

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อการเรียนรู้ทุนวัฒนธรรม กรณีศึกษา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

Integrating Virtual Reality Technology for Cultural Heritage Learning and Soft Power
Development: A Case Study of the Office of Arts and Culture, Surindra Rajabhat
University

ทองพูล ขุ่มคำ^{1*}, สมชัย ศรีนอก², นิเวศน์ วงศ์สุวรรณ³, พีรวัส อินทวิ⁴, และพิพัฒน์ วิถี⁵

Thongphoon Khumkam^{1*}, Somchai Srinok², Nives Vongsuwan³, Peerawas Intawee⁴ and
Phiphat Withee⁵

¹อาจารย์ประจำหลักสูตร ครุศาสตร์ สาขาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ และนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรดุษฎี
บัณฑิตสาขาวิชาการสอนสังคม มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย,
²รองศาสตราจารย์, ผู้อำนวยการหลักสูตรครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาการสอนสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราช
วิทยาลัย
³ผู้ช่วยศาสตราจารย์, อาจารย์ประจำหลักสูตรครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาการสอนสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณ
ราชวิทยาลัย

⁴ผู้ช่วยศาสตราจารย์, อาจารย์ประจำหลักสูตร ครุศาสตร์ สาขาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ และผู้อำนวยการ
สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

⁵เจ้าหน้าที่บริหารงานทั่วไป, สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

*Corresponding Author Email : thongphoon2514@gmail.com

วันที่รับบทความ 20 ตุลาคม 2568

วันแก้ไขบทความ 24 เมษายน 2569

วันที่ตอบรับบทความ 24 เมษายน 2569

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ความเหมาะสมของการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีทางการศึกษา
ในการพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรม โดยใช้ข้อมูลแนวโน้มเทคโนโลยีทางการศึกษา 15
รูปแบบในปี 2568 เป็นกรอบในการวิเคราะห์ ซึ่งประกอบด้วยแนวคิดด้านการเรียนรู้ดิจิทัล เทคโนโลยีอัจฉริยะ
และการพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน และรวบรวม วิเคราะห์ข้อมูลเชิงเอกสาร และสังเคราะห์ สร้างองค์ความรู้
ใหม่ ผลการศึกษาพบว่า

แนวโน้มเทคโนโลยีดังกล่าวมีความสอดคล้องและเหมาะสมอย่างยิ่งต่อการพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการ
เรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรม โดยสามารถจัดกลุ่มการประยุกต์ใช้ได้ 4 ด้าน ได้แก่ (1) ด้านโครงสร้างพื้นฐานของ
ระบบ เช่น Mobile Learning, E-learning และ Microlearning (2) ด้านการเสริมประสบการณ์การเรียนรู้
เช่น Gamification และ Immersive Reality (3) ด้านการพัฒนาระบบอัจฉริยะ เช่น AI และ Big Data และ
(4) ด้านการพัฒนาผู้เรียน เช่น Holistic Learning และ Social-emotional Learning ทั้งนี้ เทคโนโลยี
ดังกล่าวช่วยให้การเรียนรู้มีความยืดหยุ่น เข้าถึงง่าย และสามารถปรับให้เหมาะสมกับผู้เรียนรายบุคคล การ
พัฒนาเว็บไซต์ยังมีข้อจำกัด เช่น ต้นทุนด้านเทคโนโลยี ความพร้อมของผู้ใช้งาน และความถูกต้องของเนื้อหา

ทางวัฒนธรรม ดังนั้น จึงเสนอแนวทางการพัฒนาเว็บไซต์เป็น 3 ระดับ ได้แก่ ระดับพื้นฐาน ระดับพัฒนา และระดับนวัตกรรม เพื่อให้สามารถดำเนินการได้อย่างเป็นขั้นตอนและยั่งยืน สรุปได้ว่า การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีทางการศึกษาตามแนวโน้มปี 2568 มีศักยภาพสูงในการพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรม ซึ่งจะส่งเสริมการอนุรักษ์ ถ่ายทอด และต่อยอดองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่ทันสมัยและตอบสนองต่อผู้เรียนในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี, การจัดการเรียนรู้, ทุนทางวัฒนธรรม, สำนักศิลปะและวัฒนธรรม

Abstract

This article aims to analyze the appropriateness of applying educational technologies in the development of a website for cultural capital learning. The study employs a framework based on 15 educational technology trends projected for 2025, encompassing concepts related to digital learning, intelligent technologies, and holistic learner development. Data were collected through documentary research and analyzed using content analysis and synthesis to generate new knowledge.

The findings reveal that these technological trends are highly consistent with and suitable for developing a website for cultural capital learning. The applications can be categorized into four dimensions: (1) system infrastructure, including mobile learning, e-learning, and microlearning; (2) enhancement of learning experiences, such as gamification and immersive reality; (3) intelligent system development, including artificial intelligence (AI) and big data; and (4) learner development, including holistic learning and social-emotional learning. These technologies contribute to flexible, accessible, and personalized learning experiences.

However, several limitations were identified, including technological costs, user readiness, and the accuracy of cultural content. Therefore, a three-level development framework is proposed: basic, developmental, and innovative levels, to ensure systematic and sustainable implementation. In conclusion, the application of educational technologies aligned with the 2025 trends demonstrates strong potential for developing cultural capital learning websites, thereby promoting the preservation, transmission, and advancement of cultural knowledge in modern forms that effectively respond to the needs of digital-age learners.

Keywords : Educational Technology Application; Learning Management; Cultural Capital; Office of Arts and Culture

บทนำ

ภาวะการณ์ของโลกปัจจุบันได้ก้าวเข้าสู่ปลายทศวรรษที่สองซึ่งเป็นสองทศวรรษแรกเริ่มของศตวรรษที่ 21 ที่ทักษะศตวรรษที่ 21 มีลักษณะเฉพาะต่างจากศตวรรษที่ 20 ในประเด็นการมีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communication Technology: ICT) ที่ทำงานได้สูงขั้นตามที่มนุษย์ต้องการ และเป็นที่มาของคำว่า “ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21” (Dede, 2010) ทักษะนี้ได้เป็นวาทกรรมทางการศึกษาที่มีอิทธิพลสูงและอย่างกว้างขวางต่อการนำไปกำหนดเป็นนโยบายการพัฒนาการศึกษาและสังคมของทุกประเทศผลกระทบของเทคโนโลยีต่อวัฒนธรรมมีหลายแง่มุม โดยมีทั้งผลในเชิงบวกและเชิงลบ เทคโนโลยีได้เปลี่ยนวิธีการที่ผู้คนสร้าง บริโภค และแบ่งปันเนื้อหาทางวัฒนธรรม ซึ่งนำไปสู่รูปแบบใหม่ของการแสดงออก การสื่อสาร และการโต้ตอบทางศิลปะ

