตเนสเตอร์ดารา เราสร้าง Graphic design เช่น สิว ฝ้า ต่าง ๆ จะเห็นว่าการสร้างวีรีย่อยต่าง ๆ บนใบหน้า สิวเม็ดเดียวราคาเป็นแสนบาท หากสร้างด้วย Graphic design เพราะใช้เวลาทำนานต้องเหมือนของจริงที่สร้าง Story board มีวีรีย่อย จุดต่างคำ รอยลึกจากการใช้ผลิตภัณฑ์แล้วค่อยๆหายไปซึ่งต้องศึกษาเครื่องมือหรือเทคนิคต่าง ๆ ให้ทันสมัยต่อการเปลี่ยนแปลง AI พัฒนาการทำงานต้องสอดคล้องกับสายนิเทศศาสตร์” ส่วนกระบวนการจัดการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยนั้น การเรียนในห้องเรียนที่มหาวิทยาลัยอาจไม่เพียงพอ ผู้เรียนควรต้องเรียนและฝึกงานในหน่วยงานที่ผู้เรียนสนใจไประหว่างเรียนด้วย จะเกิดการเรียนรู้และทักษะเพื่อจะได้ประสบการณ์มีความพร้อมในการทำงานจริงซึ่งสอดคล้องกับการสื่อสาร Metaverse ที่สามารถตอบโจทย์ความต้องการการเชื่อมโยงข้อมูลและสร้างประสบการณ์ที่แปลกใหม่ได้

การพัฒนาแพลตฟอร์มโลกเสมือน (Metaverse) เพื่อยกระดับแหล่งเรียนรู้และการบริการแห่งอนาคต องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ของรวิน ระวิวงศ์ (2565) พบว่าศักยภาพในการนำเทคโนโลยี Metaverse ได้ถูกนำมาใช้เพื่อการเรียนรู้นอกห้องเรียนและเรียนรู้ตามอัธยาศัยเป็นประโยชน์ต่อแหล่งเรียนรู้ อย่างเช่น พิพิธภัณฑ์เป็นอย่างมาก Metaverse สามารถนำไปประยุกต์เพื่อสนับสนุนหรือเสริมการเรียนรู้ในห้องเรียน การฝึกอบรม Reskill/ Upskill ในงานที่การฝึกต้องใช้อุปกรณ์มูลค่าสูง หรือแม้การสอบประเมินในงานเฉพาะต่าง ๆ ที่มีข้อจำกัดด้านกายภาพ การสำเร็จของการเรียนรู้ต้องการความมุ่งมั่นกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้และปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ต้องมีความยืดหยุ่นและความเป็นอิสระในการเรียนรู้ ผู้เรียนควรมีความยืดหยุ่นในการทำงานและเรียนรู้ในสถานการณ์ที่หลากหลาย และมีความเป็นอิสระในการแก้ไขปัญหาและค้นหาข้อมูลเอง มีความสามารถในการเรียนรู้แบบเป็นระบบ โดยการเชื่อมโยงความรู้จากหลายแหล่งที่มีความเชื่อถือได้ เพื่อสร้างความเข้าใจที่ครอบคลุมและเชื่อมโยงกับประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน การสื่อสารที่ดีและการทำงานร่วมกับผู้อื่นเพื่อสร้างความร่วมมือและสร้างความเข้าใจต่อกันได้ ความสามารถในการวิเคราะห์และการคิดเชิงวิเคราะห์เพื่อให้สามารถเข้าใจและใช้ประโยชน์จากข้อมูลในโลก Metaverse อย่างเหมาะสมควรมีความสามารถในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยการใช้ทักษะและเครื่องมือที่มีอยู่ ความกระตือรือร้นในการพัฒนาทักษะและความรู้ของตนเอง เพื่อที่จะสามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในโลก Metaverse อย่างมีประสิทธิภาพอย่างไรก็ตาม คุณลักษณะเหล่านี้เป็นสิ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความสำเร็จในการเรียนรู้และประสบความสำเร็จในโลก Metaverse ที่เติบโตขึ้นอย่างรวดเร็วในปัจจุบันและอนาคต

