

เครื่องมือการสอนสังคมศึกษาที่บูรณาการการเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดียเพื่อส่งเสริมสมรรถนะ ความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา Social Studies Teaching Tools Integrating Transmedia Storytelling to Promote Digital Citizenship Competence for Vocational Students

กวิณภพ นิมพญา¹, ชรินทร์ มั่งคั่ง^{1*}, กฤติภัทร สระทองขุน²

Kawinprob Nimpaya¹, Charin Mangkhang^{1*}, Kittiphat Srathongchun²

¹ สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เชียงใหม่ ประเทศไทย

Social Studies Division, Faculty of Education, Chiang Mai University, Chiang Mai, Thailand

² ภาควิชาประวัติศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เชียงใหม่ ประเทศไทย

Department of History, Faculty of Humanities, Chiang Mai University, Chiang Mai, Thailand

* ผู้ประพันธ์บรรณกิจ (Corresponding author): ชรินทร์ มั่งคั่ง (Charin Mangkhang)

E-mail: charin.mangkhang@cmu.ac.th

Received: 9 ตุลาคม พ.ศ. 2568, Revised: 31 มกราคม พ.ศ. 2569, Accepted: 4 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569

บทคัดย่อ

การสอนสังคมศึกษาในระดับอาชีวศึกษาไทยภายใต้บริบทการเปลี่ยนแปลงของสังคมดิจิทัล มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นกำลังคนที่มีทั้งทักษะวิชาชีพและความพร้อมในการดำรงชีวิตในสังคมร่วมสมัย อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนการสอนในทางปฏิบัติยังเผชิญข้อจำกัดหลายประการ ทั้งความเหลื่อมล้ำด้านทรัพยากรและโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี ความไม่พร้อมของครูในการออกแบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการ และรูปแบบการเรียนการสอนที่ยังคงเน้นการถ่ายทอดเนื้อหาเป็นหลัก ส่งผลให้การพัฒนาสมรรถนะด้านการคิด การสื่อสาร และความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนยังไม่เกิดขึ้นอย่างเต็มศักยภาพ บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายศักยภาพของแนวคิดการเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดียในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา เพื่อส่งเสริมสมรรถนะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนระดับอาชีวศึกษาไทย พร้อมทั้งเสนอกรอบแนวคิดสำหรับการออกแบบการจัดการเรียนรู้และการประเมินผลเชิงสมรรถนะที่สอดคล้องกับบริบทของสังคมดิจิทัลและลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียนในระดับอาชีวศึกษา เนื้อหาของบทความนี้ได้จากการทบทวน วิเคราะห์ และสังเคราะห์วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษา แนวคิดการเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดีย และสมรรถนะความเป็นพลเมืองดิจิทัล เพื่อนำมาประมวลเป็นกรอบแนวคิดสำหรับการออกแบบการจัดการเรียนรู้และการประเมินผลเชิงสมรรถนะที่เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนระดับอาชีวศึกษาไทยในสังคมดิจิทัล การศึกษาอาชีวศึกษา แนวคิดพลเมืองดิจิทัล และการเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดีย เพื่อนำมาพัฒนาเป็นกรอบแนวคิดเชิงอธิบาย ผลการวิเคราะห์ชี้ให้เห็นว่า การบูรณาการทรานส์มีเดียสามารถช่วยเพิ่มแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และเอื้อต่อการส่งเสริมสมรรถนะสำคัญ ได้แก่ การคิดเชิงวิพากษ์ การรู้เท่าทันสื่อ การสื่อสารอย่างมีความรับผิดชอบ และการมีส่วนร่วมสาธารณะเชิงจริยธรรม อย่างไรก็ตาม ยังมีข้อจำกัดด้านทรัพยากร เวลา และทักษะของครูที่ต้องพิจารณาอย่างรอบคอบ บทความเสนอกรอบการสอน 4 ขั้นตอน ได้แก่ การออกแบบเรื่องเล่าโลกคิด การกระจายเรื่องราวผ่านหลายสื่อ การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และการเชื่อมโยงกิจกรรมกับสมรรถนะความเป็นพลเมืองดิจิทัล ควบคู่การประเมินด้วยรูบริกและแฟ้มสะสมงาน เพื่อเป็นฐานเชิงแนวคิดในการยกระดับคุณภาพและความเสมอภาคของการศึกษาอาชีวศึกษาไทยให้สอดคล้องกับ SDG 4, 8, 10 และ 16

คำสำคัญ: การศึกษาระดับอาชีวศึกษา, ความเป็นพลเมืองดิจิทัล, การเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดีย, นวัตกรรมสังคมศึกษา

Abstract

This article aims to analyze the role of social studies education in Thai vocational education in the context of digital societal transformation. Despite playing a crucial role in developing national human resources, the practical implementation of vocational education still faces multiple limitations. These limitations include disparities in technological resources and infrastructure, teachers' unpreparedness in designing reintegrated learning strategies, and teaching approaches that remain primarily content focused. The article seeks to explore the potential of transmedia storytelling in enhancing the digital citizenship competencies of vocational education learners with the purpose of proposing a conceptual framework for designing competency-oriented learning and assessment models suitable for this context. Presentation of content based on the review and synthesis of literature in social studies pedagogy, vocational education, digital citizenship concepts and transmedia storytelling is to be developed into a conceptual framework. The analysis of the results suggests that the integration of transmedia can help increase the motivation and participation of learners. The limitations of teachers' resources, time and skills need to be carefully considered in terms of developing critical thinking, media literacy, responsible communication and ethical public involvement. The article proposes a four-step teaching framework: a storyworld design, media platforms, learner engagement and digital citizenship, coupled with assessment with rubric and portfolio files to serve as an ideological basis for raising the quality and consistency of Thai vocational education in line with SDG 4, 8, 10 and 16.

Keywords: Vocational Education, Digital Citizenship, Transmedia Storytelling, Social Studies Innovation

บทนำ

ในบริบทของยุคดิจิทัลที่โลกกำลังเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยี การศึกษาอาชีวศึกษาถือเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนากำลังคนให้มีสมรรถนะสอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานและทิศทางการพัฒนาอุตสาหกรรมร่วมสมัย อย่างไรก็ตาม ภาพรวมของการจัดการศึกษาอาชีวศึกษาในปัจจุบันยังคงเผชิญข้อจำกัดในหลายมิติ ตั้งแต่ความเหลื่อมล้ำด้านโครงสร้างพื้นฐานและการเข้าถึงเทคโนโลยีไปจนถึงปัญหาการผลิตผู้สำเร็จการศึกษาที่ยังไม่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของภาคเศรษฐกิจและสังคมได้อย่างแท้จริง นอกจากนี้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนจำนวนไม่น้อยยังคงยึดติดกับแนวปฏิบัติแบบเดิม ส่งผลให้ผู้เรียนขาดโอกาสในการพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการปรับตัวและการทำงานในบริบทที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องในยุคดิจิทัล ขณะเดียวกันครูและบุคลากรทางการศึกษาบางส่วนยังมีข้อจำกัดด้านทักษะดิจิทัล ซึ่งกระทบต่อประสิทธิภาพของกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยรวม ภายใต้งานนี้จึงมุ่งเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการทักษะดิจิทัลเข้ากับการเรียนรู้

ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง และการเชื่อมโยงกับบริบททางเศรษฐกิจและสังคมในชีวิตจริง เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาสมรรถนะที่สอดคล้องกับโลกการทำงานร่วมสมัย ควบคู่ไปกับการเสริมศักยภาพของครูในการออกแบบและจัดการเรียนการสอนให้มีความยืดหยุ่นและตอบสนองต่อบริบทที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ แม้การศึกษาระดับอาชีวศึกษาจะเผชิญความท้าทายหลายประการ แต่บทบาทและความสำคัญของการจัดการศึกษาในระดับนี้ยังคงมีอยู่อย่างเด่นชัด โดยเฉพาะในฐานะเครื่องมือในการยกระดับคุณภาพแรงงานสังคมใหม่ การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการเสริมสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศในเวทีโลก ดังนั้น การพัฒนาและปฏิรูปการจัดการศึกษาอาชีวศึกษาให้สอดคล้องกับพลวัตของยุคดิจิทัลจึงเป็นประเด็นสำคัญที่มีส่วนกำหนดทิศทางอนาคตของการศึกษาและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศไทยในระยะยาว (นิรุจน์ บุตรแสนลี, 2565; นิรันดร์ สมมุติ และคณะ, 2564)

การจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษาในยุคดิจิทัลมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการส่งเสริมสมรรถนะความเป็นพลเมืองดิจิทัล ซึ่งนับเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตและการอยู่ร่วมกันในสังคมยุคดิจิทัล การเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษาไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ เศรษฐกิจ การเมือง หรือวัฒนธรรมเท่านั้น หากยังมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การมีวิจารณญาณ และความสามารถในการใช้ข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยีอย่างรอบคอบและมีความรับผิดชอบ ผู้เรียนได้รับการปลูกฝังให้รู้เท่าทันสื่อและข้อมูลข่าวสาร ตระหนักถึงจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี เคารพสิทธิและเสรีภาพของผู้อื่นในพื้นที่ดิจิทัล ตลอดจนเรียนรู้การดูแลและปกป้องอัตลักษณ์ดิจิทัลของตนเอง กระบวนการสังคมศึกษาที่เปิดพื้นที่ทรัพยากรการศึกษาให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการสื่อสารในสภาพแวดล้อมดิจิทัล การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมสาธารณะอย่างมีความรับผิดชอบทั้งในโลกออนไลน์และโลกเสมือนจริง การเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าวมีส่วนสำคัญในการหล่อหลอมผู้เรียนให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างปลอดภัย เคารพความแตกต่าง และใช้เทคโนโลยีในเชิงสร้างสรรค์เพื่อประโยชน์ของตนเองและสังคมโดยรวมซึ่งสะท้อนบทบาทของสังคมศึกษาในฐานะพื้นที่การเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาพลเมืองดิจิทัลอย่างรอบด้าน (วรารักษ์ ชนะจันทร์ตา และชินทร์ มั่งคั่ง, 2565; เสวตาภรณ์ ตั้งวันเจริญ และคณะ, 2566)

การเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดีย (Transmedia storytelling) สามารถมองได้ว่าเป็นนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการเรียนการสอนสังคมศึกษาในยุคดิจิทัล เนื่องจากช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงและบูรณาการผ่านสื่อหลากหลายช่องทาง ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ เกม เว็บไซต์ หรือสื่อสังคมออนไลน์ โดยแต่ละสื่อทำหน้าที่ขยายเรื่องราวเดียวกันให้กว้างขึ้น พร้อมทั้งเปิดมุมมองใหม่แก่ผู้เรียน ลักษณะดังกล่าวแตกต่างจากการเล่าเรื่องในรูปแบบดั้งเดิมซึ่งมักจำกัดอยู่ภายในสื่อเพียงประเภทเดียว (Ryan, 2015) เมื่อนำแนวคิดการเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดียมาประยุกต์ใช้ในการสอนสังคมศึกษา จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงและทำความเข้าใจปรากฏการณ์ทางสังคม ประวัติศาสตร์ การเมือง และวัฒนธรรมได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติและเชื่อมโยงเนื้อหากับประสบการณ์จริง การเรียนรู้ในลักษณะนี้ยังเอื้อต่อการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ ควบคู่ไปกับการเรียนรู้บทบาทและความรับผิดชอบของการเป็นพลเมืองในโลกดิจิทัล ด้วยเหตุนี้การใช้การเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดียจึงไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือในการเพิ่มความน่าสนใจให้กับจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษาเท่านั้น หากยังทำหน้าที่เป็นกลไกสำคัญในการเสริมสร้างสมรรถนะความเป็นพลเมืองที่มีความรู้เท่าทันดิจิทัล มีวิจารณญาณในการใช้สื่อ และมีความพร้อมในการเผชิญความท้าทายของสังคมโลกยุคใหม่อย่างรอบด้าน

บทความนี้ต้องการชวนผู้อ่านมองใหม่ว่าสังคมศึกษาในอาชีวศึกษา ไม่ได้มีหน้าที่เพียงถ่ายทอดความรู้ทั่วไป หากเป็นพื้นที่สำคัญในการสร้างพลเมืองดิจิทัลที่พร้อมอยู่ร่วมกับความซับซ้อนปฏิสัมพันธ์ของสังคมร่วมสมัย เนื้อหาจึงเริ่มจากการอธิบายเหตุผลและความจำเป็นของการปรับการสอนให้เท่าทันบริบทดิจิทัล ต่อด้วยการทบทวนและสังเคราะห์แนวคิดการเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดีย พร้อมเทียบให้เห็นภาพกับแนวคิดที่มักสับสนกัน เช่น สื่อหลายแหล่ง (Cross-media) และสื่อผสม (Multimedia) เพื่อชี้ความต่างเชิงหลักการที่ส่งผลต่อการออกแบบการเรียนรู้ จากนั้นจึงเสนอกรอบการออกแบบเครื่องมือและกิจกรรมการสอนสังคมศึกษาที่บูรณาการทรานส์มีเดียเป็นขั้นตอน พร้อมชี้จุดที่เชื่อมกับสมรรถนะพลเมืองดิจิทัลอย่างเป็นรูปธรรม ช่วงท้ายของบทความรวบรวมกรอบสมรรถนะและแนวทางประเมินเชิงสมรรถนะ โดยเน้นการใช้รูปrikและแฟ้มสะสมงานเป็นหลัก เพื่อให้เห็นว่าสิ่งที่ผู้เรียนทำและคิดสามารถประเมินได้จริง ไม่ใช่เพียงวัดจากคำตอบ ท้ายคาบเรียนทั้งหมดจัดวางองค์ประกอบเป็น 4 ส่วน ได้แก่ 1) บริบทและความท้าทายของการสอนสังคมศึกษาในระบบอาชีวศึกษา 2) ฐานแนวคิดทรานส์มีเดียและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง 3) แนวทางออกแบบการสอนด้วยเครื่องมือแบบทรานส์มีเดีย 4 ขั้นตอน และ 4) สมรรถนะเป้าหมายกับแนวทางการประเมินผล พร้อมข้อเสนอเชิงปฏิบัติสำหรับการนำไปใช้ในชั้นเรียน

เนื้อหา

1. ปฏิบัติการสังคมศึกษาในฐานะเครื่องมือสร้างพลเมืองดิจิทัลเพื่อรองรับสังคมอนาคตใหม่

ในบริบทของยุคดิจิทัลที่สังคมเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงอย่างพลิกผัน การเรียนรู้ไม่อาจยึดติดอยู่กับวิธีการแบบดั้งเดิมที่มุ่งเน้นการถ่ายทอดเนื้อหาเพียงฝ่ายเดียวได้อีกต่อไป ผู้เรียนในสังคมอนาคตต้องเผชิญกับบริบทที่ซับซ้อนและเชื่อมโยงกันหลายมิติ ทั้งด้านเทคโนโลยี เศรษฐกิจ วัฒนธรรม และสังคมโลก การพัฒนาผู้เรียนจึงจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับทักษะใหม่ที่สอดคล้องกับความท้าทายร่วมสมัย โดยเฉพาะการคิดเชิงวิพากษ์ การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ ตลอดจนการตระหนักถึงบทบาทและความรับผิดชอบในฐานะพลเมืองดิจิทัลภายใต้เงื่อนไขดังกล่าว แนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ลงมือปฏิบัติ และเชื่อมโยงการเรียนรู้กับโลกจริง จึงได้รับความสนใจเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง

แนวคิดการเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดีย (Transmedia storytelling) เป็นหนึ่งในแนวคิดสำคัญที่ Henry Jenkins (2006 อ้างถึงใน Javanshir et al., 2020) เสนอขึ้นเพื่ออธิบายกระบวนการเล่าเรื่องซึ่งขยายและกระจายองค์ประกอบของเรื่องราวไปตามสื่อหลากหลายรูปแบบอย่างเป็นระบบ โดยแต่ละสื่อไม่ได้ทำหน้าที่เพียงการดัดแปลงหรือทำซ้ำเนื้อหาเดิม หากแต่มีคุณูปการเฉพาะต่อการสร้างและขยายโลกของเรื่อง ให้เกิดความสมบูรณ์และเชื่อมโยงกัน ผู้รับสารหรือผู้เรียนสามารถเข้าถึงเรื่องราวผ่านสื่อใดสื่อหนึ่งแล้วทำความเข้าใจได้ในระดับหนึ่ง ขณะเดียวกัน เมื่อประสบการณ์จากสื่อหลายประเภทถูกเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน จะช่วยให้เห็นภาพรวมของเรื่องราวได้อย่างลึกซึ้งและรอบด้านยิ่งขึ้น หลักการสำคัญของการเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดียจึงประกอบด้วย การออกแบบโลกของเรื่อง การให้คุณค่าเฉพาะของแต่ละสื่อ การสร้างแรงจูงใจให้ผู้รับสารเคลื่อนย้ายระหว่างสื่อ และการเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมมีบทบาทเป็นผู้สร้างร่วม ไม่ใช่เพียงผู้รับสารเท่านั้น (Javanshir et al., 2020; Schiller, 2018; Long, 2007)

อย่างไรก็ตาม แนวคิดที่ว่าด้วยการเล่าเรื่องผ่านการใช้สื่อหลากหลายไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะการเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดีย หากยังมีแนวคิดอื่นที่มีความใกล้เคียงและมักถูกนำมาอธิบายควบคู่กัน ได้แก่ การเล่าเรื่องแบบข้ามสื่อ และการเล่าเรื่องแบบมัลติมีเดีย ซึ่งแม้จะใช้สื่อหลายรูปแบบเช่นเดียวกัน แต่มีความแตกต่างกันทั้งในระดับแนวคิด วิธีการออกแบบ

และบทบาทของผู้เรียนในกระบวนการเรียนรู้ งานของ Dena (2004) อธิบายว่า การเล่าเรื่องด้วยสื่อหลายแหล่ง (Cross-media storytelling) เป็นการออกแบบเรื่องราวที่ผู้รับสารต้องเคลื่อนย้ายการรับรู้ระหว่างสื่อหรือช่องทางต่าง ๆ ตามการดำเนินไปของโครงเรื่อง โดยเนื้อหาในแต่ละสื่อทำหน้าที่เสริม สนับสนุน หรือเชื่อมโยงกัน เพื่อให้ผู้รับสารค่อย ๆ ประกอบสร้างความหมายของเรื่องราวขึ้นด้วยตนเอง อย่างไรก็ตามในทางปฏิบัติการเล่าเรื่องแบบข้ามสื่อจำนวนไม่น้อยยังคงเป็นการเล่า “เรื่องเดียวกัน” ที่กระจายตัวอยู่ในหลายสื่อ โดยมีโครงเรื่องหลักทำหน้าที่เป็นศูนย์กลาง และการเข้าถึงสื่อแต่ละประเภทก็ขึ้นอยู่กับลำดับหรือกรอบที่ผู้ออกแบบกำหนดไว้เป็นสำคัญ

ในอีกด้านหนึ่ง การเล่าเรื่องแบบมัลติมีเดียให้ความสำคัญกับการผสมผสานสื่อหลายรูปแบบ เช่น ข้อความ ภาพ เสียง แอนิเมชัน หรือวิดีโอ ภายในแพลตฟอร์มหรือสื่อเดียวกัน เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและช่วยเสริมความเข้าใจของผู้เรียน งานศึกษาของ Tsou et al. (2006) ได้ศึกษาการเล่าเรื่องด้วยสื่อผสม (Multimedia storytelling) ได้มีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้ในเชิงรับรู้และความคงทนในการจดจำเนื้อหา โดยเฉพาะในบริบทการเรียนรู้ภาษาและการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับต้น อย่างไรก็ตาม ลักษณะการออกแบบดังกล่าวมักยังคงจำกัดบทบาทของผู้เรียนไว้ในฐานะผู้รับสารหรือผู้มีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาภายในสื่อเดียว มากกว่าการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการขยายหรือเชื่อมโยงเรื่องราวข้ามแพลตฟอร์ม

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบกับแนวคิดทั้งสอง การเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดียจึงมีลักษณะโดดเด่นแตกต่างออกไป โดยเน้นการออกแบบโลกของเรื่องให้สามารถขยายตัวอย่างเป็นระบบผ่านสื่อที่หลากหลาย แต่ละสื่อมีบทบาทเฉพาะในการเล่าเรื่อง และไม่ทำหน้าที่เป็นเพียงการทำซ้ำหรือดัดแปลงเนื้อหาเดิม ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเรื่องราวผ่านสื่อใดสื่อหนึ่งได้อย่างอิสระ และเมื่อเชื่อมโยงประสบการณ์จากหลายสื่อเข้าด้วยกัน จะก่อให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งและรอบด้านมากยิ่งขึ้น ที่สำคัญการเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดียยังเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้สร้างร่วม ผ่านการผลิตเนื้อหา การต่อยอดเรื่องราว และการมีส่วนร่วมเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ที่ให้ความสำคัญกับความเป็นตัวกระทำของผู้เรียน การรู้เท่าทันสื่อ และการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบ

การพัฒนาผู้เรียนในยุคดิจิทัลจำเป็นต้องอาศัยกรอบสมรรถนะด้านดิจิทัลในระดับสากล ซึ่งองค์กรและนักวิชาการหลายฝ่ายได้พัฒนาขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวทางในการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนต่อโลกการทำงานและการดำรงชีวิตร่วมสมัย กรอบของ ISTE (International Society for Technology in Education, 2008) ให้ความสำคัญกับการพัฒนาผู้เรียนในฐานะผู้ใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบและสร้างสรรค์ ครอบคลุมทั้งการเรียนรู้ด้วยตนเอง การสร้างนวัตกรรม การสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น ตลอดจนการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีจริยธรรม UNESCO (2023) มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลในมิติของความปลอดภัย ความคิดสร้างสรรค์ และความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ โดยให้ความสำคัญกับบทบาทของครูในฐานะผู้อำนวยความสะดวกและโค้ชที่ช่วยให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีได้อย่างปลอดภัยและมีประสิทธิภาพ OECD (2021) เสนอกรอบการจัดการการเปลี่ยนผ่านสู่สังคมดิจิทัลอย่างเป็นธรรม โดยให้ความสำคัญกับการลดความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลควบคู่ไปกับการพัฒนาเทคโนโลยี พร้อมทั้งเตรียมกำลังแรงงานให้พร้อมต่อเศรษฐกิจยุคใหม่ที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล ปัญญาประดิษฐ์ และนวัตกรรม Ribble and Bailey (2007) นำเสนอกรอบสมรรถนะพลเมืองดิจิทัลผ่าน 9 มิติ อาทิ การเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัล กฎหมายดิจิทัล และสุขภาวะดิจิทัล ซึ่งช่วยให้เห็นภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลในมิติที่ครอบคลุมชีวิตประจำวัน Fernández-Prados et al. (2021) ขยายความหมายของพลเมืองดิจิทัลไปสู่การมีส่วนร่วมทางสังคมและการเคลื่อนไหวในพื้นที่ออนไลน์ สะท้อนบทบาทของผู้เรียนในฐานะพลเมืองที่มีพลังในการสื่อสารและขับเคลื่อนสังคมผ่านเทคโนโลยี เมื่อพิจารณาการปรับใช้กรอบสมรรถนะ