กุสลาวัฒน์ คงประดิษฐ์ (2562 : 8) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้ทางการศึกษาเป็นกระบวนการขัดเกลาทางสังคม (Socialization) ของมนุษย์ที่เกิดขึ้นตั้งแต่มีสังคมของมนุษย์ มีรูปแบบและวิธีการผันแปรไปตามเทคโนโลยีนวัตกรรมของสังคมแต่ละยุคสมัย ในช่วงระยะแรกเริ่มได้วิวัฒนาการเป็นเวลากว่า 20 ศตวรรษและวิวัฒนาการนี้ใช้ระยะเวลาที่สั้นลงตามลำดับจนกระทั่งยุคอนาล็อก ซึ่งเป็นยุคก่อนยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีอยู่บนพื้นฐานของวิธีการถ่ายทอดหรือจัดเก็บสัญญาณแบบต่อเนื่องของคลื่นที่มีความถี่และความเข้มของสัญญาณที่ต่างกัน ยุคอนาล็อกนี้ใช้เวลาวิวัฒนาการกว่าหนึ่งศตวรรษ ในยุคดิจิทัลซึ่งเป็นยุคที่เทคโนโลยีอยู่บนพื้นฐานของวิธีการถ่ายทอดหรือจัดเก็บสัญญาณในลักษณะรหัสตัวเลขฐานสอง (Binary Code) ยุคดิจิทัลนี้ใช้เวลาวิวัฒนาการจนถึงปัจจุบันเพียง 2 ทศวรรษในช่วงระยะเวลาเหล่านี้เกิดเป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่หลากหลายที่มุ่งหวังเพื่อประสิทธิผลให้เกิดขึ้นในผู้เรียนเป็นสำคัญ

การประยุกต์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โดยเฉพาะเว็บ 2.0 กับการเรียนรู้การสอนเป็นสิ่งที่ช่วยให้เกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้ดีโดยเฉพาะทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และการแก้ปัญหาความร่วมมือและการสื่อสาร การรู้เท่าทันโลกและการรู้สารสนเทศ ขณะเดียวกันช่วงวัยชาวดิจิทัล หรือชาวเน็ต หรือช่วงวัย Z เป็นช่วงวัยที่คุ้นเคยกับเทคโนโลยีเป็นอย่างดีในการแสวงหาสารสนเทศที่สภาพแวดล้อมในการดำเนินชีวิตครอบคลุมด้วยอุปกรณ์และเครื่องมือที่สร้างจากเทคโนโลยีขั้นสูง อันนำไปสู่เครือข่ายต่าง ๆ ทั่วโลก ดังนั้นจึงเป็นการเชื่อมโยงกันความรู้ในด้านศาสตร์การสอนให้เข้ากันได้กับผู้เรียนที่จะศึกษาให้ก้าวหน้าทันโลกเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารจึงต้องใช้อย่างชาญฉลาดและเหมาะสมที่สามารถเพิ่มพูนความสามารถในการเรียนรู้ได้ จะต้องเป็นผู้มีความรู้ด้านศาสตร์การสอนเป็นอย่างดี ที่จะเลือกใช้กับสถานการณ์ให้สอดคล้องกับบริบทของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้ (Rahamat, et al., 2017, pp. 69-72; Tondeur et al., 2017)

การบริการองค์ความรู้ของสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ได้กำหนดไว้ในวิสัยทัศน์ของหน่วยงานให้เป็นแหล่งเรียนรู้และฐานข้อมูลเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยจัดให้กิจกรรมหรือโครงการต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายใต้การบริหารจัดการของหน่วยงานนั้นมีลักษณะของการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมมุ่งให้นักศึกษาหรือผู้รับบริการนั้นได้รับองค์ความรู้ที่เหมาะสมและสอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ซึ่งกิจกรรมที่เกิดขึ้นจึงเป็น

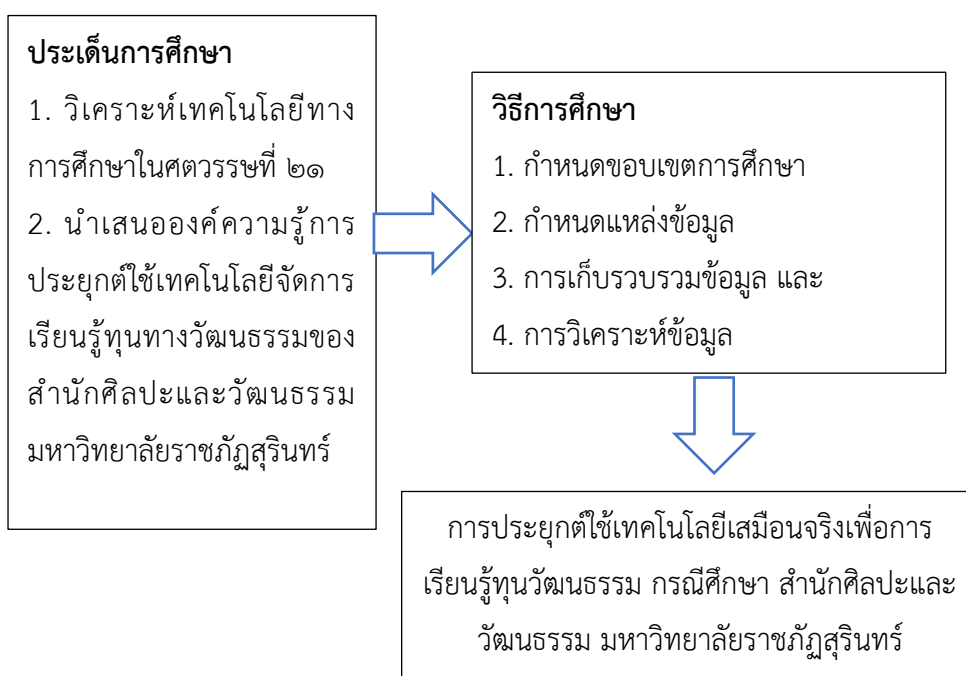
แหล่งเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาผลงานและกิจกรรมให้มีคุณภาพสู่ความเป็นเลิศทางด้านวิชาการและชุมชน จึงเป็นความสนใจของผู้เขียนบทความวิชาการเรื่อง การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อการเรียนรู้ทุนวัฒนธรรมกรณีศึกษา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ฉบับนี้ ต้องการวิเคราะห์เทคโนโลยีทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21 และนำเสนอองค์ความรู้การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีจัดการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมของสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์เป็นลำดับต่อไป

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อวิเคราะห์เทคโนโลยีทางการศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑
2. เพื่อนำเสนอองค์ความรู้การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีจัดการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมของสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

กรอบแนวคิดการศึกษา

การศึกษา เรื่อง การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีจัดการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมในศตวรรษที่ ๒๑ ของสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ผู้ศึกษาได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องนำมาสังเคราะห์สร้างเป็นกรอบแนวคิดการศึกษาได้ ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการศึกษา

วิธีดำเนินการศึกษา

1. กำหนดขอบเขตการศึกษา สำหรับการศึกษาครั้งนี้ผู้ศึกษาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อการเรียนรู้ทุนวัฒนธรรม กรณีศึกษา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ กำหนดเลือกวิเคราะห์เทคโนโลยีทางการศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ และนำเสนอองค์ความรู้การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีจัดการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมของสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ซึ่งการจัดการเรียนรู้ของหน่วยงานผู้ศึกษากำหนดเลือกเทคโนโลยีฐานข้อมูลพหิพหุพันธ์ ๓๖๐ องศา และเมตาเวิร์ส (Metaverse) พหิพหุพันธ์เสมือนจริง
2. กำหนดแหล่งข้อมูล ได้แก่ เอกสาร หนังสือ ตำรา บทความต่าง ๆ และ แหล่งข้อมูลจากเว็บไซต์ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม หรือ <https://culture.sru.ac.th> และเอกสารประกันคุณภาพการศึกษาภายใน ประจำปี 2567 และเอกสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสำนักศิลปะและวัฒนธรรม
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้ศึกษาได้วิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีทางการศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ และนำเสนอองค์ความรู้การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีจัดการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมของสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์เรียบเรียงข้อมูลเป็นหมวดหมู่ตามกรอบแนวคิดการศึกษา
4. การวิเคราะห์ข้อมูล นำข้อมูลที่ได้รับการเรียบเรียงเป็นหมวดหมู่ สรุป วิเคราะห์ สังเคราะห์ ข้อมูลตามกรอบการศึกษา อภิปรายผลและนำมาสร้างองค์ความรู้ใหม่เพื่อนำเสนอแนวคิดที่เป็นประโยชน์แก่สังคม

ผลการศึกษา

การวิเคราะห์เทคโนโลยีทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21

ในยุคที่เทคโนโลยีและการเชื่อมโยงกันทั่วโลกมีอิทธิพลต่อชีวิตประจำวัน ภูมิทัศน์ของการศึกษากำลังประสบกับการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ถือเป็นแนวหน้าของการเปลี่ยนแปลงนี้ เรียกร้องให้มีการประเมินทักษะและเทคโนโลยีที่กำหนดนิยามการศึกษาสมัยใหม่ใหม่ จำเป็นอย่างยิ่งที่นักการศึกษาจะต้องได้รับทักษะที่จำเป็นและกลยุทธ์ทางการศึกษาเชิงนวัตกรรมที่จำเป็นต่อการเตรียมความพร้อมให้นักเรียนเติบโตในสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลาเช่นนี้ ผ่านการวิเคราะห์โดยละเอียดเกี่ยวกับกลยุทธ์การสอน เทคโนโลยีทางการศึกษา และความต้องการเร่งด่วนในการปรับตัวในการเรียนรู้ โฟกัสที่มุ่งหวังที่จะแนะนำนักศึกษาระดับ K-12 ผู้บริหารโรงเรียน และผู้นำทางการศึกษาในการเตรียมนักเรียนให้พร้อมสำหรับความท้าทายในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ การบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับการศึกษาถือเป็นหัวใจสำคัญในการกำหนดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 การเปลี่ยนแปลงนี้ไม่เพียงแต่ช่วยเสริมสร้างทักษะที่ทันสมัยให้กับนักเรียนเท่านั้น แต่ยังช่วยยกระดับวิธีการสอนที่ใช้ในห้องเรียนในปัจจุบันอีกด้วย การนำเทคโนโลยีมาใช้ในห้องเรียนอย่างมีประสิทธิภาพเริ่มต้นจากการค้นหาเครื่องมือที่ส่งเสริมวัตถุประสงค์ทางการศึกษา ซึ่งรวมถึงอุปกรณ์ต่างๆ เช่น แท็บเล็ตและแล็ปท็อป ซอฟต์แวร์สำหรับสร้างเนื้อหาดิจิทัล และแพลตฟอร์มที่อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ทางไกลและการจัดการชั้นเรียนการใช้เครื่องมือเหล่านี้สามารถ

ทำให้บทเรียนมีปฏิสัมพันธ์และน่าสนใจมากขึ้น มอบประสบการณ์การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจริงที่จำเป็นต่อโลกดิจิทัลปัจจุบันให้กับนักเรียน

ประโยชน์ของการใช้เครื่องมือเทคโนโลยีการศึกษา เทคโนโลยีในด้านการศึกษามีประโยชน์มากมายที่ช่วยยกระดับประสบการณ์การเรียนรู้ได้อย่างมาก ซึ่งรวมถึงการมีส่วนร่วมที่เพิ่มขึ้น เครื่องมือแบบโต้ตอบและการนำเสนอแบบมัลติมีเดียสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าวิธีการสอนแบบดั้งเดิม การเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล เทคโนโลยีช่วยให้สามารถกำหนดประสบการณ์การศึกษาแบบเฉพาะบุคคลได้ ซึ่งตอบโจทยรูปแบบและความเร็วในการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละคนซึ่งไม่สามารถทำได้ในห้องเรียนแบบเดิม การเข้าถึงทรัพยากร แพลตฟอร์มดิจิทัลช่วยให้ผู้เรียนและครูสามารถเข้าถึงทรัพยากรและข้อมูลต่างๆ มากมาย ทำให้เกิดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ครอบคลุมมากขึ้น โอกาสในการทำงานร่วมกัน: เทคโนโลยี เช่น ฟอรัม เอกสารที่แชร์ได้ และพื้นที่ประชุมดิจิทัล ช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกันกับเพื่อนร่วมงานและครูได้อย่างง่ายดาย แม้จะอยู่ห่างไกลกัน ความท้าทายและแนวทางแก้ไขในการนำเทคโนโลยีมาใช้ แม้จะมีข้อดีมากมาย แต่การบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับการศึกษาก็อาจนำมาซึ่งความท้าทายซึ่งรวมถึงการขาดโครงสร้างพื้นฐานที่จำเป็น การต่อต้านการเปลี่ยนแปลงในหมู่บุคลากร และความกังวลเกี่ยวกับความเท่าเทียมทางดิจิทัลในหมู่นักศึกษา เพื่อเอาชนะอุปสรรคเหล่านี้ การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน โรงเรียนสามารถลงทุนสร้างโครงสร้างพื้นฐานด้านไอทีที่แข็งแกร่งด้วยอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงและอุปกรณ์ที่เพียงพอ การฝึกอบรมวิชาชีพ: นักการศึกษาควรได้รับการฝึกอบรม และการสนับสนุนอย่างต่อเนื่องเพื่อรวมเทคโนโลยีใหม่ๆ เข้าในการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ การแก้ไขปัญหาความเสมอภาคทางดิจิทัล โรงเรียนต้องมีกลยุทธ์เพื่อให้แน่ใจว่านักเรียนทุกคนสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีได้อย่างเท่าเทียมกัน โดยอาจทำได้ผ่านโครงการกู้ยืมเงินหรือทุนสำหรับนักเรียนที่ด้อยโอกาส กลยุทธ์ในการสอนทักษะในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องให้นักการศึกษาปรับตัวและนำวิธีการสอนที่เป็นนวัตกรรม มาใช้ เมื่อภูมิทัศน์ทางการศึกษาเปลี่ยนแปลงไป การผสมผสานเทคโนโลยี การเรียนรู้แบบโครงงาน และการมุ่งเน้นด้านสังคมและอารมณ์ จะช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ (Strobel Education. 2568)