แนวทางการจัดการเรียนการสอน

แนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตรนิเทศศาสตร์ที่เน้นเมตาเวิร์ส สามารถออกแบบแนวทางการพัฒนา ได้ดังนี้

1. การสร้างห้องเรียนเสมือน (Virtual Classrooms) ใช้สภาพแวดล้อมในเมตาเวิร์สเป็นห้องเรียนเสมือนในรูปแบบอวตาร (avatar) เพื่อเรียนรู้แบบสมจริง เช่น การจัดสัมมนาหรือเวิร์กช็อปในสถานการณ์เสมือนจริงที่จำลองมาจากสถานที่จริงช่วยเสริมการมีปฏิสัมพันธ์การเรียนรู้แบบพบหน้ากัน
2. การฝึกทักษะการผลิตสื่อในเมตาเวิร์ส (Media Production Training with in the Metaverse) ให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการสร้างและผลิตเนื้อหาสำหรับแพลตฟอร์มเสมือน เช่น การสร้างฉาก การออกแบบตัวละคร หรือการสร้างบทสนทนาในโลกเสมือนเพื่อเตรียมพร้อมรับมือกับสื่อที่ใช้เทคโนโลยีในอุตสาหกรรมสื่อสาร
3. การสร้างประสบการณ์จริง (Immersive Experience) ใช้เมตาเวิร์สในการจำลองสถานการณ์เพื่อฝึกทักษะต่าง ๆ เช่น การรายงานข่าวจากสถานการณ์จำลอง การจำลองประชุมงานสื่อ การฝึกเป็นพิธีกรหรือนักข่าวเพื่อเสริมทักษะนิเทศศาสตร์ในบริบทที่สมจริง
4. การวิจัยในสภาพแวดล้อมเสมือน (Virtual Environment Research) จัดให้ผู้เรียนได้ทำงานวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณในโลกเมตาเวิร์ส เช่น การศึกษาพฤติกรรมของผู้ใช้ในสภาพแวดล้อมเสมือน หรือการทดลองวิธีการสื่อสารกับกลุ่มผู้ใช้ เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้เมตาเวิร์สเพื่อสื่อสารเชิงกลยุทธ์
5. การสอนทักษะความปลอดภัยและจริยธรรมในเมตาเวิร์ส (Safety and Ethics Training in the Metaverse) ให้ผู้เรียนเข้าใจข้อควรระวังความเป็นส่วนตัว และความปลอดภัยในการทำงานบนแพลตฟอร์มเสมือน ซึ่งจะเป็ทักษะสำคัญในอนาคตเมื่อต้องสื่อสารหรือทำงานในโลกเมตาเวิร์สที่ยังมีความซับซ้อนในเรื่องนี้
6. การประเมินผลด้วยกิจกรรมในโลกเสมือน (Assessment through Activities in Virtual Worlds) เช่น ให้สร้างโครงการประชาสัมพันธ์หรือแคมเปญในเมตาเวิร์ส โดยให้นักศึกษาแสดงออกถึงทักษะการวางแผน การสื่อสาร และการสร้างเนื้อหาที่เหมาะสมกับผู้ชม เช่น การนำเสนอข่าวในโลกเมตาเวิร์ส (Virtual News Reporting) รายละเอียดกิจกรรม คือ ให้ผู้เรียนรับบทเป็นนักข่าวและรายงานข่าวในโลกเสมือน โดยใช้เทคโนโลยีเมตาเวิร์สในการจำลองสถานการณ์ข่าว เช่น ข่าวเหตุการณ์ฉุกเฉิน การสัมภาษณ์บุคคลสำคัญ หรือการรายงานข่าวเหตุการณ์ในพื้นที่เสมือน เป็นต้น สำหรับเกณฑ์การประเมิน ได้แก่ ความถูกต้องและครบถ้วนของข้อมูลที่นำเสนอ ความสามารถในการสื่อสารอย่างมืออาชีพในรูปแบบนักข่าว การใช้เทคนิคการจัดแสง เสียง และมุมกล้องในเมตาเวิร์สเพื่อให้ได้บรรยากาศ และการรับมือกับสถานการณ์ที่ไม่คาดคิดในขณะรายงานสด เป็นต้น