เหล่านี้ในบริบทการศึกษาอาชีวศึกษาไทย จะเห็นได้ว่าสามารถนำมาใช้เป็นฐานในการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะด้านวิชาชีพและทักษะดิจิทัลที่เชื่อมโยงกับการทำงานจริง ไม่ว่าจะเป็นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในกระบวนการผลิตและการบริการ การสร้างสรรค์นวัตกรรมทางอาชีพ หรือการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในฐานะพลเมืองมีอาชีพ แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับทิศทางการขับเคลื่อนการศึกษาระดับอาชีวศึกษาของไทยที่มุ่งพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยี นวัตกรรม และภาษา เพื่อเตรียมกำลังคนให้ตอบสนองการแข่งขันต่อความต้องการของตลาดแรงงานในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ทางสังคมศึกษาในยุคดิจิทัลนับว่ามีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะที่สอดคล้องกับบริบทของโลกสังคมใหม่ โดยสามารถพิจารณาได้จากประเด็นสำคัญหลายด้าน ประการแรกคือการคิดเชิงวิพากษ์ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ปัญหา แสวงหาคำตอบอย่างมีเหตุผล และตัดสินใจได้อย่างเหมาะสมท่ามกลางสภาพสังคมที่ซับซ้อนและเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ประการต่อมาคือ ความเข้าใจวัฒนธรรมดิจิทัล อันครอบคลุมทักษะการรู้เท่าทันสื่อ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์รวมถึงการยอมรับและเคารพความหลากหลายทางวัฒนธรรมในพื้นที่ออนไลน์ ควบคู่ไปกับการตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อสังคม ซึ่งมุ่งปลูกฝังจิตสำนึกของการเป็นพลเมืองที่ดี มีคุณธรรมและจริยธรรม เคารพกติกาสังคม และให้ความสำคัญกับประเด็นสาธารณะ เช่น สิ่งแวดล้อม ประชาธิปไตย และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ จากกรอบคิดดังกล่าว การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนจากการสอนที่มุ่งถ่ายทอดเนื้อหาตามตำรา ไปสู่กระบวนการเรียนรู้ที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะชีวิตและคุณลักษณะของพลเมืองที่มีคุณภาพ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถรับมือกับความท้าทายของโลกาภิวัตน์และสังคมดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพและความรับผิดชอบ (พูลศักดิ์ หอมสมบัติ และประยูร แสงใส, 2564; Crisolo et al., 2021; Erol, 2021)

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาในยุคดิจิทัล ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการถ่ายทอดองค์ความรู้เชิงวิชาการด้านประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ หรือหน้าที่พลเมือง หากยังทำหน้าที่เป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่พร้อมดำรงชีวิตในโลกซึ่งเชื่อมโยงกันด้วยเทคโนโลยี กระบวนการเรียนรู้สังคมศึกษาช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ เพื่อวิเคราะห์และประเมินข้อมูลข่าวสารที่ปรากฏในสื่อออนไลน์อย่างมีเหตุผล อันนำไปสู่การลดความเสี่ยงจากการถูกรวบงำด้วยข่าวปลอมหรืออคติทางความคิด การเรียนรู้ดังกล่าวยังมีบทบาทในการปลูกฝังการรู้เท่าทันสื่อและวัฒนธรรมดิจิทัล ซึ่งครอบคลุมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์ มีจริยธรรม และเคารพความแตกต่างหลากหลายในพื้นที่ออนไลน์ ควบคู่ไปกับการบ่มเพาะความรับผิดชอบต่อสังคมผ่านการเชื่อมโยงประเด็นสาธารณะสำคัญ เช่น สิ่งแวดล้อม สิทธิมนุษยชน ประชาธิปไตย และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติทั้งในมิติท้องถิ่นและระดับโลก เมื่อผสานกระบวนการเหล่านี้เข้ากับเครื่องมือการเรียนการสอนร่วมสมัย อาทิ การเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดียและการเรียนรู้ฐานโครงการ นวัตกรรมสังคมศึกษาจึงกลายเป็นพื้นที่การเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทดลอง ลงมือสร้างสรรค์ และมีส่วนร่วมในโลกดิจิทัลในฐานะพลเมืองสมสมัย (Glocal citizen) ที่มีคุณภาพ ทั้งด้านความรู้ ความสามารถ และคุณธรรม

2. บริบทและความท้าทายการสอนสังคมศึกษาในห้องเรียนระดับอาชีวศึกษา

ผู้เรียนระดับอาชีวศึกษามีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากผู้เรียนสายสามัญ โดยส่วนใหญ่จะเน้นการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริงมากกว่าการท่องจำเชิงทฤษฎี การเรียนการสอนที่เหมาะสมจึงควรจัดในรูปแบบกิจกรรมที่ให้นักศึกษาได้ฝึกฝน ทดลอง และใช้เครื่องมือหรือเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาชีพ เพื่อสร้างทักษะตรงตามความต้องการของตลาดแรงงาน ทั้งนี้ ผู้เรียนอาชีวศึกษามีจำนวนไม่น้อยอาจไม่ถนัดการเรียนเชิงทฤษฎีที่ซับซ้อน จึงจำเป็นต้องนำเสนอความรู้

ในลักษณะที่กระชับ เข้าใจง่าย และเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริง (ขจรพงษ์ พุฒิกรไกรภพ, 2562) นอกจากนี้ ธรรมชาติของผู้เรียนระดับอาชีวศึกษามักเป็นวัยรุ่นที่ต้องการการกระตุ้นความสนใจและชอบการเรียนรู้ที่ทันสมัย ครูผู้สอนจึงควรเลือกใช้สื่อที่หลากหลาย เช่น วิดีทัศน์ อินโฟกราฟิก เกมการเรียนรู้ หรือเทคโนโลยีเสมือนจริง เพื่อสร้างแรงจูงใจและดึงดูดผู้เรียนเข้าสู่บทเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งการจัดการเรียนรู้ควรเชื่อมโยงกับโลกการทำงานจริง ไม่ว่าจะเป็นการฝึกงาน การทำโครงการ หรือนวัตกรรมที่สามารถนำไปใช้ได้จริง เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิด การแก้ปัญหา และความพร้อมในการประกอบอาชีพได้อย่างมั่นใจ

จากบันทึกภาคสนาม (Field notes) และศึกษาบริบทการเรียนการสอนในห้องเรียนสังคมศึกษาของวิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่ พบว่า จุดมุ่งหมายการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนากำลังแรงงานที่มีคุณภาพ เนื่องจากผู้เรียนในสายอาชีพส่วนใหญ่มีความถนัดด้านการปฏิบัติจริงมากกว่าทฤษฎี และมักต้องการสื่อที่สามารถกระตุ้นความสนใจ รวมทั้งเชื่อมโยงกับโลกแห่งความเป็นจริงอย่างชัดเจน การใช้กรณีศึกษาจากสถานประกอบการ การจำลองสถานการณ์ หรือการประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัลที่ทันสมัย จึงเป็นแนวทางสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการทำงานและการประกอบอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ อาจารย์ผู้สอนยังได้สะท้อนข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษาในระดับอาชีวศึกษานั้นมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมสมรรถนะความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้แก่ นักศึกษา ผ่านการบูรณาการประเด็นสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมเข้ากับการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ โดยเน้นให้ผู้เรียนตระหนักถึงสิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบของตนในโลกออนไลน์ เช่น การอ้างอิงข้อมูลอย่างถูกต้อง การใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ และการเคารพสิทธิของผู้อื่นในพื้นที่ดิจิทัล การเรียนรู้เช่นนี้ไม่เพียงช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะด้านวิชาชีพ แต่ยังเสริมสร้างคุณลักษณะของการเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมทั้งในมิติจริงและมีติออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนากำลังคนยุคดิจิทัลที่มีคุณภาพ

