

การพัฒนาการเล่าเรื่องดิจิทัลสำหรับนักศึกษาวิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่

THE DEVELOPMENT OF DIGITAL STORYTELLING

FOR CHIANG MAI COLLEGE OF DRAMATIC ARTS STUDENTS

รัฐพล พรหมมาศ*, ประโยชน์ มีสกุล**

RATTAPHOL PHROMMAS, PRAYOCH MEESAKUL

(Received: August 8, 2022; Revised: August 31, 2022; Accepted: September 9, 2022)

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้เป็นการถอดบทเรียนจากโครงการพัฒนาศักยภาพผู้เรียนด้านการใช้เทคโนโลยี ซึ่งเป็นโครงการสำหรับการพัฒนาการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลสำหรับนักศึกษาวิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์ในการส่งเสริมความเข้าใจและพัฒนาการผลิตสื่อการเรียนรู้ให้อยู่ในรูปแบบของการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำทักษะการเล่าเรื่องดิจิทัลไปประยุกต์ใช้ในชีวิตการทำงานจริง เนื่องจากการเล่าเรื่องด้วยภาพมิได้จำกัดอยู่เพียงการใช้ภาพถ่ายนิ่ง แต่รวมถึงการใช้ภาพเคลื่อนไหว เสียง บทบรรยาย ดนตรีประกอบ การใช้ตัวอักษรประกอบ รวมถึงงานกราฟิก โดยสื่อทุกประเภทที่ถูกนำมาใช้ในการผลิตต้องสามารถเล่าเรื่องราวได้ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการสื่อสารได้อย่างสอดคล้องกัน มีการลำดับเรื่อง มีโครงสร้างในการเล่าเรื่องที่ชัดเจน การเล่าเรื่องดิจิทัลจึงเป็นการนำเสนอเนื้อหาให้รูปแบบสื่อประสม เพื่อให้เนื้อหาเกิดความน่าสนใจ ผู้รับสารสามารถเข้าใจเรื่องราวตามที่คุณ์ส่งสารได้กำหนดวัตถุประสงค์ไว้ ซึ่งทักษะเหล่านี้ถือเป็นลักษณะอันพึงประสงค์ของบัณฑิต เมื่อสำเร็จการศึกษาที่นอกจากต้องมีความรู้ความสามารถ และทักษะในวิชาชีพอย่างลุ่มลึกแล้ว ยังต้องสามารถรองรับงานด้านอนุรักษ์ พัฒนา สร้างสรรค์ สืบทอดและเผยแพร่มรดกศิลปวัฒนธรรมของชาติให้ดำรงคงอยู่ต่อไป

คำสำคัญ : การเล่าเรื่องดิจิทัล ศิลปวัฒนธรรม สื่อสังคมออนไลน์

* คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Faculty of Mass Communication, Chiang Mai University

** วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Chiangmai College of Dramatic Arts, Bunditpatanasilpa Institute

Abstract

This article is a lesson from the project to develop students' potential with technology. It was a pilot project for the development of digital storytelling for Chiang Mai College of Dramatic Arts students, aiming to promote understanding and improve the production of learning materials in the form of digital storytelling to allow students to apply these skills in real life. Visual storytelling is not limited to still photography; it also includes the use of animation, sound, subtitles, background music, the use of characters, and graphic work. Every type of media used in the production must be able to tell a story to convey the target message and achieve the intended purpose. The story must be told in sequence with a clear narrative structure. In conclusion, digital storytelling is the presentation of content in a multimedia format to make the content interesting and easy to understand while serving the intended purpose. These skills are considered desirable characteristics of the graduates who, in addition to having knowledge and competence in their professions, must be able to work in the field of conserving, developing, creating, inheriting, and disseminating the nation's cultural heritage.

Keywords: Digital Storytelling, Art and Culture, Social Media

บทนำ

โลกในยุคศตวรรษที่ 21 เป็นยุคซึ่งเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างพลิกผันในทุก ๆ มิติ ไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจ สังคม และการศึกษา การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้เกิดจากความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีอย่างพลิกผัน (Disruptive Technology) ด้านเศรษฐกิจก็เปลี่ยนผ่านสู่ระบบเศรษฐกิจฐานความรู้ (Knowledge-Based Economy) ด้านสังคมก้าวเข้าสู่ยุคสังคมความรู้ (Knowledge Society) ที่ต้องให้ความสำคัญต่อการใช้ความรู้และนวัตกรรม (Innovation) เป็นปัจจัยในการพัฒนาและการผลิตมากกว่าการใช้เงินทุน และด้านการศึกษาที่เปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถเข้ามาเรียนรู้หรือเข้าถึงความรู้ต่าง ๆ ได้อย่างเท่าเทียมกัน ไม่จำกัดอยู่เพียงในชั้นเรียน ผ่านการสื่อสารในระบบเครือข่าย

อินเทอร์เน็ต ส่งผลให้แนวโน้มในอนาคตบทบาทของสถาบันการศึกษาถูกลดทอนความสำคัญลงไป รวมถึงส่งผลกระทบต่อระบบการศึกษาในประเทศไทยในภาพรวม

วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม เป็นสถาบันอุดมศึกษาซึ่งได้จัดการเรียนการสอนหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา (4 ปี) และสาขาวิชาดนตรีศึกษา (4 ปี) มีวัตถุประสงค์หลักในการผลิตบัณฑิตที่เป็นครูศิลปะ และนักวิชาการทางศิลปะและวัฒนธรรม ซึ่งมีความรู้ความสามารถและทักษะในวิชาชีพอย่างลุ่มลึก สามารถรองรับงานด้านอนุรักษ์พัฒนา สร้างสรรค์ สืบทอดและเผยแพร่มรดกศิลปวัฒนธรรมของชาติให้ดำรงคงอยู่ตลอดไป (สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, 2562) ศิลปวัฒนธรรมเป็นมรดกอย่างหนึ่งของชาติ เปรียบเสมือนภาพสะท้อนวิถีชีวิตของผู้คน การเรียนรู้ทางด้านศิลปวัฒนธรรมเป็นกระบวนการหนึ่งที่สร้างความเข้าใจในวัฒนธรรมของชุมชน ก่อให้เกิดความรักและหวงแหนในศิลปวัฒนธรรมซึ่งพัฒนาไปเป็นความคิดร่วมมือทำนุบำรุงรักษาตามลำดับ (สุทธิดา มนทิรารักษ์ และคณะ, 2559) สิ่งเหล่านี้ถือเป็นโจทย์สำหรับนักศึกษาของทางวิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ที่ต้องศึกษาเรียนรู้ให้เข้าใจศาสตร์เหล่านี้ได้อย่างลึกซึ้ง ถ่องแท้ สามารถปฏิบัติ นำเสนอ รวมถึงถ่ายทอดให้แก่ผู้อื่นได้ เนื่องจากองค์ความรู้นี้เป็นความรู้ที่อยู่กับตัวบุคคล (Tacit Knowledge) เกิดจากการสั่งสมประสบการณ์ การฝึกฝนรวมถึงความสามารถเฉพาะตัวศิลปิน การเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จมากที่สุดคือการรับชมจากสถานที่จริง เรียนรู้จากบุคคลจริง และทำการฝึกปฏิบัติจริง เนื่องจากการเป็นกระแสรักความสนใจ และสร้างจินตนาการให้แก่ผู้เรียน ดังนั้นการสื่อสารหรือถ่ายทอดองค์ความรู้เหล่านี้ให้แก่ผู้เรียน หรือผู้สนใจได้นั้น ต้องอาศัยการเล่าเรื่อง (Storytelling) เป็นเครื่องมือสำคัญในการถ่ายทอด โดยการเล่าเรื่องนั้น ถือเป็นวิธีการหรือเครื่องมือประเภทหนึ่งของการจัดการความรู้ในการดึงเอาความรู้หรือประสบการณ์ที่อยู่ภายในตัวของผู้ออกมาเล่า หรือถ่ายทอดให้บุคคลอื่นฟัง โดยเป็นเรื่องที่ซาบซึ้งประทับใจ ผู้ฟังสามารถนำเอาความรู้ หรือประสบการณ์ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการทำงานโดยไม่ต้องเสียเวลาเริ่มต้นในการศึกษาเรื่องนั้น ๆ ใหม่ (รินฤทัย รอดสุวรรณ และคณะ, 2560)

แต่เนื่องด้วยสภาพสังคมที่เปลี่ยนผ่านสู่ยุคสังคมดิจิทัล เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารได้เข้ามาเป็นส่วนสำคัญในการดำรงชีวิต คนส่วนใหญ่เริ่มไม่ให้ความสำคัญกับงานศิลปวัฒนธรรม มองว่าเป็นสิ่งที่ไกลตัว ทั้งที่ในความเป็นจริงศิลปวัฒนธรรมไม่ใช่เรื่องของคนเฉพาะกลุ่มที่สนใจแต่ศิลปวัฒนธรรมคือเรื่องของวิถีชีวิต การดำเนินชีวิตในชุมชน สังคม (นิชาภัทร จาวิสูตร, 2562) ดังนั้น วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ ต้องมี

การปรับตัวให้ทันกับยุคสมัยแห่งการเปลี่ยนแปลง โดยเป็นทั้งแหล่งในการเรียนรู้ ด้านศิลปวัฒนธรรม อันเป็นมรดกของชาติ รวมถึงการจัดการเรียนการสอนเพื่อผลิตบัณฑิต ให้บรรลุตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ปรับเปลี่ยนมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะที่จำเป็น ต่อการดำรงชีวิต การประกอบอาชีพและการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ท่ามกลางกระแสของการเปลี่ยนแปลง (วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่, 2564)



ภาพที่ 1 แสดงกิจกรรมการเรียนการสอนของวิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่

ที่มา : ผู้เขียน

เพื่อให้ผู้เรียนสามารถบรรลุตามเป้าหมายที่วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ได้ตั้งไว้นั้น ต้องเริ่มต้นจากการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรให้แก่นักศึกษาปริญญาตรีระดับชั้นปีที่ 3 ซึ่งเป็นกลุ่มนักศึกษาที่กำลังอยู่ในช่วงเวลาที่ต้องมีการเตรียมความพร้อมให้แก่นักศึกษา สำหรับออกไปทำการปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา และการนำไปปรับใช้กับการทำงานจริง ภายหลังสำเร็จการศึกษา ทั้งหมดนี้จึงเป็นที่มาของการจัด “โครงการพัฒนาศักยภาพผู้เรียน ด้านการใช้เทคโนโลยี” โดยมีวัตถุประสงค์ของโครงการเพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำทักษะ เหล่านี้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตการทำงานจริงได้อย่างหลากหลาย ทั้งในมิติของการเป็นครู และการทำหน้าที่เป็นผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมให้แก่สังคม โดยต้องทำการ เสริมทักษะในด้านการสื่อสารเพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้จากการเล่าเรื่อง ซึ่งก็ต้องมีการ ปรับเปลี่ยนจากการเล่าเรื่องแบบเดิมมาเป็นการเล่าเรื่องดิจิทัล (Digital Storytelling) เนื่องจากเป็นรูปแบบการสื่อสารที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวออกมาได้อย่างน่าสนใจ เข้าใจง่าย และเข้าถึงผู้รับสารได้ง่าย (ภทรี ภทรรโสภสกุล, 2561) บทความวิชาการนี้ต้องการนำเสนอ แนวทางในการพัฒนาการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลสำหรับนักศึกษาวิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ โดยผลสรุปของการจัดโครงการ เป็นกรณีศึกษาสำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในการพัฒนา

ผู้เรียนด้านศิลปวัฒนธรรมให้ตรงตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของบัณฑิตตามที่วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ ได้กำหนดไว้