การวิเคราะห์

แนวคิดการพัฒนาหลักสูตรของทาบา (Hilda Taba, 1962) แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างหรือพัฒนาหลักสูตรของทาบาส่งมีขั้นตอนคล้าย รูปแบบของไทเลอร์ ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1. ศึกษาวิเคราะห์ความต้องการ (Diagnosis of Needs) 2. กำหนดจุดมุ่งหมาย (Formulation of Objectives) 3. เลือกเนื้อหาสาระ (Selection of Content) 4. จัดรวบรวมเนื้อหาสาระ (Organization of Content) 5. คัดเลือกประสบการณ์เรียนรู้ (Selection of Learning Experiences) 6. จัดประสบการณ์การเรียนรู้ (Organization Of Learning) 7. กำหนดสิ่งที่ประเมินและวิธีการประเมินผล (Determination of What to Evaluate and of the Ways and Means of Doing it) หากการ

พัฒนาหลักสูตรนิเทศศาสตร์ให้สอดคล้องกับโลกของเมตาเวิร์สเป็นแนวทางที่มีความสำคัญในยุคที่เทคโนโลยีเสมือนจริงกำลังเข้ามามีบทบาทมากขึ้น โดยเฉพาะในด้านการสื่อสาร การสร้างสรรค์เนื้อหาและการเรียนรู้ ซึ่งการวิเคราะห์ข้อมูลที่น่าเสนอมีดังนี้

1. การเปลี่ยนแปลงแนวทางการศึกษา การนำเทคโนโลยี VR/AR เข้ามาในหลักสูตรนิเทศศาสตร์เป็นการตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมการทำงานในอนาคต นักศึกษาไม่เพียงแต่ต้องมีความรู้ทางทฤษฎี แต่ยังต้องมีทักษะในการสร้างประสบการณ์ที่มีคุณค่าในโลกเสมือนด้วย โดยหลักสูตรควรปรับเปลี่ยนจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์เนื้อหาที่มีคุณภาพและตอบสนองต่อความต้องการของตลาด
2. เนื้อหาที่หลากหลายและมีความทันสมัย การเพิ่มเนื้อหาเกี่ยวกับเทคโนโลยี VR/AR การพัฒนาเกม และการตลาดดิจิทัลในหลักสูตรจะช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีการสื่อสารในสภาพแวดล้อมเสมือนจริง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในยุคที่การสื่อสารดิจิทัลมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว
3. ประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นเชิงประจักษ์ การใช้เทคโนโลยี VR/AR ในการเรียนการสอนช่วยให้ผู้เรียนสามารถสัมผัสประสบการณ์จริงในโลกเสมือน โดยสามารถสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เสริมสร้างการทำงานร่วมกันและการคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนได้ทดลองทำงานในสภาพแวดล้อมที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์จริง
4. ระบบการประเมินที่หลากหลาย การวัดและประเมินผลที่รวมการนำเสนอในรูปแบบ VR/AR การสร้างเกม และการวิเคราะห์ข้อมูล จะช่วยให้สามารถประเมินทักษะที่ผู้เรียนได้รับอย่างครบถ้วน ทั้งด้านความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่ไม่แน่นอน แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความสามารถในการปรับตัวและใช้เทคโนโลยีในการสื่อสารได้ดีเพียงใด
5. การพัฒนาทักษะที่ครอบคลุม แนวทางการจัดการเรียนการสอนในโลกเมตาเวิร์สยังเน้นการฝึกทักษะที่จำเป็น เช่น การทำงานร่วมกันในทีมเสมือน การสื่อสารอย่างมีอาชีพในสภาพแวดล้อม VR และการจัดการด้านความปลอดภัยและจริยธรรมในการทำงาน ซึ่งจะช่วยเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนในการเผชิญหน้ากับโลกของการสื่อสารที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในอนาคต

การพัฒนาหลักสูตรนิเทศศาสตร์ให้สอดคล้องกับโลกของเมตาเวิร์สไม่เพียงแต่เป็นการตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในวงการสื่อสาร แต่ยังเป็นการเตรียมความพร้อมให้กับบัณฑิตในการทำงานในสภาพแวดล้อมที่ท้าทายที่เน้นการสร้างสรรค์เนื้อหาที่มีคุณค่า โดยการพัฒนาหลักสูตรนิเทศศาสตร์ในบริบทของเมตาเวิร์ส มีประเด็นการพิจารณาสำคัญดังนี้ 1. การวิเคราะห์และการประเมินความต้องการ (Analyze & Assess Needs) การวิเคราะห์ความต้องการของอุตสาหกรรมสื่อสารและเทคโนโลยีในอนาคตเพื่อระบุทักษะและความรู้ที่จำเป็น และการสำรวจความคิดเห็นรวบรวมข้อมูลผู้เรียนและผู้ประกอบการเกี่ยวกับความต้องการด้านการศึกษา 2. การปรับเปลี่ยนจุดมุ่งหมายของหลักสูตร (Adjust Curriculum Objectives) ด้วยการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้เน้นการสร้างสรรค์เนื้อหาในโลกเสมือน การคิดสร้างสรรค์และการใช้เทคโนโลยี VR/AR ในการสื่อสาร และส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาฝึกฝนการคิดวิเคราะห์และการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ที่ไม่แน่นอน 3. การพัฒนาเนื้อหาหลักสูตร (Develop Diverse Course Content) ให้หลากหลายด้วยการเพิ่มวิชาใหม่ รวมเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับ VR/AR การพัฒนาเกม การตลาดดิจิทัล และการอัปเดตเนื้อหาทางเทคโนโลยีให้มีความทันสมัยและสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรม 4. ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นเชิงประจักษ์ (Design Experiential Learning) การใช้ VR/AR ในการเรียนการสอนสร้างห้องเรียนเสมือนและการเรียนรู้ที่มีการทำงานร่วมกัน และพัฒนาโครงการและกิจกรรมที่ใช้ VR ให้นักเรียนได้ลงมือทำจริงในสภาพแวดล้อมเสมือน 5. การจัดการเรียนการสอนที่มีความหลากหลาย (Implement Varied Teaching Methods) ใช้กลยุทธ์การสอนที่ตอบสนอง

ต่อการเรียนรู้ในโลกเสมือน เช่น การสัมมนาในเมตาเวิร์ส และการสอนทักษะเกี่ยวกับความปลอดภัยและจริยธรรมเพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนเข้าใจประเด็นสำคัญในสภาพแวดล้อมเสมือน 6. การประเมินผลที่หลากหลายและยืดหยุ่น (Create Flexible Assessment Methods) ใช้เกณฑ์ที่แตกต่างผ่านการสร้างโปรเจกต์ใน VR, การรายงานข่าวในโลกเสมือน การสร้างเนื้อหาอินเตอร์แอคทีฟ และการวัดที่สะท้อนความคิดสร้างสรรค์ทำงานเป็นทีมสื่อสารที่ประสิทธิภาพ 7. สร้างความร่วมมือกับอุตสาหกรรมเครือข่ายกับองค์กรและผู้เชี่ยวชาญ (Foster Industry Collaboration) เพื่อสนับสนุนฝึกงานและโครงการร่วม การจัดกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับตลาดจัดเวิร์คช็อปและสัมมนาในโลกเสมือน จึงเห็นได้ว่าการพัฒนาหลักสูตรนิเทศศาสตร์กับโลกของเมตาเวิร์สจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนไปจากแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างหลักสูตรของทาบ่า ซึ่งมีขั้นตอนคล้ายรูปแบบของไทเลอร์ที่ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ซึ่ง Taba.(1962: 12) มีแนวคิดว่าการพัฒนาหลักสูตรพัฒนา คือ แผนสำหรับการเรียนรู้ (plan for learning) ที่จะเป็นเครื่องสำคัญการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นสมาชิกที่ดีของสังคม