อย่างไรก็ตามความท้าทายในการออกแบบการเรียนการสอนสังคมศึกษาในห้องเรียนระดับอาชีวศึกษาที่กำลังเผชิญกับความก้าวหน้าในบริบทสังคมดิจิทัลหลายประการ ประการแรก คือ ความเหลื่อมล้ำด้านดิจิทัล ที่นักศึกษาบางส่วนยังขาดโอกาสในการเข้าถึงอุปกรณ์ เทคโนโลยี และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีคุณภาพ ทำให้เกิดข้อจำกัดในการเรียนรู้จากสื่อออนไลน์ และแหล่งความรู้ดิจิทัล ประการที่สอง คือ ความเสี่ยงจากข้อมูลเท็จ ที่นักศึกษาอาจได้รับจากโลกออนไลน์ ซึ่งไม่เพียงกระทบต่อความเข้าใจเชิงวิชาการ แต่ยังสามารถนำไปสู่การตัดสินใจที่ผิดพลาดทั้งในการทำงานและการดำเนินชีวิต และประการที่สาม คือ ความตระหนักด้านจริยธรรมดิจิทัลที่ยังไม่เพียงพอ ผู้เรียนจำนวนมากยังขาดทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบ ไม่ว่าจะเป็นการอ้างอิงข้อมูล การเคารพลิขสิทธิ์ การใช้ภาษาที่เหมาะสมในสื่อสังคมออนไลน์ หรือการเคารพสิทธิของผู้อื่นในพื้นที่ดิจิทัล

การพัฒนาการเรียนการสอนสังคมศึกษาสำหรับนักศึกษาระดับอาชีวศึกษาในบริบทปัจจุบัน ไม่อาจมุ่งเน้นเพียงการนำเทคโนโลยีหรือสื่อดิจิทัลมาใช้อย่างเป็นเครื่องมือประกอบการเรียนรู้เท่านั้น หากแต่จำเป็นต้องออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่คำนึงถึงความเหลื่อมล้ำด้านดิจิทัลและข้อจำกัดของโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีควบคู่ไปด้วย การเสริมสร้างสมรรถนะความเป็นพลเมืองดิจิทัลในมิติต่าง ๆ โดยเฉพาะการรู้เท่าทันสื่อ การใช้ข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ และการใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเลือกใช้ทรัพยากรดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมกับบริบทของตนเอง แม้จะเผชิญข้อจำกัดด้านอุปกรณ์หรือการเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตก็ตาม กระบวนการเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าวยังเอื้อต่อการลดช่องว่างระหว่างผู้เรียนที่มีระดับการเข้าถึงเทคโนโลยีแตกต่างกัน ผ่านการส่งเสริมการใช้สื่อที่หลากหลาย

การทำงานร่วมกัน และการเลือกใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลอย่างคุ้มค่าและรู้เท่าทัน ควบคู่กับการปลูกฝังจริยธรรมดิจิทัล ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการรับมือกับความเสี่ยงจากข้อมูลเท็จ การบิดเบือนข่าวสาร และการละเมิดสิทธิในพื้นที่ออนไลน์ อันเป็นปัญหาที่ทวีความซับซ้อนมากขึ้นในสังคมดิจิทัลร่วมสมัย แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับ กัญชลารักษ์ ธิปภากร (2568) ที่มองว่า ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณและมีความรับผิดชอบเป็นเครื่องมือสำคัญในการเสริมพลังให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวและเรียนรู้ได้อย่างเท่าเทียมภายใต้ข้อจำกัดเชิงโครงสร้าง และยังช่วยให้อาชีวศึกษาสามารถพัฒนากำลังคนที่ไม่เพียงมีทักษะด้านวิชาชีพ หากแต่มีศักยภาพในการใช้เทคโนโลยีเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตและการทำงานในระยะยาวอย่างยั่งยืน

ผลการศึกษาจากการลงพื้นที่ในห้องเรียนสังคมศึกษาระดับอาชีวศึกษาในวิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่สะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสำหรับผู้เรียนสายอาชีพจำเป็นต้องเน้นการปฏิบัติจริงและการเชื่อมโยงกับโลกแห่งความเป็นจริง เนื่องจากผู้เรียนมีความถนัดด้านการลงมือทำมากกว่าการท่องจำเชิงทฤษฎี การใช้กรณีศึกษาจากสถานประกอบการ การจำลองสถานการณ์ และการประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัลสมัยใหม่จึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยพัฒนาทักษะตรงตามความต้องการของตลาดแรงงาน สอดคล้องกับ ชินีเพ็ญ มะลิสวรรณ (2568) ที่ระบุว่า การที่ผู้เรียนได้ฝึกทักษะจริงผ่านขั้นตอนที่เป็นระบบ เช่น การสาธิตการทำงาน การสัมภาษณ์งาน และการสื่อสารเชิงวิชาชีพ ซึ่งช่วยพัฒนาความมั่นใจและเชื่อมโยงการเรียนรู้กับโลกการทำงานจริง พร้อมทั้งบูรณาการสื่อดิจิทัลและแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น Google classroom และ Zoom เพื่อสอดคล้องกับการเรียนรู้ในยุควิถีใหม่ (New normal) ผลลัพธ์ที่ได้คือ การเสริมสร้างสมรรถนะการพูดสื่อสารในงานอาชีพ ซึ่งตรงกับความต้องการของตลาดแรงงานและช่วยเตรียมผู้เรียนให้พร้อมสู่การประกอบอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การเรียนการสอนสังคมศึกษาในบริบทอาชีวศึกษายังมีบทบาทในการส่งเสริมสมรรถนะความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยเน้นการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ การอ้างอิงข้อมูลอย่างถูกต้อง การใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ และการเคารพสิทธิของผู้อื่นในพื้นที่ดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับ เสาวพา เวศภาวิ และคณะ (2566) กล่าวถึงการสร้างเสริมทักษะดิจิทัลของนักเรียนอาชีวศึกษา มุ่งพัฒนาการรู้ดิจิทัลในหลายมิติ ได้แก่ การรู้ใช้ การรู้เข้าใจ การรู้สร้างสรรค์และการรู้เท่าทันสื่อ โดยเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการค้นหา วิเคราะห์ และตัดสินใจเลือกข้อมูลที่มีคุณภาพจากอินเทอร์เน็ต พร้อมทั้งอ้างอิงข้อมูลอย่างถูกต้อง อีกทั้งยังส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการสื่อสารการทำงานร่วมกัน และการอยู่ร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ในสังคมดิจิทัล อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษายังชี้ให้เห็นข้อท้าทายที่การศึกษาระดับอาชีวศึกษาต้องเผชิญ ได้แก่ ความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงเทคโนโลยี ความเสี่ยงจากข้อมูลเท็จ และการขาดความตระหนักด้านจริยธรรมดิจิทัลของผู้เรียน หากสามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการการปฏิบัติจริงเข้ากับการเสริมสร้างทักษะและคุณธรรมดิจิทัลได้อย่างเป็นระบบ จะทำให้อาชีวศึกษามีศักยภาพในการผลิตกำลังแรงงานที่มีคุณภาพและความรับผิดชอบต่อสังคม ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคดิจิทัลได้อย่างยั่งยืน ดังที่ ปรียศรี พรหมจินดา และคณะ (2567) พบว่า ยังคงมีข้อจำกัดด้านคุณภาพผู้สอนและอุปกรณ์การฝึกที่ไม่เพียงพอ โดยเฉพาะในพื้นที่ชนบท ซึ่งก่อให้เกิดความเหลื่อมล้ำระหว่างภูมิภาคและส่งผลต่อคุณภาพการศึกษาโดยรวม อีกทั้งแรงงานวัยทำงานโดยเฉพาะผู้ที่มีอายุเกิน 40 ปี มักประสบปัญหาขาดทักษะดิจิทัลที่จำเป็น ขณะที่แรงงานรุ่นใหม่มีสัดส่วนในตลาดแรงงานต่ำ ส่งผลให้ขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศลดลง นอกจากนี้ ยังปรากฏความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการฝึกอบรมทักษะดิจิทัล ทำให้แรงงานบางกลุ่มถูกทิ้งไว้ข้างหลัง ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็นปัญญาประดิษฐ์ การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ หรืออินเทอร์เน็ตในทุกสิ่ง