สภาพการจัดการเรียนการสอนครุฑนาฏศิลป์ในยุคปัจจุบัน

การจัดการเรียนการสอนของวิทยาลัยนาฏศิลป์ในอดีต เน้นหลักไปในการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติเป็นหลัก ซึ่งในอดีตผู้สอนซึ่งก็คือ “ครู” ทำหน้าที่เน้นสอนถ่ายทอดองค์ความรู้ที่ตนเองมองว่าดีที่สุดให้แก่ “ศิษย์” เพื่อที่ได้นำไปทำการสั่งสอนหรือเผยแพร่ให้แก่คนอื่น ๆ ในสังคมได้ แต่ยุคปัจจุบันกระบวนการนี้อาจไม่เหมาะสมกับผู้เรียนในยุคปัจจุบัน ครูต้องเปลี่ยนเป้าหมายการเรียนรู้ของศิษย์จากเน้นเรียนวิชาเพื่อได้ความรู้นำไปสู่การพัฒนาทักษะที่สำคัญต่อชีวิตในยุคใหม่ ต้องเรียนให้เกิดทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 หน้าที่ของครูต้องเปลี่ยนจากการเน้น “สอน” หรือสั่งสอนไปทำหน้าที่จุดประกายความสนใจให้ผู้รู้ (inspire) แก่ศิษย์ ให้ศิษย์ได้เรียนจากการลงมือปฏิบัติ (learning by doing) และศิษย์งอกงามทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 นี้ จากการลงมือปฏิบัติของตนเป็นทีมร่วมกับเพื่อนนักเรียน เน้นการงอกงามทักษะในการเรียนรู้ และค้นคว้าหาความรู้มากกว่าตัวความรู้ ครูต้องเปลี่ยนแนวทางการทำงานจากทำโดดเดี่ยวคนเดียว เป็นการทำงานและเรียนรู้จากการทำหน้าที่ครูเป็นทีม (วิจารณ์ พานิช, 2555)

สำหรับในด้านของผู้เรียนนั้น นักศึกษาของทางวิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ เมื่อสำเร็จการศึกษาแล้ว ต้องทำงานในหน้าที่ครูศิลปะ หรือนักวิชาการทางศิลปะและวัฒนธรรม สิ่งที่มีความสำคัญไม่แพ้ความรู้ทางด้านวิชาการที่ได้ศึกษาเล่าเรียนมาก็คือ ทักษะในด้านการสื่อสารเพื่อการถ่ายทอดองค์ความรู้ของตนเองให้แก่ผู้อื่น สำหรับการสื่อสารนั้นถือเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของคนยุคปัจจุบัน แต่เนื่องด้วยช่องทางในการติดต่อสื่อสารที่มีความซับซ้อนมากกว่าการสื่อสารในยุคที่ผ่านมานั้น มีชุดข้อมูลความรู้ ข่าวสารถูกบรรจุอยู่ในอินเทอร์เน็ตจำนวนมาก ซึ่งไม่อาจจะระบุได้อย่างชัดเจนว่า เป็นข้อเท็จจริงหรือเป็นข้อมูลอันเป็นเท็จ ส่งผลให้นักศึกษามีความจำเป็นที่ต้องเรียนรู้ให้เข้าใจทั้งในด้านการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) เพื่อให้มีความสามารถในการวิเคราะห์เนื้อหาของสารที่อยู่ในสื่ออย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งเป็นทักษะสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่สำคัญ (เทอดศักดิ์ ไม้เท้าทอง, 2557) นอกจากนั้นเมื่อต้องทำหน้าที่ครูหรือผู้ให้ความรู้กับคนอื่น ๆ การสอนในรูปแบบของการบรรยายหน้าชั้นเรียน การอธิบายโดยใช้เพียงภาพประกอบ การจำลองเหตุการณ์หรือการใช้สื่อวีดิทัศน์นั้น

อาจไม่เพียงพอ การเล่าเรื่องดิจิทัลซึ่งเป็นการรวมศิลปะการเล่าเรื่องเข้าไว้กับสื่อมัลติมีเดีย และเผยแพร่ผ่านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ต่าง ๆ (ภัทรี ภัทรโสภสกุล, 2561) ถือเป็นแนวคิดที่มีความน่าสนใจในการนำมาพัฒนาทักษะให้แก่นักศึกษา ซึ่งในต่างประเทศนิยมนำมาใช้สำหรับการเรียนการสอนสำหรับนักศึกษาที่ต้องทำหน้าที่สื่อสารด้านที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรม (The Digital Storytelling Association, 2002) เมื่อต้องเรียนรู้เรื่องเหล่านี้แล้ว ทักษะการใช้งานอุปกรณ์บันทึกภาพ เสียง อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ รวมถึงโปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน ไม่ว่าจะเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ระบบจัดการการเรียนการสอนออนไลน์ผ่านเครือข่าย อินเทอร์เน็ต (Learning Management System - LMS) ก็ถือเป็นสิ่งที่สำคัญด้วยเช่นกัน โดยทักษะการใช้งานของนักศึกษาของทางวิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ นั้น ส่วนใหญ่มีค่อนข้างจำกัด ด้วยทั้งวิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่อยู่ในช่วงของการปรับปรุงหลักสูตร การปรับรูปแบบการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมยุคใหม่ รวมถึงพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปของกลุ่มนักศึกษา และกลุ่มของนักศึกษาที่ต้องออกไปฝึกสอนนั้น เป็นกลุ่มคนในยุคเจนเนอเรชั่น Z ซึ่งถึงแม้ว่ามีทักษะด้านการใช้งานอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ รวมถึงการใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างคล่องแคล่ว แต่ก็เลือกสนใจเฉพาะสิ่งที่ตนเองคิดว่าจะมีความสำคัญ ผวนกับปัญหาช่องว่างระหว่างวัย สิ่งเหล่านี้ส่งผลให้วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ ค่อนข้างเป็นกังวลกับนักศึกษาว่าสามารถปรับตัวเข้ากับการทำงานในยุคที่สังคมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างพลิกผันเช่นนี้ได้หรือไม่