ในช่วงปี 2024 ได้เกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอย่างครอบคลุมในด้านการศึกษา จากการวิเคราะห์ของสำนักวิจัยและพัฒนาการศึกษานี้คือแนวโน้มด้านการศึกษา 15 รูปแบบที่จะเกิดขึ้นในปี 2024 (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. 2568) ได้นำเสนอไว้ดังนี้

1. Gamification ยังคงเป็นแนวทางการศึกษาที่มีอิทธิพลซึ่งจูงใจนักเรียนโดยเป็นวิธีการสอนที่จะช่วยให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนาน ทำทาย โดยการใช้องค์ประกอบต่าง ๆ ของเกม ได้แก่ การตั้งเป้าหมายให้เกิดความสนุกและเกิดความท้าทาย เมื่อบรรลุเป้าหมายแล้วจึงเกิดการให้รางวัล ทำให้เกิดการแข่งขันในผู้เล่น(ผู้เรียน) และมีผลป้อนกลับ (Feedback) และเพื่อใช้ในการจัดลำดับ มาปรับใช้กับการเรียนการสอนเพื่อกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความสนใจที่จะเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับหลักการเรียนในรูปแบบ Active Learning ซึ่งเป็นการสอนเชิงรุก

2. Immersive Reality: Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) และ Mixed Reality (MR) เป็นเทคโนโลยีที่สมจริงที่เกิดขึ้นใหม่ มีศักยภาพในการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์การสอนและการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญ สภาพแวดล้อมจำลองเปิดโอกาสให้นักเรียนสำรวจสถานการณ์จริงหรือตามจินตนาการ ช่วยเพิ่มความเข้าใจและการมีส่วนร่วมในการศึกษาเรื่องนั้นๆ

3. Microlearning เป็นการเรียนรู้ในระยะเวลาสั้นๆ เน้นเนื้อหาที่กระชับและตรงประเด็น เพื่อช่วยพัฒนาความรู้และทักษะในเรื่องหนึ่ง ๆ โดยเฉพาะ ทำให้ผู้เรียนสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตหรือการทำงานจริงได้ รวมถึงทำให้ได้ความรู้ใหม่ๆ สร้างแนวความคิดใหม่ เพื่อต่อยอดความรู้เดิมที่มีอยู่

4. AI and Human Synergy การผสมผสานระหว่างข้อมูลของครูและปัญญาประดิษฐ์ซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนาการศึกษาให้มีคุณภาพอย่างยั่งยืน ศักยภาพของ AI มีตั้งแต่การให้คะแนนนักเรียนที่มีประสิทธิภาพไปจนถึงการสร้างแบบฝึกหัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่กำหนดเป้าหมาย สร้างทักษะที่ต้องการให้นักเรียนได้รับในการฝึกอบรมได้โดยตรง เสริมสร้างการเรียนรู้ส่วนบุคคล โดยมีจุดมุ่งเน้น AI ให้มีมนุษย์เป็นศูนย์กลางเพื่อเพิ่มขีดความสามารถของมนุษย์

5. Leveraging Big Data การใช้ประโยชน์จากข้อมูลขนาดใหญ่ในด้านการศึกษา เป็นการสร้างระบบฐานข้อมูลสารสนเทศทางการศึกษาด้านต่างๆ ตั้งแต่ข้อมูลนักเรียน ข้อมูลครูและบุคลากรทางการศึกษา ข้อมูลโรงเรียน ข้อมูลงบประมาณ ข้อมูลสิ่งก่อสร้าง ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา และข้อมูลอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ที่สามารถนำมาใช้เป็นข้อมูลในการวิเคราะห์ เพื่อวางแผนพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน และปรับปรุงผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน เป็นโปรแกรมที่ปรับแต่งสำหรับนักเรียนแต่ละคน และช่วยให้ครูวิเคราะห์พฤติกรรมของนักเรียนได้แม่นยำยิ่งขึ้น และสามารถนำไปสู่การปรับปรุงกลยุทธ์การสอนและเส้นทางการเรียนรู้แบบรายบุคคล

6. Evolving K-12 Digital Education ระบบการศึกษาระดับอนุบาลถึงมัธยมศึกษา (K-12) สามารถเรียนทางออนไลน์ผ่านโรงเรียนและโปรแกรมเสมือนจริง การศึกษาระดับ K-12 แบบออนไลน์และ e-Learning กำลังได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อยๆ ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา เนื่องจากช่วยให้ครอบครัวและนักเรียนมีความยืดหยุ่นในการศึกษาของตนเองได้มากขึ้น

7. Blockchain in Education เทคโนโลยีบล็อกเชนซึ่งเป็นที่รู้จักในเรื่องความปลอดภัยและความโปร่งใส ยังคงมีการนำบล็อกเชนมาประยุกต์ใช้ในการศึกษาอย่างต่อเนื่อง ช่วยเพิ่มความมั่นใจในความปลอดภัยของข้อมูลนักเรียนและครู และสามารถจัดการการเข้าชั้นเรียน หลักสูตร การให้เกรด งานที่ได้รับมอบหมาย และอื่นๆ ได้ ซึ่งกลไกการทำธุรกรรมแบบเพียร์ทูเพียร์ของ Blockchain ยังเน้นถึงการเป็นเจ้าของข้อมูลของนักเรียนอีกด้วย

8. Personalized Learning ในปี 2024 จะได้เห็นการปรับปรุงกลยุทธ์การเรียนรู้ส่วนบุคคล โดยมีเป้าหมายเพื่อปรับแต่งการเรียนรู้ตามจุดแข็ง ความต้องการ ทักษะ และความสนใจของนักเรียนแต่ละคน ซึ่งตระหนักว่าเด็กทุกคนมีสไตล์การเรียนรู้ที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง

9. STEAM-based Programs หลักสูตรวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ ศิลปะ และคณิตศาสตร์ (STEAM) ยังคงได้รับแรงผลักดันอย่างต่อเนื่อง ด้วยการบูรณาการสาขาวิชาเหล่านี้ นักเรียนจะได้รับการส่งเสริมให้คิดอย่างมีวิจารณญาณ ทำงานร่วมกัน และประยุกต์ใช้ข้อมูลในสถานการณ์จริง