การนำ Metaverse เข้ามาใช้ Marini, Arita (2022) พบว่า การใช้โปรแกรม Metaverse ส่งผลดีต่อผลการเรียนรู้ของผู้เรียนสามารถใช้แอป Metaverse เพื่อคุณลัพท์การเรียนรู้ที่ดีขึ้นผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนรู้มากขึ้นและสามารถเข้าใจและค้นพบความรู้ใหม่ ๆ ได้ง่าย มีความสมจริงและเต็มไปด้วยความสนุกสนานต่อความต้องการและสถานการณ์อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อผู้เรียนสำเร็จการศึกษามีหลายทางที่สามารถทำงานได้ ขึ้นอยู่กับความสนใจ ทักษะและเป้าหมายที่เป็นไปได้ บางคนอาจตัดสินใจเปลี่ยนสายงานไปทำงานในสาขาอื่นที่ต้องการทักษะและความรู้ที่แตกต่างกัน ตัวอย่างเช่น ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร อาจเลือกทำงานเป็นนักพัฒนาระบบ ผู้ดูแลระบบเครือข่าย นักออกแบบเว็บไซต์ หรือนักวิเคราะห์ข้อมูล นักการตลาดหรือผู้เชี่ยวชาญด้านการโฆษณา การตลาดสินค้าหรือบริการ การสื่อสาร หรือผู้เชี่ยวชาญด้านการบริหารและธุรกิจ การจัดการโครงการ การบริหารทรัพยากรมนุษย์ นักเขียนหรือนักบรรณาธิการที่มีทักษะในการเขียนและการสร้างเนื้อหาและประสบการณ์ การออกแบบโลกเสมือน การสร้างสารคดีและวิดีโอการศึกษา การแก้ไข หรือการบรรณาธิการในสื่อต่าง ๆ และอาจเป็นผู้ประกอบการหรือธุรกิจคนเดียวที่มีความมั่นใจในศักยภาพและความตั้งใจที่จะเป็นผู้ประกอบการหรือเริ่มต้นธุรกิจของตนเอง นักพัฒนาแอปพลิเคชันและโปรแกรม การสร้างเกมหรือโปรแกรมการสื่อสาร นักออกแบบกราฟิกและสื่อดิจิทัล สร้างภาพประกอบ

บทสรุป

การพัฒนาหลักสูตรนิเทศศาสตร์ในบริบทของเมตาเวิร์สควรมุ่งเน้นไปที่การสร้างสรรค์ประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณค่าและสามารถปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพดังรายละเอียด

1. การเปิดรับเทคโนโลยีใหม่ การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีย่อมมีผลกระทบต่อการศึกษาและการทำงานในวงการสื่อสาร ซึ่งผู้สอนและผู้พัฒนาหลักสูตรควรเข้าใจเปิดรับในเทคโนโลยีใหม่ ๆ เพื่อให้สามารถปรับหลักสูตรให้ทันสมัยและตอบสนองต่อความต้องการของตลาดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีและสังคมอย่างรวดเร็วการสร้างสรรค์เนื้อหาที่น่าสนใจและมีความหมายในสภาพแวดล้อมเสมือนจริงจะเป็นสิ่งที่มีค่ามากช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ การทดลอง และการแสดงความคิดเห็นจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถผลิตเนื้อหาที่โดดเด่นในเมตาเวิร์ส

3. การสร้างความรู้สึกรักเป็นเจ้าของ การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วมและเป็นเจ้าของงานของตนเองจะช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และการพัฒนา นอกจากนี้ยังช่วยให้มีความรับผิดชอบต่อนเนื้อหาที่สร้างขึ้น

4. การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง การนำเสนอเนื้อหาผ่านโครงการและกิจกรรมที่ใช้สถานการณ์จริง จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำทฤษฎีไปใช้ปฏิบัติจริงและพัฒนาทักษะที่สำคัญในการทำงานอาจใช้การจำลองสถานการณ์ หรือการสร้างโปรเจกต์ร่วมกันในโลกเสมือนจริงเพื่อสร้างประสบการณ์ที่ลึกซึ้ง

5. การคำนึงถึงจริยธรรมและความปลอดภัย การทำงานในสภาพแวดล้อมเสมือนจริงผู้เรียนควรได้รับการฝึกอบรมเกี่ยวกับความปลอดภัยและจริยธรรมในการทำงานซึ่งจะช่วยสร้างความรับผิดชอบและความตระหนักในประเด็น ที่อาจเกิดขึ้นในโลกของเมตาเวิร์ส

6. การวัดผลที่หลากหลายและยืดหยุ่น เช่น วิธีการประเมินผ่านโปรเจกต์ การสร้างสื่อที่มีปฏิสัมพันธ์และ การทำงานเป็นทีมจะช่วยให้สามารถประเมินความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียนได้ดีกว่าการสอนทฤษฎีเพียงอย่างเดียว