เมื่อแนวโน้มเป็นในรูปแบบนี้ วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ต้องทำการปรับตัวทั้งหมดให้รูปแบบการเรียนการสอนอยู่ในรูปแบบเชิงรุก (Active Learning) เนื่องจากการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติหรือการลงมือทำ ซึ่ง “ความรู้” ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นักศึกษาต้องได้มีโอกาสลงมือทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว แต่ต้องเพิ่มเติมการจัดการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เนื่องจากการสร้างเสริมในนักศึกษาได้เข้าใจถึงการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบนี้ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับการจัดการเรียนการสอนของตนเองได้ ภายหลังจากสำเร็จการศึกษา เนื่องจากห้องเรียนกลับด้านมีรูปแบบคล้ายกับการสอนออนไลน์ นักเรียนเรียนรู้บทเรียนจากวิดีโอการสอนและศึกษา คิด วิเคราะห์ด้วยตนเองจากที่บ้าน ก่อนมาทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ๆ ในห้องเรียน โดยเทคโนโลยีมีส่วนช่วยให้การสอนในห้องเรียนกลับด้านมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (รุจจนนท์ ทูลพันธ์, 2559)

เมื่อนักศึกษาได้มีการศึกษาและเข้าใจการจัดการชั้นเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านแล้ว อุปสรรคที่สำคัญถัดมาคือ การจัดทำสื่อการเรียนการสอนให้แก่นักเรียนของตน ผลจากการสำรวจและจากการสัมภาษณ์ทั้งในส่วนของผู้สอนและผู้เรียนพบว่า การจัดทำสื่อการเรียนรู้อยู่เป็นเนื้อหาในรูปแบบเอกสารหรือไฟล์เอกสาร ไม่สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้อย่างถ่องแท้ นอกจากนั้นสื่อวีดิทัศน์ที่มีการผลิตเพื่อเผยแพร่ นั้นไม่สามารถสร้างความสนใจให้ผู้เรียนได้ ดังนั้นรูปแบบการสื่อสารและการผลิตสื่อการเรียนรู้อันศิลปวัฒนธรรมให้มีความเหมาะสมกับยุคสมัยและผู้เรียนเป็นโจทย์ที่ท้าทายสำหรับนักการศึกษา

แนวทางในการพัฒนาทักษะการเล่าเรื่องดิจิทัลให้แก่ศึกษานาฏศิลป์

“การเล่าเรื่อง (Story telling)” เป็นการบอกเล่าเรื่องราวความรู้ต่าง ๆ ที่อยู่กับตัวบุคคล (Tacit knowledge) จากประสบการณ์ หรือได้จากการศึกษา การทำงานที่สั่งสม เป็นทักษะแนวปฏิบัติที่ดีให้บุคคลอื่นฟัง เพื่อให้ผู้ฟังสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้โดยไม่ต้องเสียเวลาเริ่มต้นศึกษาในเรื่องนั้น ๆ (เอกกนก พนาดำรง, 2562, น. 194) ทั้งนี้การเล่าเรื่อง เป็นการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบต่าง ๆ ผ่านการสื่อสารโดยต้องอาศัยชั้นเชิงหรือลีลา ในการนำเสนอ เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ และผู้ฟังสามารถเข้าใจเรื่องราวตามที่ถูกส่งสาร ได้กำหนดวัตถุประสงค์ไว้

วิธีการหนึ่งที่ทำให้การผลิตสื่อการเรียนรู้น่าสนใจคือ การพัฒนาสื่อเหล่านี้ให้อยู่ในรูปแบบของการเล่าเรื่องดิจิทัล ซึ่งเป็นการสื่อสารรูปแบบหนึ่งที่มีความนิยมเป็นอย่างมากในต่างประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่าเรื่องเพื่อการสื่อสารงานด้านศิลปวัฒนธรรม เนื่องจากการเล่าเรื่องด้วยภาพมิได้จำกัดอยู่เพียงการใช้ภาพถ่ายนิ่ง แต่รวมถึงการใช้ภาพเคลื่อนไหว เสียง บทบรรยาย ดนตรีประกอบ การใช้ตัวอักษรประกอบ รวมถึงงานกราฟิก โดยสื่อทุกประเภทที่ถูกนำมาใช้ในการผลิตต้องสามารถเล่าเรื่องราวได้ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการสื่อสารได้อย่างสอดคล้องกัน มีการลำดับเรื่อง มีโครงสร้างในการเล่าเรื่องที่ชัดเจน นอกจากนั้นเทคนิคการเล่าเรื่องด้วยภาพที่ประสบความสำเร็จไม่ว่าจะเป็นงานข่าว สารคดี หรือสื่อการเรียนการสอนควรสอดแทรกความบันเทิงลงไปในงาน เพื่อช่วยเพิ่มความน่าสนใจและชวนติดตามโดยในการเล่าเรื่องนั้น ๆ (ชญา นุช วีรสาร, 2560, น. 24) การตัดต่อเน้นความกระชับฉับไวเพื่อมิให้ผู้รับชมเกิดความเบื่อหน่าย สำหรับการใช้เสียงบรรยายนั้น อาจไม่มีความจำเป็นหากภาพที่นำเสนอสามารถสื่อสารอธิบายให้ผู้รับชมสามารถทำความเข้าใจได้แล้ว สรุปเทคนิคการเล่าเรื่องควรเน้นที่การนำเสนอ

ผ่านภาพเป็นหลัก การใช้บทการบรรยายมีสำคัญรองลงมา อาจใช้ตัวอักษรประกอบทดแทนได้ แต่ก็ต้องพิจารณาการจัดวางองค์ประกอบทางศิลปะให้เหมาะสม สีตัวอักษร สีพื้นผลงาน ที่เลือกการใช้เสียงประกอบที่เหมาะสมกับเนื้อหาสร้างอารมณ์ความรู้สึกให้ผู้รับสาร เกิดความรู้สึกคล้อยตามไปกับผลงาน (รุจจนนท์ ทูลพันธ์, 2559)