10. Subscription-Based Model for Learning แพลตฟอร์มการศึกษาที่ใช้โมเดล Subscription-based เป็นการเปิดให้ผู้เรียนได้สมัครรายเดือนหรือรายปี และเรียนกิตติวิชาที่ได้ภายในระยะเวลาที่เป็นสมาชิกอยู่ ซึ่งต่างจากการเรียนออนไลน์แบบเดิมที่ผู้เรียนต้องเลือกชำระเงินเรียนทีละรายวิชาและต้องเรียนให้จบเพื่อรับใบประกาศนียบัตร การเรียนรู้แบบ Subscription-based จึงเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลองเรียนหลายๆ วิชา และเข้าถึงเนื้อหาสื่อการเรียนรู้ของคอร์สหรือหลักสูตรได้ทั้งหมด และผู้เรียนมีสิทธิ์ที่จะสามารถเปลี่ยนไปเรียนคอร์สอื่นกลางคันหรือข้ามไปยังบทเรียนอื่นได้ ซึ่งถือว่าผู้เรียนมีความยืดหยุ่นและตัวเลือกในการเรียนมากขึ้นกว่าเดิม

11. Holistic Learning การมุ่งเน้นไปที่การเรียนรู้แบบองค์รวมที่เน้นกระบวนการเรียนรู้แบบครบทุกมิติ ซึ่งสอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้ของมนุษย์โดยธรรมชาติ ดังนั้นเป้าหมายสูงสุดของการเรียนแบบองค์รวม คือ การที่ผู้เรียนรู้จักการใช้วิชามาเชื่อมโยงให้เกิดประโยชน์กับการใช้ชีวิต ประกอบด้วย Head คือ การพัฒนาความรู้ที่จำเป็น (Core Knowledge) Heart คือ การพัฒนาคุณค่าภายใน (Core Value) และ Hand คือ การพัฒนาทักษะที่สำคัญ (Core Skill)

12. Hybrid Learning เป็นโมเดลการเรียนรู้แบบผสมผสาน ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างการเรียนรู้แบบตัวต่อตัวและแบบออนไลน์ คาดว่าคงจะยังคงอยู่ต่อไปภายหลังจากการแพร่ระบาดของโควิด-19 โมเดลนี้นำเสนอระบบการศึกษาที่ยืดหยุ่นซึ่งรองรับทั้งนักเรียนทางไกลและนักเรียนด้วยตนเองไปพร้อมๆ กัน

13. Education and Entrepreneurship Mindset การบูรณาการความเป็นผู้ประกอบการเข้ากับการศึกษา โดยส่งเสริมทักษะการเป็นผู้ประกอบการ เช่น การแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ ความเป็นผู้นำ และการสื่อสาร หลักสูตรนี้ส่งเสริมกรอบความคิดของผู้ประกอบการ เพื่อเตรียมนักเรียนให้พร้อมสำหรับตลาดงานในอนาคต

14. Mobile Learning การเรียนรู้แบบเคลื่อนที่ (mobile learning) เป็นการจัดการเรียนการสอนหรือการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่นำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนผ่านเทคโนโลยีเครือข่ายแบบไร้สายและเทคโนโลยีเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผู้เรียนสามารถเรียนได้ทุกที่และทุกเวลา

15. Social-emotional Learning (SEL) กระบวนการพัฒนาทักษะทางอารมณ์และสังคม ที่ผู้เรียนจะได้ฝึกทำความเข้าใจและจัดการอารมณ์ของตนเอง เรียนรู้ที่จะเอาใจใส่ ทำความเข้าใจความรู้สึกของเพื่อน ๆ พัฒนาความสัมพันธ์เชิงบวกกับบุคคลใกล้ชิด ผู้เรียนได้ฝึกการตัดสินใจด้วยตัวเอง รับผิดชอบต่อภาระหน้าที่ของตนเองได้ SEL ยังคงได้รับความสนใจในภาคการศึกษา ซึ่งเป็นการวางรากฐานสำหรับการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ความสัมพันธ์ต่อผู้อื่นและการตัดสินใจอย่างรอบรู้

สรุปได้ว่า เทคโนโลยีการศึกษาในศตวรรษที่ 21 นั้นได้รับการพัฒนากระด้นขึ้นมาใช้ในการศึกษาอย่างกว้างขวางจนเกิดรูปแบบการจัดการศึกษามากมาย ในขณะที่โลกวิวัฒนาการอย่างไม่หยุดนิ่ง กลยุทธ์ในการศึกษาและการเรียนรู้จึงต้องเปลี่ยนแปลงไปเพื่อให้ทันกระแสของโลกที่เปลี่ยนแปลงไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วง

ที่มีการระบาดของ Covid-19 เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญในหลายภาคส่วนซึ่งรวมถึงภาคการศึกษาด้วย แนวโน้มการศึกษาจึงมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว ทำให้การศึกษามีหลากหลายรูปแบบและเข้าถึงได้มากขึ้น สำหรับทุกคน จากข้อมูลเบื้องต้นนั้นสำนักศิลปะและวัฒนธรรมได้นำเอาเทคโนโลยี Immersive Reality: Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) และ Mixed Reality (MR) มาใช้ในการสร้างฐานการเรียนรู้ให้นักศึกษาหรือผู้สนใจทั่วไปได้เข้ามาเรียนรู้ สร้างเป็น Leveraging Big Data ผ่านช่องทางเว็บไซต์ของสำนักศิลปะและวัฒนธรรม ภายใต้รูปแบบการจัดการศึกษาจากแหล่งข้อมูลวารสารของหน่วยงานและโปรแกรมพิพิธภัณฑ์ 360 องศา และเมตาเวิร์ส (Metaverse) พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง ซึ่งการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงครั้งนี้ กำหนดเอาแหล่งเรียนรู้เทคโนโลยีฐานข้อมูลพิพิธภัณฑ์ ๓๖๐ องศา และเมตาเวิร์ส (Metaverse) พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีจัดการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมของสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

คำว่า “ทุนทางวัฒนธรรม” (Cultural Capital) หมายถึง ผลผลิตทางวัฒนธรรมทั้งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ ทุนทางวัฒนธรรมที่จับได้ เช่น โบราณสถาน มรดกทางวัฒนธรรม ผลงานศิลปะแขนงต่างๆ ทั้ง ภาพวาด หัตถกรรม ดนตรี ภาพยนตร์ วรรณกรรม เหล่านี้มักจะวัดมูลค่าเป็นตัวเงินได้ ส่วนทุนวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ได้แก่ ความเชื่อ จารีต ประเพณี วิถีชีวิต ผู้นำเสนอแนวคิดเรื่องทุนวัฒนธรรมคนแรกคือ ปิแอร์ บูร์ดิเยอ เขาระบุว่า “ทุน” หมายถึง สิ่งที่คุณค่าได้รับจากกระบวนการหล่อหลอมทางสังคม อันกลายเป็นคุณสมบัติติดตัวที่เอื้อให้คุณค่าสามารถนำไปเพิ่มพูนมูลค่าของตนได้ เช่น ความรู้ รสนิยม กิจกรรมร่ายรำ นอกจากนี้ ยังหมายรวมถึงทรัพย์สินต่างๆ ที่มีคุณค่าอย่างหนึ่งที่ไม่ใช่คุณค่าเชิงเศรษฐกิจโดยตรง แต่มีมูลค่าในเชิงเศรษฐกิจได้ เช่น งานศิลปะ หนังสือ เอกสารรับรองทางวิชาการ (ชนิดา เสี่ยมไพศาลสุข. 2548 : 113)