7. การสร้างเครือข่ายและความร่วมมือ สนับสนุนให้ผู้เรียนสร้างเครือข่ายกับผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรม การเข้าร่วมกิจกรรมหรือเวิร์กช็อปที่เกี่ยวข้อง จะช่วยเสริมสร้างโอกาสในการเรียนรู้และทำงานในอนาคตรวมถึงการได้รับ คำแนะนำที่มีค่าในการพัฒนาอาชีพ

เอกสารอ้างอิง

กมลวรรณ วิชัยรัตน์. 2022, **ทำไมเราจึงควรสนใจ Metaverse ให้มากขึ้นในศักราชนี้.** (15 มกราคม 2565). สืบค้น 12 มีนาคม 2567, จาก <https://www.sanook.com/hitech/1549513/>

กอบกิจ ประดิษฐ์ผลพานิช. 2565, (14 พฤศจิกายน 2565). **วิเคราะห์ "Meta" ก้าวสู่ "ภาวะถดถอย" จะส่งผลกระทบต่อโลกอย่างไรบ้าง?** สืบค้น 25 กุมภาพันธ์ 2567, จาก <https://www.springnews.co.th/digital-tech/technology/832193>

กรุงเทพมหานครกิจ. (21 มีนาคม 2565). **มหาวิทยาลัยในยุค "Metaverse" ต้องเรียนอะไร? มหาวิทยาลัยจริงจำเป็นหรือไม่.** สืบค้น 12 มีนาคม 2567, จาก <https://www.bangkokbiznews.com/social/994879>

ใจทิพย์ ณ สงขลา. (22 กุมภาพันธ์ 2565). **เตรียมพร้อมปรับตัวเข้าสู่ Metaverse ได้อย่างไร.** สืบค้น 12 มีนาคม 2567, จาก <https://www.sanook.com/hitech/1549513/>

ชญาณีท สรีพล.(7 เมษายน 2565). **Metaverse: Into the Eduverse การศึกษาจะเปลี่ยนไปอย่างไร ในวันที่ Metaverse มาถึง.** สืบค้น 2 กุมภาพันธ์ 2567, จาก <https://missiontothemoon.co/metaverse-education/>

ชูศรี สุวรรณโชติ. (2542). **หลักสูตรและการพัฒนาหลักสูตร.** กรุงเทพฯ : อักษรไทย.

ดำรง คำเจริญ. (2557, สิงหาคม 18). **การพัฒนาสมรรถนะนักวิชาการโสตทัศนศึกษา** [เอกสาร]. การอบรมเชิงปฏิบัติการมหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

เถกิง สมทรัพย์. (2553, กันยายน 20). **การปฏิรูปการเรียนการสอนสื่อมวลชนเพื่อการปฏิรูปสื่อ** [เอกสาร]. สัมมนาเชิงวิชาการ. มหาวิทยาลัยรังสิต. อ้างถึงใน <https://www.isranews.org/content-page/item/10961-2010-09-20-12-02-54.html>

ประสงค์ เลิศรัตนวิสุทธิ. (2553, กันยายน 20). **การปฏิรูปการเรียนการสอนสื่อมวลชนเพื่อการปฏิรูปสื่อ** [เอกสาร]. สัมมนาเชิงวิชาการ. มหาวิทยาลัยรังสิต. อ้างถึงใน <https://www.isranews.org/content-page/item/10961-2010-09-20-12-02-54.html>