แต่เนื่องจากความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร ส่งผลให้จากยุคอดีตมนุษย์ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร ผ่านอินเทอร์เน็ตด้วยจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) และการใช้งานเว็บไซต์ มาเป็นการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการผลิตสื่อ การสื่อสารผ่านโทรศัพท์มือถืออัจฉริยะ (Smart Phone) การใช้งานโปรแกรมสำเร็จรูปแบบบนโทรศัพท์มือถือผลิตสื่อ การใช้อุปกรณ์เสริมสำหรับการผลิตสื่อเพื่อการสื่อสาร รวมถึงการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เนื่องจากสื่อดิจิทัลมีคุณสมบัติที่โดดเด่นคือสามารถนำเสนอได้ทั้งตัวอักษร ภาพนิ่ง เสียง ภาพเคลื่อนไหว ไปในเวลาเดียวกันได้ พร้อมกันนั้น ก็สามารถทำการสื่อสารโต้ตอบกับผู้รับสารได้ทันที (Real time) เน้นให้ผู้ใช้เป็นทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารแบบมีส่วนร่วม (Collaborative) ในการผลิตเนื้อหาขึ้นเองอย่างสร้างสรรค์ (User-GenerateContent: UGC) ทั้งหมดนี้สื่อสารกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ซึ่งเป็นสื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม (Social Tool) เพื่อใช้สื่อสารระหว่างกันในเครือข่ายทางสังคม (Social Network) ผ่านทางเว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใด ๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต เมื่อสื่อสังคมออนไลน์ได้รับความนิยมอย่างสูงทั้งนักเรียน นักศึกษามีการใช้งานกันอย่างแพร่หลาย สิ่งเหล่านี้มีข้อดีมีผลเชิงบวก แต่ก็มีความเสี่ยงด้วยเช่นกัน ดังนั้น การเรียนรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ ย่อมเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ การรู้เท่าทันสื่อหมายถึงการที่ผู้รับสารไม่หลงเชื่อเนื้อหาที่ได้รับอย่างทันที แต่ต้องสามารถคิด วิเคราะห์ สงสัย และรู้จักตั้งคำถามว่า สิ่งนั้นจริงหรือไม่จริง ใครเป็นคนให้ข้อมูลเขา ต้องการสื่ออะไร หรือมีจุดมุ่งหมายแอบแฝงหรือไม่ (เมตตา แสงลาภ และคณะ, 2561, น. 124) องค์ประกอบหลักของการรู้เท่าทันสื่อมีทั้งหมด 5 ประการดังนี้

1. การเปิดรับสื่อ เป็นกระบวนการแรกที่เกิดขึ้นหลังจากที่ได้รับข้อมูลหรือสารสนเทศใด ๆ จากสื่อ โดยสิ่งแรกที่ต้องทำคือคือ การแยกความคิดและอารมณ์ออกจากกัน ทำให้รับรู้ความจริงว่าอะไรเป็นสิ่งที่สื่อสร้างขึ้น

2. การวิเคราะห์สื่อ คือการแยกแยะองค์ประกอบในการนำเสนอของสื่อว่ามีวัตถุประสงค์อะไร

3. การเข้าใจสื่อ คือการตีความสื่อหลังจากเปิดรับสื่อไปแล้ว เพื่อทำความเข้าใจในสิ่งที่สื่อนำเสนอ ซึ่งผู้รับสารแต่ละคนก็มีความเข้าใจสื่อได้ไม่เหมือนกันตีความไปคนละแบบ ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ พื้นฐานการศึกษาคุณสมบัติในการเรียนรู้ ตลอดจนการรับรู้ข้อมูลของแต่ละบุคคลที่ไม่เท่ากันมาก่อน

4. การประเมินค่าสิ่งที่สื่อแนะนำเสนอมามีคุณภาพและคุณค่ามากน้อยเพียงใด ไม่ว่าจะเป็นด้านเนื้อหา วิธีนำเสนอเทคนิคที่ใช้ เป็นต้น

5. การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์

ทั้ง 5 ข้อนี้เป็นหลักการพื้นฐานสำคัญของการเป็นนักผลิตสื่อที่มีความรับผิดชอบ ต่อสังคม รวมถึงเป็นการสร้างมาตรฐานในการสื่อสารผ่านสื่อที่มีความถูกต้องเหมาะสม (กชกร บุญยพิทักษ์สกุล, 2562)

การออกแบบหลักสูตรโครงการศึกษายภาพให้แก่ศึกษานาฏศิลป์

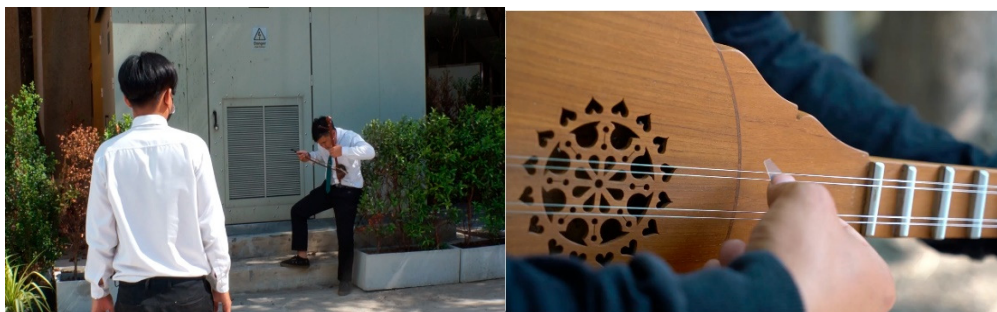
เนื่องจากนักศึกษาในระดับปริญญาตรีของวิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา (4 ปี) และสาขาวิชาดนตรีศึกษา (4 ปี) เป็นหลักสูตรที่ได้รับการปรับปรุงในช่วงปี พ.ศ. 2562 และเริ่มเปิดสอนมาได้ระยะเวลาหนึ่ง ภายใต้สถานการณ์การระบาดของไวรัสโควิด 19 ส่งผลให้นักศึกษาขาดศักยภาพในด้านองค์ความรู้บางส่วนโดยเฉพาะอย่างยิ่งบทบาทหน้าที่ของครูในสถานศึกษา แต่ในเวลาเดียวกัน ด้วยสถานการณ์ที่เกิดขึ้นมานั้น ก็เป็นการเสริมให้นักศึกษาต้องมีการแสวงหา รวมถึงพัฒนาทักษะทางด้านเทคโนโลยีทางสารสนเทศมาใช้ในการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง และเมื่อนักศึกษากลุ่มนี้ต้องออกไปทำการฝึกสอน จะมีแนวทางอย่างไรที่วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่สามารถเสริมสร้างทักษะที่มีความจำเป็นต่อการประกอบวิชาชีพของนักศึกษา ในภายหลังสำเร็จการศึกษา การจัดการเรียนการสอนให้แก่ศึกษาตามรูปแบบเดิมที่วางไว้ รวมถึงการรอให้ถึงกรอบระยะเวลาในการทำการปรับปรุงหลักสูตร ย่อมเป็นสิ่งที่ไม่สามารถกระทำได้ ดังนั้นทางออกที่สามารถเติมเต็มในสิ่งเหล่านี้ได้คือ การจัดทำโครงการอบรมระยะสั้นเพื่อพัฒนาทักษะเดิม (Upskill) เพิ่มเติมทักษะใหม่ (Reskill) ให้แก่นักศึกษา ชั้นปีที่ 3 ภายใต้โครงการชื่อ “โครงการพัฒนาศักยภาพผู้เรียนด้านการใช้เทคโนโลยี” ระยะเวลาในการอบรมคือ 8 ชั่วโมงหรือ 1 วัน ได้มีการกำหนดวัตถุประสงค์ของโครงการไว้ 3 ข้อ ดังนี้

1. เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาได้พัฒนาเทคนิคและวิธีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ และสามารถนำไปบูรณาการกับการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาได้เรียนรู้สารสนเทศในสังคมโลกาภิวัตน์ของการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 และยุคไทยแลนด์ 4.0 เพื่อการนำเสนออย่างสร้างสรรค์

3. เพื่อให้ให้นักศึกษาได้พัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์และการรู้เท่าทันกฎหมายและจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศในด้านวิชาชีพและการดำรงชีวิต

สำหรับผลผลิตของโครงการคือ นักศึกษามีความพร้อม มีความรู้ความเข้าใจในทักษะด้านสารสนเทศและรู้เท่าทันสื่อ ทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัยและสามารถนำไปบูรณาการกับการเรียนการสอนตลอดจนการนำเสนออย่างสร้างสรรค์ตรงตามสาขาวิชาชีพครู เป็นบัณฑิตที่มีคุณภาพตามอัตลักษณ์ของสถาบัน บัณฑิตพัฒนศิลป์ “มุ่งมั่นพัฒนา ก้าวหน้าวิชาการ สืบสานงานศิลป์” และผลลัพธ์ของโครงการ คือนักศึกษาสามารถนำความรู้และประสบการณ์จากการฝึกอบรมไปใช้ในการดำเนินชีวิตและพัฒนาศักยภาพวิชาชีพครูได้ตรงตามสาขาวิชาชีพ



ภาพที่ 2 ภาพแสดงเบื้องหลังการผลิตสื่อ

ที่มา : ผู้เขียน

สรุปผลและอภิปรายผลจากการศึกษา

การพัฒนาการเล่าเรื่องดิจิทัลสำหรับนักศึกษาวิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ หากใช้กระบวนการสื่อสาร (The Process of Communication - S M C R) ของ David K. Berlo (1960) มาทำเป็นกรอบในการสรุปผลการศึกษา สามารถรายงานผลได้ ดังนี้

1. ผู้ส่งสาร (Source) คือ นักศึกษาวิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ ซึ่งเมื่อสำเร็จการศึกษาแล้ว ต้องทำหน้าที่สำคัญคือครูผู้สอนงานศิลปวัฒนธรรม ซึ่งต้องมีความรู้ความเข้าใจ

ในเนื้อหาที่ต้องทำการสื่อสารอย่างถ่องแท้ ซึ่งโดยภาพรวมของนักศึกษานั้นค่อนข้างมีความพร้อมด้านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ กล้องถ่ายภาพ โทรศัพท์มือถือ นักศึกษาบางส่วนมีทักษะด้านการใช้งานเทคโนโลยี สามารถใช้โปรแกรมตกแต่งภาพ ตัดต่อผลงาน วิดีทัศน์ทั้งในโทรศัพท์และเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ ทักษะด้านถ่ายภาพนิ่ง รวมถึงการทำหน้าที่ผู้ดำเนินรายการ ซึ่งค่อนข้างมีความแตกต่างจากผลงานวิจัยในอดีตหลายผลงาน แต่ก็สอดคล้องกับช่วงวัยของผู้เรียน ซึ่งเป็นกลุ่มคนซึ่งเกิดและเติบโตมาพร้อมกับอุปกรณ์เทคโนโลยี และการรับฟังข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ประเด็นโดดเด่น คือผู้เรียนด้านศิลปวัฒนธรรมค่อนข้างมีความคิดสร้างสรรค์สูง ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นสิ่งที่ดี แต่สิ่งที่ผู้เรียนยังถือว่าต้องมีการเพิ่มพูนความรู้ให้ นั่นคือ การรู้เท่าทันสื่อ สอดคล้องกับผลการศึกษาของ นิธิดา วิวัฒน์พาณิชย์ (2558, น. 218) ที่ศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า การเรียนรู้เพื่อการเท่าทันสื่อจำเป็นต้องเรียนรู้เพื่อให้ได้รับประสบการณ์ในการคิด วิเคราะห์ ไตร่ตรอง แสวงหาข้อมูลเพื่อพิสูจน์ข้อเท็จจริง แลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อเปิดมุมมองในการรับรู้ข้อมูลข่าวสารให้กว้างขึ้น และสรุปข้อมูลเหล่านั้นอย่างรอบคอบ ก่อนตัดสินใจเชื่อ ซึ่งประสบการณ์จะช่วยให้ความรู้ที่เกิดขึ้นฝังติดในตัว และสามารถนำไปใช้ได้จริงในการสื่อสารผ่านสื่อ ซึ่งวิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ได้จัดทำโครงการครั้งนี้ขึ้นมาเพื่อเติมเต็มให้แก่ผู้เรียน