3. แนวทางการออกแบบเครื่องมือการสอนสังคมศึกษาที่บูรณาการการเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดีย

แนวคิดการเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดีย ไม่ได้จำกัดบทบาทอยู่เพียงในอุตสาหกรรมสื่อบันเทิง หากแต่ได้รับและนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบการเรียนรู้ในหลากหลายสาขาวิชา โดยเฉพาะรายวิชาที่มุ่งพัฒนาการคิดเชิงลึก การมีส่วนร่วมของผู้เรียน และการทำความเข้าใจบริบทหรือโลกของเรื่องเล่าที่มีความซับซ้อนอย่างเป็นระบบ Long (2007) อธิบายว่า Transmedia storytelling เป็นกระบวนการสร้างโลกความหมาย ผ่านการกระจายเนื้อหาและประสบการณ์ไปยังสื่อหลายรูปแบบ โดยแต่ละสื่อมีบทบาทเฉพาะในการขยายความเข้าใจ มิใช่การนำเนื้อหาเดิมมาทำซ้ำ ลักษณะดังกล่าวเอื้อต่อการนำไปใช้ในบริบทการศึกษา เนื่องจากเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านหลายมิติ ทั้งการอ่าน การรับชม การโต้ตอบ และการตีความด้วยตนเอง ในทำนองเดียวกัน Ryan (2015) ชี้ให้เห็นว่า Transmedia storytelling ในบริบทการเรียนรู้ไม่ได้เป็นเพียงการเล่าเรื่องเดียวกันผ่านสื่อต่างประเภท หากแต่เป็นการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงเหตุการณ์หรือกรณีย่อยเข้าด้วยกันภายในโลกเรื่องเล่าเดียวกัน ผู้เรียนจึงสามารถเลือกเส้นทางการเรียนรู้ตามความสนใจของตนเอง และค่อย ๆ พัฒนาความเข้าใจเชิงระบบต่อเนื้อหาได้อย่างลึกซึ้ง แนวคิดดังกล่าวถูกนำไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาด้านวรรณกรรม ประวัติศาสตร์ สื่อศึกษา และสังคมศาสตร์ โดยมีส่วนช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ กระตุ้นการมีส่วนร่วม และส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสืบค้นและการเชื่อมโยงองค์ความรู้ด้วยตนเอง

จากการประยุกต์ใช้ในรายวิชาต่าง ๆ พบว่า การเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดียช่วยเปลี่ยนบทบาทของผู้เรียนจากผู้รับสารไปสู่การเป็นผู้สำรวจความรู้ ผู้เรียนต้องติดตาม วิเคราะห์ และเชื่อมโยงข้อมูลจากสื่อที่หลากหลายเข้าด้วยกัน กระบวนการดังกล่าวเอื้อต่อการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การรู้เท่าทันสื่อ และการสร้างความหมายอย่างมีวิจารณญาณ ขณะเดียวกัน การเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างหรือขยายเรื่องเล่ายังช่วยส่งเสริมทักษะการสื่อสาร ความคิดสร้างสรรค์ และความรับผิดชอบต่อการใช้สื่อในฐานะพลเมืองดิจิทัล ภาพรวมของข้อค้นพบเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่า Transmedia storytelling มีศักยภาพในการทำหน้าที่เป็นกรอบแนวคิดสำคัญสำหรับการออกแบบการเรียนรู้ร่วมสมัยที่ตอบสนองต่อบริบทของสังคมดิจิทัล ซึ่งบทความนี้ได้นำมาสังเคราะห์ต่อยอดเป็นกรอบการออกแบบเครื่องมือการสอนในลำดับถัดไป

หลักการสำคัญในการออกแบบเครื่องมือการสอนสังคมศึกษาที่บูรณาการการเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดียเพื่อส่งเสริมสมรรถนะความเป็นพลเมืองดิจิทัล คือการสร้างโลกเรื่องเล่าที่กระจายผ่านสื่อต่าง ๆ โดยแต่ละสื่อไม่ได้ทำหน้าที่ซ้ำเนื้อหาเดิม หากแต่เพิ่มเติมมิติใหม่ที่ช่วยให้นักศึกษาสามารถต่อยอดความหมายและตีความด้วยตนเองได้อย่างลึกซึ้ง องค์ประกอบสำคัญของการเล่าเรื่องลักษณะนี้ ได้แก่ การมีส่วนร่วม การโต้ตอบ และการร่วมสร้างสรรค์ ซึ่งล้วนช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องราว พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้พัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การใช้สื่ออย่างมีจริยธรรม และการผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์ ทั้งหมดนี้สอดคล้องกับเป้าหมายของสมรรถนะพลเมืองดิจิทัล ที่มุ่งพัฒนาให้นักศึกษาอาชีพศึกษาเป็นผู้เรียนรู้ที่มีความรับผิดชอบ ใช้เทคโนโลยีอย่างรอบด้าน และสามารถนำองค์ความรู้ทางสังคมศึกษาไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์จริงในโลกดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและยั่งยืน (Teske & Horstman, 2012; Dudacek, 2015)

ทั้งนี้ บทความนี้ได้นำเสนอกรอบแนวคิดการออกแบบเครื่องมือการสอนโดยประยุกต์มาจากแนวคิดของ Roccanti และ Garland (2015) ผ่านการสังเคราะห์ขั้นตอนวิธีการอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ได้แนวทางที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงในการพัฒนาการเรียนการสอนสังคมศึกษาในระดับอาชีวศึกษา โดยได้ออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้เป็น 4 ขั้นตอน พร้อมทั้งนำเสนอคำอธิบายเชิงลำดับขั้น เพื่อให้เห็นภาพการนำแนวคิดไปใช้ในทางปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม โดยมุ่งอธิบายการใช้สื่อและการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนในแต่ละขั้นตอนอย่างเป็นระบบ ดังแสดงไว้ในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 ขั้นตอนการออกแบบเครื่องมือการสอนสังคมศึกษาที่บูรณาการการเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดีย

หมายเหตุ. พัฒนาโดย กวินภพ นิมพยา และคณะ (2568) โดยสังเคราะห์และประยุกต์จาก "21 st century narratives: Using transmediastorytelling in the language arts classroom," โดย Roccanti and Garland, 2015, Signal Journal, 38(1), 16-20.

3.1 การออกแบบเรื่องเล่าโลกคดี (Storyworld design)

การออกแบบเรื่องเล่าควรเริ่มจากการกำหนดธีมหลักให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตร เช่น ประเด็นความยุติธรรมทางสังคม สิทธิพลเมือง การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม หรือการทำงานอย่างมีคุณธรรม เพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้เข้ากับมาตรฐานด้านคุณธรรม จริยธรรม และสมรรถนะการอยู่ร่วมกับผู้อื่นตามกรอบหลักสูตรที่กำหนดไว้ ตัวละครในเรื่องเล่าจึงควรถูกออกแบบให้สะท้อนสถานการณ์ใกล้ตัวผู้เรียน อาทิ นักเรียนอาชีวศึกษาที่ต้องเผชิญกับข้อมูลข่าวสารเท็จ หรือช่างฝึกงานที่ต้องตัดสินใจแก้ปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมในสถานประกอบการ ซึ่งล้วนเอื้อต่อการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดวิเคราะห์และพิจารณาทางเลือกในการแก้ไขปัญหาทางสังคมอย่างมีเหตุผล