ทุนทางวัฒนธรรมที่สำนักศิลปะและวัฒนธรรมได้รวบรวมพัฒนาสู่ฐานข้อมูลทั้งรูปแบบเอกสาร สื่อประชาสัมพันธ์ แพลตฟอร์ม หรือโปรแกรมต่าง ๆ มีหลากหลาย โดยเชื่อมโยงให้เกิดความสัมพันธ์ในการประยุกต์แบบบูรณาการมาจากค่านิยมที่หน่วยงานกำหนดไว้ เพื่อสร้างตัวชี้วัดแห่งความสำเร็จตามกรอบของภารกิจและยุทธศาสตร์ของหน่วยงาน จึงได้สร้างตัวแปรตัวด้วยย่อของคำว่า “CULTURE” โดยให้ความหมายจากการตัวแปรที่ซ่อนความเป็นตัวตนของหน่วยงาน คือ “C”=Creativity (ความคิดสร้างสรรค์) ส่งเสริมการสร้างผลงานศิลปะและวัฒนธรรมที่แปลกใหม่ โดยเคารพรากเหง้าท้องถิ่น “U”=Unity (ความสามัคคี) ทำงานร่วมกันอย่างมีน้ำใจ ยึดหลักการมีส่วนร่วมระหว่างสถาบัน ชุมชน และภาคีเครือข่าย “L”=Local Wisdom (ภูมิปัญญาท้องถิ่น) รักษาและถ่ายทอดองค์ความรู้พื้นถิ่นสู่คนรุ่นใหม่อย่างยั่งยืน “T”=Tradition (ประเพณี) ทำนุบำรุงและฟื้นฟูขนบธรรมเนียมอันดีงามของสุรินทร์และภาคอีสานใต้ “U”=Understanding (ความเข้าใจอัตลักษณ์) ส่งเสริมความเข้าใจในความหลากหลายทางวัฒนธรรมเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างกลมเกลียว “R”=Responsibility (ความรับผิดชอบ) ปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบต่อหน้าที่ สังคมและวัฒนธรรม และ “E”=Excellence (ความเป็นเลิศทางศิลปะและวัฒนธรรม) มุ่งพัฒนาองค์ความรู้ ผลงาน และกิจกรรมให้มีคุณภาพสู่ความเป็นเลิศทางวิชาการและชุมชน

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีจัดการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมของสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ได้กำหนดรูปแบบการจัดการเรียนรู้แหล่งข้อมูลในระบบสารสนเทศของหน่วยงาน ปรากฏดังภาพที่ 1 ดังนี้



ภาพที่ 2 จัดการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมของสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ที่ : สำนักศิลปะและวัฒนธรรม (2568 : Online)

การจัดการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมของสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ได้นำเอารูปแบบ Leveraging Big Data การใช้ประโยชน์จากข้อมูลขนาดใหญ่ในด้านการศึกษามาเป็นเครื่องมือในการสร้างระบบฐานข้อมูลสารสนเทศทางการศึกษาด้านต่างๆ มีฐานข้อมูลแหล่งความรู้จากวารสารชื่ออังกฤษ: Arts and Culture Journal of the Lower Moon River ชื่อไทย: วารสารศิลปะและวัฒนธรรมกลุ่มแม่น้ำมูล ISSN

2822 - 0617 (Online) และในปัจจุบันนั้นเป็นปีที่ 14 ฉบับที่ 2 (2025): วารสารศิลปะและวัฒนธรรมเล่ม
แม่น้ำมูล ปีที่ 14 ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม - สิงหาคม 2568) ได้รับการรับรองให้อยู่ในฐานTCI ที่ 1 นอกจากนั้น
แล้ว ยังมีการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ Immersive Reality: Virtual Reality (VR), Augmented Reality
(AR) และ Mixed Reality (MR) ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่สมจริงที่เกิดขึ้นใหม่ มีศักยภาพในการเปลี่ยนแปลง
ประสบการณ์การสอนและการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งสำนักศิลปะและวัฒนธรรมนั้นได้เผยแพร่ให้สามารถ
เข้าไปเรียนรู้ได้ตลอดเวลาตามลิงค์ <https://culture.srru.ac.th/> มี ๒ แหล่งเรียนรู้ คือ

1. พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง (พิพิธภัณฑ์ 360 องศา) เป็นพิพิธภัณฑ์ผ้า สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ เป็นแหล่งเรียนรู้ที่รวบรวมความสัมพันธ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ที่อาศัยอยู่ในจังหวัด
สุรินทร์ วัฒนธรรมการทอผ้าที่เป็นงานหัตถกรรม ซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ของชาว
สุรินทร์ ตลอดจนเครื่องแต่งกายพื้นเมืองของกลุ่มชาติพันธุ์ในจังหวัดสุรินทร์

2. เมตาเวิร์ส (Metaverse) พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง เป็นเรียนรู้ที่ผู้เข้าชมจะได้กำหนดตัวตนเองใน
โปรแกรมนี้ สามารถสัมผัสได้เหมือนกับการร่วมเล่นเกมส์ สร้างความรู้สึกที่อยากเรียนรู้มากขึ้น

จากผลการพัฒนาเว็บไซต์ผ่านเทคโนโลยีของสำนักศิลปะและวัฒนธรรมนั้นได้พบว่า มีนักศึกษาที่เข้า
มาเรียนรู้ข้อมูลเพื่อนำไปพัฒนาองค์ความรู้ผ่านโครงการเชื่อมโยงกระบวนการจัดการเรียนรู้ทุนวัฒนธรรมของ
สำนักศิลปะและวัฒนธรรม สามารถบูรณาการเข้ากับแนวโน้มเทคโนโลยีทางการศึกษาได้อย่างเป็นระบบ โดย
ออกแบบเป็น “กระบวนการเรียนรู้เชิงบูรณาการ” ที่สอดคล้องทั้งด้านเนื้อหา วิธีการ และเทคโนโลยี ดังนี้

1. ขั้นสำรวจและรวบรวมทุนวัฒนธรรม (Cultural Exploration & Data Collection) สำนัก
ศิลปะและวัฒนธรรมทำหน้าที่รวบรวมองค์ความรู้ เช่น ประเพณี ภูมิปัญญาท้องถิ่น พิธีกรรม และศิลปะ
พื้นบ้าน เชื่อมโยงกับ Big Data เพื่อสร้างฐานข้อมูลดิจิทัลด้านวัฒนธรรม ใช้ AI วิเคราะห์และจัดหมวดหมู่
ข้อมูล ใช้ Mobile Learning ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเก็บข้อมูลภาคสนาม เช่น ถ่ายภาพ บันทึกวิดีโอ หรือ
สัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้าน

2. ขั้นตอนออกแบบการเรียนรู้ (Learning Design) นำข้อมูลทุนวัฒนธรรมมาพัฒนาเป็นหลักสูตรหรือ
กิจกรรมการเรียนรู้ ใช้ Personalized Learning ปรับเนื้อหาให้เหมาะกับผู้เรียนแต่ละกลุ่ม ใช้ Microlearning
แบ่งเนื้อหาเป็นตอนสั้น ๆ เข้าใจง่ายบูรณาการ STEAM เช่น การออกแบบสื่อวัฒนธรรม หรือการสร้าง
นวัตกรรมจากภูมิปัญญาท้องถิ่น