ภาพที่ 3 แสดงความพร้อมในด้านอุปกรณ์ในการผลิตสื่อ

ที่มา : ผู้เขียน

2. เนื้อหาหรือข่าวสาร (Message) คือ องค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม ด้านนาฏศิลป์และดนตรีไทย ถือเป็นเรื่องที่ค่อนข้างลำบากสำหรับผู้เรียนในการนำเสนอ ประเด็นเหล่านี้ให้ออกมาแล้วให้มีความน่าสนใจ และสื่อสารออกมาได้ตรงเป้าหมาย เทคนิคในการเล่าเรื่องสามารถเข้ามาตอบโจทย์ตรงนี้ได้ ซึ่งกำหนดกิจกรรมไว้ ดังนี้

2.1 เริ่มต้นจากการกำหนดประเด็นให้ผู้เรียนวางแผนการผลิตสื่อ โดยให้หัวข้อที่ใกล้ตัว มีความเกี่ยวข้องกับวิชาชีพของตนเอง และสามารถดำเนินการผลิตสื่อได้ มีประเด็นกว้าง ๆ ดังนี้ 1) แนะนำสถานที่ 2) แนะนำหลักสูตรการเรียนการสอน 3) แนะนำเครื่องแต่งกาย เครื่องดนตรีไทย 4) แนะนำการแสดง โดยข้อกำหนดสำคัญคือต้องเป็นงานสร้างสรรค์เชิงบวก และได้มีการมอบหมายให้นักศึกษาเตรียมความพร้อมก่อนเข้ารับการอบรม เช่น สามารถหาประเด็นในการผลิตสื่อมานำเสนอในชั้นเรียนได้

2.2 เมื่อเข้ารับการอบรม จะใช้วิธีการเน้นให้นักศึกษาเข้าใจว่า อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ กล้องถ่ายภาพ โทรศัพท์มือถือ เป็นเพียงสื่ออุปกรณ์ แต่สิ่งสำคัญที่สุดคือเทคนิคการเล่าเรื่อง (ขจิตขวัญ กิจวิสาละ, 2564) เริ่มต้นการให้ความรู้จากอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ เทคนิคในการบันทึกภาพ การใช้ภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหวในการผลิตสื่อ เมื่อนักศึกษาพอเริ่มมองเห็นภาพและเริ่มเข้าใจในเชิงเทคนิคแล้ว จึงนำเข้าสู่การให้ความรู้เกี่ยวกับโครงสร้างในการเล่าเรื่อง และทำการสร้างสรรค์ผลงาน ประเด็นนี้เป็นการประยุกต์ใช้การจัดการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก (Active Learning) ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (วิจารณ์ พานิช, 2555) มีความเหมาะสมกับการจัดอบรมในโครงการเสริมทักษะให้นักศึกษา เนื่องจากเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด และนักศึกษาได้รับประโยชน์สูงสุดคือความรู้เกิดจากประสบการณ์ รวมถึงการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และสามารถเผยแพร่ให้แก่คนอื่น ๆ ได้



ภาพที่ 4 แสดงถึงการระดมสมองและลงมือปฏิบัติของนักศึกษา

ที่มา : ผู้เขียน

3. สื่อหรือช่องทางในการสื่อสาร (Channel) ในการศึกษาครั้งนี้สื่อที่ให้น้ำหนักความสำคัญคือ การผลิตสื่อวีดิทัศน์เพื่อใช้สำหรับการเผยแพร่ผ่านสังคมออนไลน์ ผลงานต้องมีความยาวในช่วง 1 - 3 นาที ซึ่งช่องทางในการสื่อสารเป็นตัวแปรที่มีอิทธิพล

ทางตรงในการอธิบายความคิดเห็นต่อการเลียนแบบพฤติกรรม และการเผยแพร่ผ่านสังคมออนไลน์เพื่อให้ผู้รับสารสามารถเข้าถึงได้ง่าย สอดคล้องกับผลการศึกษาของ เมตตา แสงวาลา และคณะ (2561, น. 123) ที่ศึกษาเรื่อง ปัจจัยหรือเงื่อนไขที่เป็นสาเหตุและแนวทางแก้ไขพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของครู พบว่า ปัจจัยด้านพฤติกรรม的开รับสื่อในช่องทางที่เข้าถึงได้ง่าย หลากหลาย และสม่ำเสมอมีอิทธิพลทางตรงต่อการรู้เท่าทันสื่อ

4. ผู้รับสาร (Receiver) คือนักเรียนหรือผู้รับชมผลงานซึ่งมีความสนใจด้านศิลปวัฒนธรรม ดังนั้น ในการผลิตสื่อต้องมีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายผู้รับสารให้ชัดเจนว่าเป็นบุคคลกลุ่มไหน เพื่อให้รูปแบบของการเล่าเรื่องมีความสอดคล้องกับพฤติกรรมในการรับสารและการตีความหมายของแต่ละกลุ่ม ยกตัวอย่างเช่น ผลการศึกษาของ ชญานุช วีรสาร (2560, น. 26) ที่ศึกษาเรื่องการผลิตภาพยนตร์สารคดีด้วยการเล่าเรื่องด้วยภาพ พบว่า ผู้ชมโทรทัศน์มีพฤติกรรมต่างจากผู้ชมภาพยนตร์สารคดีที่ต้องจดจ่ออยู่ภายในพื้นที่และภาษาในการเล่าเรื่องต่างกัน ซึ่งการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สารคดีไม่จำเป็นต้องมีพิธีกรอธิบายว่าเกิดอะไรขึ้น สามารถเล่าด้วยภาพและเสียงโดยไม่ต้องมีคำบรรยายเลยก็ได้แต่ผู้ชมสามารถเข้าใจสารในภาพยนตร์ได้