- พิรงรอง รามสูต. (2553, กันยายน 20). การปฏิรูปการเรียนการสอนสื่อมวลชนเพื่อการปฏิรูปสื่อ [เอกสาร]. สัมมนาเชิงวิชาการ. มหาวิทยาลัยรังสิต. อ้างถึงใน <https://www.isranews.org/content-page/item/10961-2010-09-20-12-02-54.html>
- อึ้ง บั้วศรี. (2542). **ทฤษฎีหลักสูตร: การออกแบบหลักสูตรและพัฒนา**. กรุงเทพฯ: ธนรัช
- พลสัน นกน่วม. (2565). **ผู้บริหารสื่อ The Zero Publishing**. (22 เมษายน 2565). สัมภาษณ์.
- มารุต พัฒนาผล. (2567). **รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรร่วมสมัย**. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. พิมพ์ครั้งที่ 2
- มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต. (22 มกราคม 2564). การศึกษาด้านนิเทศศาสตร์ในปัจจุบันแกนกลางของเรื่องเป็นทักษะการใช้สื่อในโลกดิจิทัล. สืบค้น 12 มีนาคม 2567, จาก <https://commarts.dpu.ac.th/news/120/>
- รวิน ระวิวงศ์. (2565). **แนวทางการพัฒนาแพลตฟอร์มโลกเสมือน (Metaverse) เพื่อยกระดับแหล่งเรียนรู้และบริการแห่งอนาคต องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ**. สืบค้น 11 มีนาคม 2567, จาก <https://so05.tci-thaijo-org/index.php/ratthapirak/article/view/263604/1/178264>
- วาริรัตน์ แก้วอุไร. (2564). **การพัฒนาหลักสูตร: จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ**. พิษณุโลก : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยนเรศวร สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (12 กรกฎาคม 2565). **Metaverse จักรวาลนฤมิตร**. สืบค้น 8 มีนาคม 2567, จาก <https://www.ipst.ac.th/knowledge/22565/metaverse.html>.
- สุนีย์ ภูพานิช. (2546). **แนวคิดพื้นฐานการสร้างและพัฒนาหลักสูตร**. กรุงเทพฯ: ดวงกมลสมัยการพิมพ์.
- เสนห์ ห้องสุวรรณ. ผู้ช่วยกรรมการผู้จัดการ ผู้จัดการฝ่ายเซ็นเซอร์โฆษณาและรายการ กรรมการคณะกรรมการ 7 กรรมการตรวจสอบรายการ กรรมการยุทธศาสตร์สื่อดิจิทัลช่อง 7 อนุกรรมการสภาด้านการศึกษา. (24 มีนาคม 2565). สัมภาษณ์.
- อภฤทธิ สังข์เพชร. (21 มีนาคม 2565). **มหาวิทยาลัยในยุค “Metaverse” ต้องเรียนอะไร? มหาวิทยาลัยจริงจำเป็นหรือไม่**. สืบค้น 19 กุมภาพันธ์ 2567, จาก <https://www.bangkokbiznews.com/social/994879>
- อัครวัฒน์ วิสิษฐนาศิริ. หัวหน้าแผนกตรวจรายการและโฆษณา สถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 (24 มีนาคม 2567). สัมภาษณ์.
- อภิชาติ รอดนิยม. (2564). เทคโนโลยีการศึกษากับการจัดเรียนการสอนออนไลน์ในยุคใหม่. **วารสารสังคมและมานุษยวิทยาเชิงพุทธ**, 6(9), 123-133
- Ahmet Erol. (2023). Metaverse/Meta-Education Belief Scale. **Malaysian Online Journal of Educational Technology**, 11(2): 94-107
- EFL. Learning centre, English for Lifelong Learning, **ติดตาม 5 แนวโน้มการศึกษาโลกในอนาคต อีก 10 ปีข้างหน้าเป็นอย่างไร?**. สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2567, จาก <https://efl.ac.th/emerging-education-trends-future/>
- Flood (2021). **Introduction to the Metaverse Report 2021**. สืบค้น 9 มีนาคม 2567, จาก <https://strivesponsorship.com/wp-content/uploads/2021/08/Introduction-to-the-Metaverse-Report-2021>
- Good, Carter V. (1973). **Dictionary of Education**. 3 rd ed. New York: McGraw-Hill.

- Mission To the Moon. (7 เมษายน 2565). การศึกษาจะเปลี่ยนไปอย่างไรในวันที่ Metaverse มาถึง.
สืบค้น 12 มีนาคม 2567, จาก <https://missiontothemoon.co/metaverse-education/>
- Taba, H. (1962). **Curriculum Development: Theory and Practice**. New York: Harcourt Brace
Jovanovich.
- Tyler, R.W. (1949). **Basic Principles of Curriculum and Instruction**. Chicago:
The university of Chicago press.