3. ขั้นจัดการเรียนรู้ (Learning Implementation) ดำเนินการจัดกิจกรรมทั้งในและนอกห้องเรียน
ใช้ Gamification เช่น เกมตอบคำถามวัฒนธรรม หรือภารกิจเรียนรู้ชุมชน ใช้ VR/AR/MR จำลองพิธีกรรม
หรือสถานที่สำคัญทางวัฒนธรรม ใช้ Hybrid Learning ผสมผสานการเรียนรู้ในชั้นเรียนกับการเรียนออนไลน์
และการลงพื้นที่จริง

4. ขั้นสร้างประสบการณ์และการมีส่วนร่วม (Experiential & Engagement Learning) เน้นให้
ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง ใช้ Holistic Learning (Head-Heart-Hand) Head: ความรู้ด้านวัฒนธรรม Heart:
การเห็นคุณค่าและความภาคภูมิใจ Hand: การลงมือปฏิบัติ เช่น การจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรม ใช้ SEL
(Social-emotional Learning) เพื่อปลูกฝังคุณค่าทางสังคม เช่น ความเคารพ ความเข้าใจความหลากหลาย

5. **ขั้นประเมินและพัฒนา (Assessment & Improvement)** ประเมินผลการเรียนรู้และปรับปรุงกระบวนการ ใช้ AI และ Learning Analytics วิเคราะห์พัฒนาการเรียนรู้ ใช้ Blockchain บันทึกผลงานหรือผลงานเชิงวัฒนธรรมของผู้เรียนอย่างโปร่งใส ใช้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) เพื่อพัฒนาหลักสูตรอย่างต่อเนื่อง

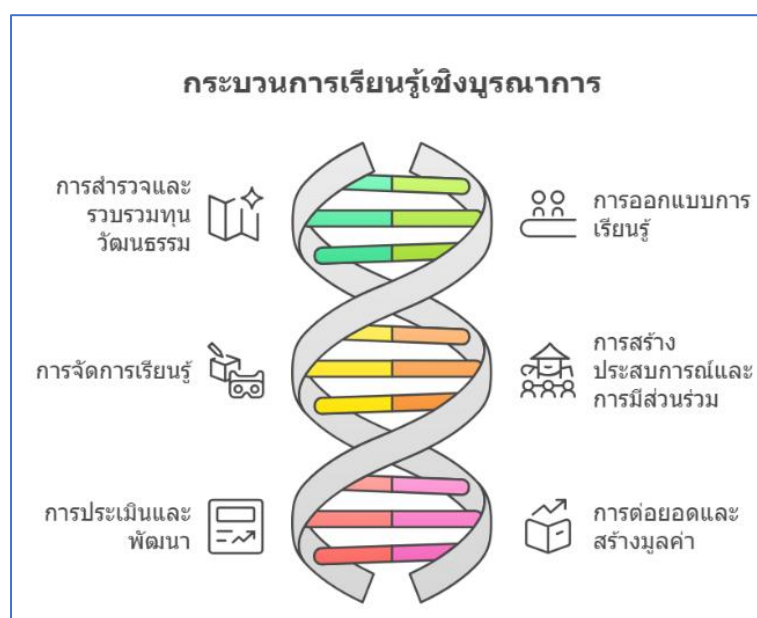
6. **ขั้นต่อยอดและสร้างมูลค่า (Cultural Innovation & Sustainability)** นำความรู้ไปต่อยอดเชิงเศรษฐกิจและสังคม ส่งเสริม Entrepreneurship Mindset เช่น การพัฒนาผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม ใช้แพลตฟอร์ม Subscription-based Learning เผยแพร่ความรู้สู่สาธารณะ และสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างสถาบัน ชุมชน และผู้เรียน

สรุปภาพรวมการเชื่อมโยง

1. กระบวนการของสำนักศิลปะและวัฒนธรรมสามารถพัฒนาเป็น “ระบบนิเวศการเรียนรู้ทุนวัฒนธรรมดิจิทัล” ที่เริ่มจากการรวบรวมองค์ความรู้ → ออกแบบการเรียนรู้ → จัดกิจกรรม → สร้างประสบการณ์ → ประเมินผล → ต่อยอดสู่การใช้ประโยชน์จริง โดยมีเทคโนโลยีเป็นตัวขับเคลื่อนสำคัญ

2. แนวทางนี้จะช่วยให้การเรียนรู้ทุนวัฒนธรรมไม่ใช่เพียงการอนุรักษ์ แต่เป็น “การเรียนรู้ที่มีชีวิต” สามารถเข้าถึงได้ง่าย น่าสนใจ และต่อยอดได้ในโลกยุคดิจิทัลอย่างยั่งยืน