สรุปการพัฒนาการเล่าเรื่องดิจิทัลสำหรับนักศึกษาวิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตการทำงานจริงได้อย่างหลากหลาย ทั้งในด้านการบูรณาการกับการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สร้างความน่าสนใจให้แก่ผู้เรียน มิติด้านการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมให้แก่สังคมอย่างสร้างสรรค์ รวมถึงการประยุกต์ใช้กับการดำเนินชีวิตและการทำงานในอนาคตภายหลังสำเร็จการศึกษา ซึ่งถือเป็นลักษณะอันพึงประสงค์ของบัณฑิตเมื่อสำเร็จการศึกษาของวิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ ที่นอกจากต้องมีความรู้ความสามารถและทักษะในวิชาชีพอย่างลุ่มลึกแล้ว ยังต้องสามารถรองรับงานด้านอนุรักษ์พัฒนา สร้างสรรค์ สืบทอดและเผยแพร่มรดกศิลปวัฒนธรรมของชาติให้ดำรงคงอยู่ต่อไป

ข้อเสนอแนะของบทความ

1. การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลให้มีประสิทธิภาพนั้น ผู้ส่งสารควรกำหนดกลุ่มผู้รับสารให้ชัดเจนก่อนว่า เป็นกลุ่มผู้รับสารกลุ่มใด เนื่องจากผู้รับสารในแต่ละกลุ่มคนตามช่วงอายุจะมีทักษะในการรับรู้ที่แตกต่างกัน

2. เนื่องจากยุคปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว มีเครื่องมือการสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ รวมถึงแอปพลิเคชันที่ทันสมัยใหม่ ให้เลือกใช้หลากหลาย นักศึกษาต้องเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ เหล่านี้อย่างต่อเนื่อง โดยสามารถเรียนรู้เพิ่มพูนความรู้ได้ด้วยตนเองจากหลากหลายช่องทาง ทั้งในรูปแบบของบทเรียนออนไลน์ คลิปวิดีโอที่สอนการใช้งานเว็บไซต์ต่าง ๆ รวมถึงการปรับตัวยอมรับเทคโนโลยี เพื่อนำเทคโนโลยีเหล่านั้นมาใช้ให้เกิดประโยชน์

3. นักศึกษาควรให้ความสำคัญกับการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งประกอบด้วย 1) การเปิดรับสื่อ 2) การวิเคราะห์สื่อ 3) การเข้าใจสื่อ 4) การประเมินค่าสิ่งที่สื่อนำเสนอว่ามีคุณภาพและคุณค่ามากน้อย และ 5) การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเป็นนักผลิตสื่อที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม รวมถึงเป็นการสร้างมาตรฐานในการสื่อสารผ่านสื่อที่มีความถูกต้องเหมาะสม

รายการอ้างอิง

- กชกร บุญยพิทักษ์สกุล. (2562). “ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างรู้เท่าทันของนักศึกษาปริญญาตรีในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล”. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์*, 25, 2: 39-59
- ขจิตขวัญ กิจวิสาละ. (2564). “ศาสตร์การเล่าเรื่องในสื่อสารศึกษา”. *วารสารศาสตร์*, 14, 3: 9-85
- ชญานุช วีรสาร. (2560). “การผลิตภาพยนตร์สารคดีด้วยการเล่าเรื่องด้วยภาพ”. *วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร*, 37, 2: 19-30
- ณิชาภัทร จาวิสูตร. (2562). การพัฒนารูปแบบการบริหารจัดการด้านศิลปวัฒนธรรมและความเป็นไทยในสถาบันอุดมศึกษา. *ดุชนิพนธ์การศึกษาดุชนิพนธ์ิต*
 สาขาการบริหารและการจัดการการอุดมศึกษา. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
 เทอดศักดิ์ ไหม้เท้าทอง. (2557). “การรู้เท่าทันสื่อ: ทักษะสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21”. *วารสารสารสนเทศศาสตร์*, 32, 3: 74-91
- นิธิดา วิวัฒน์พาณิชย์. (2558). “การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์”. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 9, 3: 209 – 219

- ภัทรี ภัทรโสมสกุล. (2561). การเล่าเรื่องโดยใช้สื่อดิจิทัลในการรายงานข่าวภัยพิบัติของ
สำนักข่าว CNN. การศึกษารายบุคคลนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขา นิเทศศาสตร์
คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
- เมตตา แสงวงลาม และคณะ. (2561). “การรู้เท่าทันสื่อของครู: ปัจจัยหรือเงื่อนไขที่เป็น
สาเหตุและแนวทางแก้ไขพัฒนา”. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น,
12, 3: 112-127
- รีนฤทัย รอดสุวรรณ และคณะ. (2560). “เรื่องเล่าและการเล่าเรื่องโนราจากความทรงจำ
ของชุมชนลุ่มทะเลสาบสงขลาตอนล่าง”. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี, 12, 1: 105-127
- รุจจนนท์ ทูลพันธ์ (2559). การใช้เทคนิคัลติมีเดียเพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน.
การค้นคว้าแบบอิสระ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: มูลนิธิ
สดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่. (2564). โครงการพัฒนาศักยภาพผู้เรียนด้านการใช้
เทคโนโลยี. วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่.
- สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. (2562). หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์
ศึกษา (4 ปี) (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562). ม.ป.ท.
- สุทธิดา มนทราภิรักษ์ และคณะ. (2559). “การนำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทาง
ศิลปวัฒนธรรม: กรณีศึกษา เส้นทางคลองด่าน บางขุนเทียน”. วารสาร
อิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา, 11, 3: 189-218
- เอกกนก พนาดำรง. (2562). “การเขียนเรื่องเล่าด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง (Story Telling)”.
เว็บบัณฑิตศรีราช, 9, 3: 194-196.
- Berlo, David K. (1960). **The Process of communication : an introduction to
theory and practice**. New York: Holt, Rinehart and Winstion.
- The Digital Storytelling Association. (2002). **The center for digital storytelling**.
[Online]. Retrieved 8 March 2022. from <https://dsa-web.com>