กระบวนการเรียนรู้เริ่มต้นด้วยการรับชมคลิปวิดีโอสั้นความยาวประมาณ 2-3 นาที ที่ถ่ายทอดเรื่องราวของนักศึกษาอาชีวศึกษาซึ่งกำลังฝึกงานในชุมชนอุตสาหกรรม และต้องเผชิญกับข้อมูลที่หลากหลายและขัดแย้งกันเกี่ยวกับผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อม คลิปวิดีโอดังกล่าวทำหน้าที่เป็น “จุดตั้งต้นของเรื่องเล่าโลกคดี” โดย ตั้งใจเว้นพื้นที่ของความคลุมเครือไว้ ไม่ให้คำตอบที่ชัดเจนในทันที เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนตั้งคำถาม วิเคราะห์สถานการณ์ และเริ่มต้นกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมด้วยตนเอง

3.2 การกระจายเรื่องราวผ่านหลายสื่อ (Media platforms)

การเลือกใช้สื่อในการจัดการเรียนรู้ควรพิจารณาให้สอดคล้องกับทักษะการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่หลักสูตรมุ่งพัฒนา สื่อแต่ละประเภทจึงทำหน้าที่แตกต่างกันตามบทบาทของกระบวนการเรียนรู้ เช่น คลิปวิดีโอสั้นใช้เป็นสื่อเปิดประเด็นทางสังคมศึกษา การดูนิตยสารหรืออินโฟกราฟิกช่วยจัดระเบียบและสรุปข้อมูลสำคัญ ขณะที่เกมจำลอง

สถานการณ์เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ฝึกแก้ปัญหาทางสังคมผ่านการสวมบทบาทและการตัดสินใจในสถานการณ์ที่หลากหลาย ส่วนพื้นที่โซเชียลมีเดียเสมือนทำหน้าที่รองรับการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาอย่างต่อเนื่อง

ภายหลังการรับชมคลิปวิดีโอ ผู้เรียนจะได้รับสื่อเสริมในรูปแบบอินโฟกราฟิกและการ์ตูนดิจิทัล ซึ่งนำเสนอข้อมูลเชิงโครงสร้างเกี่ยวกับประเด็นที่ศึกษา อาทิ บทบาทของภาคอุตสาหกรรม กรอบกฎหมายด้านสิ่งแวดล้อม และมุมมองของชุมชนในพื้นที่ เมื่อผู้เรียนมีฐานข้อมูลเบื้องต้นแล้ว จึงเข้าสู่กิจกรรมเกมจำลองสถานการณ์ (ARG) ที่เปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนเลือกบทบาทและตัดสินใจบนข้อมูลที่แตกต่างกัน กระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนได้ทดลองคิด วิเคราะห์ และประเมินผลกระทบของการตัดสินใจในบริบททางสังคมอย่างเป็นรูปธรรม

3.3 การมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Learner engagement)

การจัดกิจกรรมในลักษณะ “Breaking the fourth wall” เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้มีปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับตัวละครหรือสถานการณ์ภายในเรื่องเล่า อันเป็นกระบวนการที่ช่วยฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาในบริบทที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์จริง ตามกรอบสมรรถนะแกนกลางที่หลักสูตรให้ความสำคัญ ควบคู่ไปกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning) ซึ่งให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มรับผิดชอบการสร้างสื่อในรูปแบบที่แตกต่างกัน แนวทางดังกล่าวเอื้อต่อการพัฒนาทักษะการทำงานเป็นหมู่คณะ การสื่อสาร และการเคารพสิทธิและหน้าที่ของผู้อื่น ในกระบวนการทำงานร่วมกัน

ผู้เรียนแต่ละกลุ่มมีบทบาทรับผิดชอบการผลิตสื่อคนละประเภท เช่น กลุ่มหนึ่งสร้างคลิปวิดีโอเพื่อสะท้อนมุมมองของแรงงาน ขณะที่อีกกลุ่มออกแบบโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์เพื่อสื่อสารกับ “ชุมชนเสมือน” ภายในโลกของเรื่องเล่า ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก คอยชี้แนะกระบวนการเรียนรู้ และตั้งคำถามเชิงวิพากษ์เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนพิจารณาประเด็นทางสังคมจากหลากหลายมุมมอง กระบวนการดังกล่าวช่วยให้การเรียนรู้ก้าวพ้นจากการรับสารไปสู่การมีส่วนร่วมอย่างมีความหมายและเป็นรูปธรรม

3.4 การเชื่อมโยงกับสมรรถนะพลเมืองดิจิทัล (Digital citizenship)

การเชื่อมโยงสมรรถนะพลเมืองดิจิทัลเข้ากับการออกแบบเครื่องมือการสอนสังคมศึกษาที่ใช้การเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดีย มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถนำทักษะที่จำเป็นไปปรับใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมยุคดิจิทัลได้อย่างรอบด้าน กระบวนการเรียนรู้เริ่มจากการส่งเสริมการคิดเชิงวิพากษ์ ผ่านการวิเคราะห์และตรวจสอบข้อมูลข่าวสาร โดยเฉพาะการแยกแยะระหว่างข่าวจริงและข่าวปลอม ซึ่งสอดคล้องกับทักษะการใช้เหตุผลและการแก้ปัญหาที่หลักสูตรให้ความสำคัญ ควบคู่ไปกับการปลูกฝังการใช้สื่ออย่างรับผิดชอบ เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงผลกระทบของการเผยแพร่ข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง และเคารพสิทธิของผู้อื่นในพื้นที่ออนไลน์

กระบวนการดังกล่าวยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล ผ่านการผลิตเนื้อหาใหม่ในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น คลิปวิดีโอ อินโฟกราฟิก หรือบทความออนไลน์ ซึ่งช่วยเสริมสร้างความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และทักษะการสื่อสารในสังคมดิจิทัล ควบคู่กับการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางสังคม โดยเชื่อมโยงการเรียนรู้เข้ากับการออกแบบแคมเปญหรือกิจกรรมออนไลน์ที่สะท้อนปัญหาของชุมชนจริง กระบวนการเหล่านี้มีส่วนช่วยพัฒนาความตระหนัก ความสำเร็จ และความร่วมมืออย่างสร้างสรรค์ในบริบทของสังคมประชาธิปไตย

การจัดกิจกรรมสิ้นสุดลงด้วยกระบวนการสะท้อนคิดและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกลุ่ม ผู้เรียนต้องอธิบายเหตุผลของการตัดสินใจที่ตนเลือก ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่นำมาใช้ และประเมินผลกระทบของการสื่อสารในโลกดิจิทัล กระบวนการทั้งหมดนี้สะท้อนเป้าหมายสำคัญของหลักสูตรอาชีวศึกษาในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ควบคู่คุณธรรม มีทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีวิจารณญาณ และมีจิตสาธารณะต่อสังคมส่วนรวม

การประเมินผลของแนวทางนี้มุ่งเน้นการสะท้อนสมรรถนะดิจิทัลและการเรียนรู้สังคมศึกษาอย่างแท้จริง โดยใช้วิธีการที่หลากหลาย ทั้งการจัดทำ Portfolio ชำมสือ ที่รวบรวมผลงานจากสื่อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นคลิปวิดีโอ อินโฟกราฟิก บทความ หรือโพสต์ในสื่อออนไลน์ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความรู้ ความคิด และทักษะที่ผู้เรียนได้พัฒนา นอกจากนี้ ยังมีการประเมินด้วยเกณฑ์รูบรีค (Rubric) ที่เน้นทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และจริยธรรมดิจิทัล โดยคำนึงถึงความถูกต้อง และความน่าเชื่อถือของข้อมูล การวิเคราะห์ประเด็นทางสังคมอย่างมีเหตุผล และการเคารพสิทธิของผู้อื่นในโลกออนไลน์ รวมถึงการใช้วิธีการตรวจสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer review) และการสะท้อนคิด (Reflection) ที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ประเมินผลงานของตนเองเพื่อนำมาปรับปรุง และเขียนบันทึกสะท้อนความเข้าใจของตนเองเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ร่วมกัน