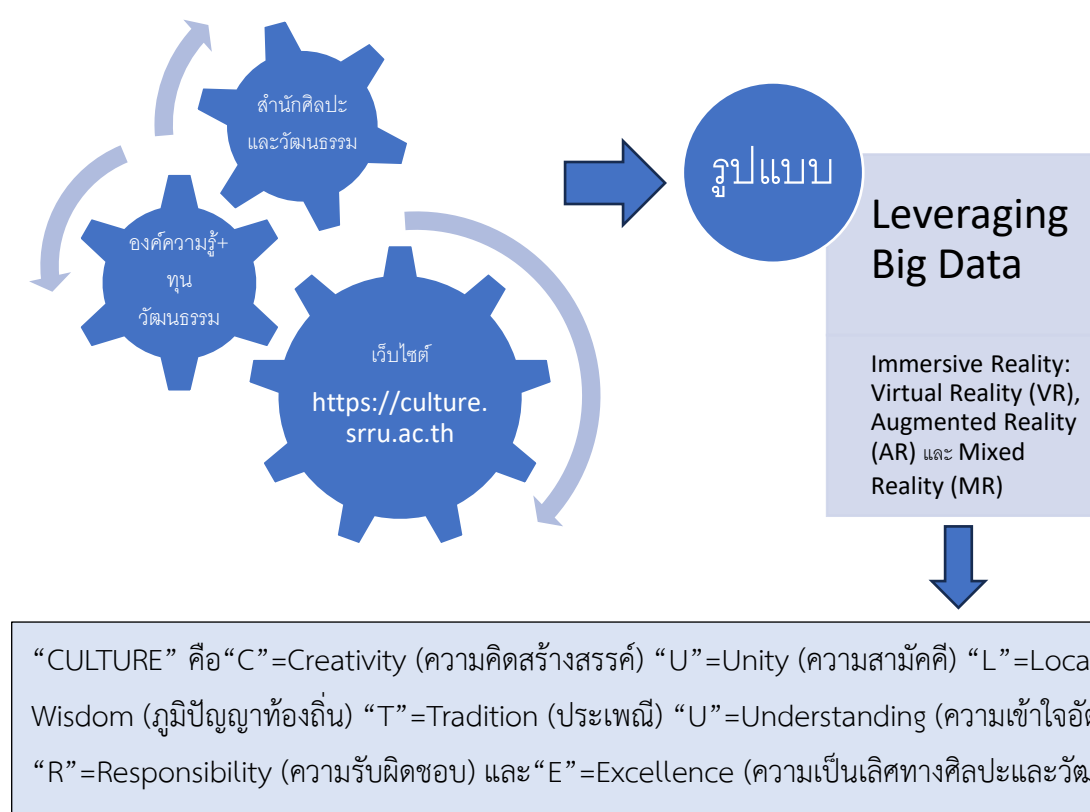
ซึ่งสามารถกำหนดเป็นผังมโนทัศน์ได้ดังนี้



ภาพที่ 3 กระบวนการเรียนรู้เชิงบูรณาการ

องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษา

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีจัดการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมในศตวรรษที่ ๒๑ ของสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ฉบับนี้ ได้วิเคราะห์เทคโนโลยีทางการศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ และนำเสนอองค์ความรู้การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีจัดการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมของสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ สามารถสรุปเป็นกรอบแนวทางการพัฒนาสู่ความเป็นเลิศตามค่านิยมของคำว่า “CULTURE” ทำให้พบรูปแบบการจัดการศึกษาอยู่ ๒ รูปแบบ คือ Leveraging Big Data การใช้ประโยชน์จากข้อมูลขนาดใหญ่ในด้านการศึกษา และ รูปแบบ Immersive Reality: Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) และ Mixed Reality (MR) สามารถแสดงเป็นภาพได้ดังนี้



ภาพที่ 4 องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษา

สรุป

จากเนื้อหาบทความเรื่อง “การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อการเรียนรู้ทุนวัฒนธรรมกรณีศึกษา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์” นั้น มุ่งศึกษาบทบาทของเทคโนโลยีทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วจากอิทธิพลของเทคโนโลยีดิจิทัล โดยเฉพาะ ICT ที่ส่งผลต่อรูปแบบการเรียนรู้ การสื่อสาร และการสร้างองค์ความรู้ ทำให้เกิดแนวคิด “ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21” ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และการเรียนรู้ตลอดชีวิต เทคโนโลยีจึง

กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาการศึกษาให้สอดคล้องกับผู้เรียนยุคใหม่ การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

- 1) วิเคราะห์เทคโนโลยีทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21 และ 2) นำเสนอแนวทางการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมของสำนักศิลปะและวัฒนธรรม โดยใช้วิธีการศึกษาจากเอกสาร งานวิจัย และข้อมูลของหน่วยงาน ผลการศึกษาพบว่า เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาการเรียนรู้ เช่น การใช้สื่อดิจิทัล การเรียนรู้ออนไลน์ การเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล และการใช้เครื่องมือที่ช่วยสร้างการมีส่วนร่วมของผู้เรียน อย่างไรก็ตาม ยังมีความท้าทาย เช่น ความเหลื่อมล้ำทางเทคโนโลยี และความจำเป็นในการพัฒนาทักษะครู ในด้านแนวโน้มการศึกษา พบว่ามีเทคโนโลยีและแนวทางสำคัญ เช่น Gamification, AI, Big Data, VR/AR/MR, Hybrid Learning, Mobile Learning และ Personalized Learning ที่ช่วยยกระดับคุณภาพการศึกษาให้มีความยืดหยุ่น เข้าถึงง่าย และตอบสนองผู้เรียนรายบุคคลมากขึ้น สำหรับการประยุกต์ใช้สำนักศิลปะและวัฒนธรรม ได้พัฒนา “ระบบนิเวศการเรียนรู้ทุนวัฒนธรรมดิจิทัล” โดยใช้เทคโนโลยีสำคัญ 2 รูปแบบ ได้แก่ Leveraging Big Data เพื่อสร้างฐานข้อมูลองค์ความรู้ด้านวัฒนธรรม และ Immersive Reality (VR/AR/MR) ผ่านพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงและเมตาเวิร์ส ผ่านกระบวนการเรียนรู้ถูกออกแบบเป็น 6 ขั้นตอน ได้แก่ การสำรวจข้อมูล ออกแบบการเรียนรู้ จัดกิจกรรม สร้างประสบการณ์ ประเมินผล และต่อยอดเชิงเศรษฐกิจและสังคม โดยเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและการเรียนรู้เชิงบูรณาการ นอกจากนี้ ยังใช้กรอบแนวคิด “CULTURE” เป็นค่านิยมหลัก ได้แก่ Creativity, Unity, Local Wisdom, Tradition, Understanding, Responsibility และ Excellence เพื่อขับเคลื่อนการพัฒนาการเรียนรู้ทุนวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน โดยสรุป การนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ช่วยให้การเรียนรู้ทุนวัฒนธรรมมีความทันสมัย น่าสนใจ เข้าถึงง่าย และสามารถต่อยอดเชิงนวัตกรรมและเศรษฐกิจได้ ทำให้การอนุรักษ์วัฒนธรรมไม่ใช่เพียงการเก็บรักษาแต่เป็น “การเรียนรู้ที่มีชีวิต” ในยุคดิจิทัล

เอกสารอ้างอิง (References)

- กุลลวัฒน์ คงประดิษฐ์. (2562 : มกราคม - เมษายน). “การเป็นครูที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นฐานในโลกดิจิทัลของศตวรรษที่ 21” ในวารสารศึกษาศาสตร์ ปีที่ 30 ฉบับที่ 1 หน้า 8.
- ชนิดา เสงี่ยมไพศาลสุข. (2548). *L'e'conomie des bines symboliques. (เศรษฐกิจของทรัพย์สินเชิงสัญลักษณ์) ของ ปีแยร์ บูร์ดิเยอ : บทแปลและบทวิเคราะห์หมโนทัศน์ทางสังคมวิทยา*. [วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต] สาขาวิชาการแปลภาษา.
- สำนักศิลปะและวัฒนธรรม. (2568). “สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์”. [ออนไลน์] <https://culture.srru.ac.th>. เข้าถึงเมื่อ 25 สิงหาคม 2568.
- Rahamat, R. B., Shah, P. M., Din, R. B., & Aziz, J. B. A. (2017). Students' readiness and perceptions towards using mobile technologies for learning the English language literature component. *The English Teacher*, 16.

Strobel Education. (2568) "การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21: มุมมองเกี่ยวกับทักษะและเทคโนโลยีที่จำเป็น"
[online] <https://shorturl.at/Ma2lp> เข้าถึงเมื่อ วันที่ 25 สิงหาคม 2568.

Tondeur, J., Aesaert, K., Pynoo, B., Braak, J., Fraeyman, N., & Erstad, O. (2017). Developing a validated instrument to measure preservice teachers' ICT competencies: Meeting the demands of the 21st century. *British Journal of Educational Technology*, 48(2), 462-472.