จุดเด่นของแนวทางนี้คือการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เสมือนจริงและใกล้ชิดโลกดิจิทัล สอดคล้องกับวิถีชีวิตของนักศึกษาอาชีวศึกษา อีกทั้งยังเชื่อมโยงเนื้อหาสังคมศึกษาเข้ากับประสบการณ์ร่วมสมัย ทำให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของวิชาในชีวิตจริง นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาผู้เรียนในหลายมิติ ไม่ว่าจะเป็นความรู้ ทักษะดิจิทัล และคุณธรรมจริยธรรมไปพร้อมกันอย่างสมดุล ตลอดจนเปลี่ยนห้องเรียนให้เป็นพื้นที่แห่งการสร้างสรรค์ การแลกเปลี่ยน และการมีส่วนร่วมทางสังคม โดยไม่จำกัดเพียงการท่องจำเชิงทฤษฎี แต่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือสร้างและมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง

4. สมรรถนะเป้าหมายของพลเมืองดิจิทัลที่มุ่งเน้นความยั่งยืน

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2567) ได้กล่าวว่า สมรรถนะเป้าหมายของพลเมืองดิจิทัลตามผลการวิจัย กรอบ Digital Intelligence Quotient (DQ) มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถรอบด้านทั้งด้านเทคนิค การคิดเชิงวิเคราะห์ และทักษะทางสังคม อารมณ์ โดยครอบคลุม 3 ระดับ คือ การเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital citizenship) ที่เน้นการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย รับผิดชอบ และมีจริยธรรม ความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัล (Digital creativity) ที่พัฒนาความสามารถในการสร้างนวัตกรรมและเนื้อหาดิจิทัล และ ความสามารถในการแข่งขันทางดิจิทัล (Digital competitiveness) ที่เน้นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อการประกอบการและการสร้างผลกระทบเชิงบวก ต่อเศรษฐกิจและสังคม นอกจากนี้ยังมีการกำหนด 8 ด้านสมรรถนะหลัก ได้แก่ ตัวตนดิจิทัล การใช้งานดิจิทัล ความปลอดภัยดิจิทัล ความมั่นคงดิจิทัล ความฉลาดทางอารมณ์ดิจิทัล การสื่อสารดิจิทัล การรู้ดิจิทัล และสิทธิดิจิทัล รวมทั้ง 24 สมรรถนะย่อยที่สะท้อนถึงความรู้ ทักษะ ทักษะ และค่านิยมที่จำเป็น เป้าหมายสูงสุดคือ การสร้างผู้เรียนที่สามารถใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์ ตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อสังคม และมีศักยภาพในการปรับตัว แข่งขันในโลกดิจิทัลได้อย่างยั่งยืน

ดังนั้น ตัวชี้วัดและสมรรถนะที่นักศึกษาระดับอาชีวศึกษาควรได้รับ เพื่อสะท้อนความพร้อมของผู้เรียนทั้งในมิติ การใช้ชีวิต การเรียนรู้ และการทำงานในโลกยุคดิจิทัล โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนก้าวข้ามจากการเป็นเพียงผู้ใช้ ไปสู่การเป็นผู้สร้างสรรค์ และเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความรับผิดชอบต่อส่วนรวมอย่างแท้จริง ดังนี้

4.1 การใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบ

การใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างปลอดภัย ถูกต้อง และสร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม ตัวชี้วัดที่สำคัญประกอบด้วย การมีทักษะด้านความปลอดภัยดิจิทัล เช่น การปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลและการรู้เท่าทันภัยคุกคามไซเบอร์ การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลก่อนนำไปใช้หรือเผยแพร่ การใช้สื่ออย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคมโดยไม่สร้างความเสียหายแก่ผู้อื่น และการตระหนักถึงการให้ทรัพยากรดิจิทัลอย่างยั่งยืนเพื่อช่วยลดผลกระทบทางสิ่งแวดล้อม ขณะเดียวกันสมรรถนะที่นักศึกษาอาชีพควรได้รับการพัฒนา ได้แก่ การคิดเชิงวิพากษ์เพื่อวิเคราะห์และแยกแยะข้อมูลอย่างรอบด้าน การมีจริยธรรมดิจิทัลที่เคารพสิทธิและปฏิบัติตามกฎหมาย การสื่อสารอย่างรับผิดชอบด้วยเนื้อหาที่จริงและเหมาะสม และการสร้างสรรค์นวัตกรรมดิจิทัลที่สนับสนุนความหลากหลายและความยั่งยืน ซึ่งทั้งหมดนี้จะช่วยให้นักศึกษาอาชีพศึกษาสามารถใช้เทคโนโลยีอย่างมีความหมายต่อการเรียนรู้ การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างสมดุลและรับผิดชอบ

4.2 การคิดวิเคราะห์ข่าวสารและข้อมูลออนไลน์

การคิดวิเคราะห์ข่าวสารและข้อมูลออนไลน์เป็นทักษะสำคัญที่นักศึกษาอาชีพศึกษาควรได้รับ เนื่องจากโลกดิจิทัลเต็มไปด้วยข้อมูลจำนวนมากที่มีทั้งความถูกต้องและความบิดเบือน การฝึกให้นักศึกษามีวิจารณญาณต่อข่าวสารจึงช่วยให้สามารถแยกแยะข้อเท็จจริงออกจากความคิดเห็นหรือโฆษณาชวนเชื่อ รวมถึงตรวจสอบที่มาของข้อมูลและประเมินความน่าเชื่อถือได้อย่างมีระบบ ตัวชี้วัดที่สะท้อนการพัฒนาทักษะนี้ ได้แก่ ความสามารถในการตรวจสอบแหล่งข่าว การวิเคราะห์ข้อดีหรือผลประโยชน์แอบแฝงในสื่อ การอธิบายผลกระทบของข้อมูลต่อสังคม และการเลือกเผยแพร่เฉพาะข้อมูลที่ต้องการเหมาะสม สำหรับสมรรถนะที่นักศึกษาอาชีพควรได้รับ คือสมรรถนะการคิดเชิงวิพากษ์เพื่อใช้ข้อมูลในการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อที่ช่วยให้เข้าใจว่าเนื้อหาออนไลน์สะท้อนอำนาจและผลประโยชน์บางอย่าง สมรรถนะการสื่อสารอย่างรับผิดชอบที่คำนึงถึงผลกระทบต่อส่วนรวม และสมรรถนะการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ตระหนักถึงสิทธิและหน้าที่ของตนเองในโลกออนไลน์ ทั้งหมดนี้จะทำให้นักศึกษาอาชีพศึกษาสามารถใช้ข้อมูลข่าวสารได้อย่างรอบคอบ มีความรับผิดชอบ และสร้างประโยชน์เชิงสร้างสรรค์ต่อสังคมได้อย่างแท้จริง

4.3 การสร้างสรรค์สื่อที่สะท้อนคุณค่าทางสังคม

การสร้างสรรคสื่อที่สะท้อนคุณค่าทางสังคม ไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนาทักษะทางวิชาชีพและความคิดสร้างสรรค์ แต่ยังเป็นการสร้างผลงานที่มีคุณค่าและส่งผลกระทบเชิงบวกต่อสังคม แนวคิดนี้มุ่งเน้นการใช้สื่อในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งดิจิทัลและศิลปะการแสดงออก เพื่อสะท้อนปัญหา ความหวัง และอัตลักษณ์ทางสังคม ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ที่จะใช้ความคิดสร้างสรรค์อย่างมีความหมาย ตัวชี้วัดที่สำคัญ เช่น ความสามารถในการออกแบบสื่อที่ถ่ายทอดประเด็นสังคมอย่างชัดเจนและมีจริยธรรม การใช้สัญลักษณ์หรือเรื่องเล่าในการสื่อสารคุณค่าที่สร้างความเข้าใจร่วม และการประเมินผลกระทบของสื่อที่สร้างขึ้นต่อชุมชนหรือกลุ่มเป้าหมาย ส่วนสมรรถนะที่ควรได้รับ ได้แก่ สมรรถนะการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ที่สามารถใช้ศิลปะและสื่อดิจิทัลในการถ่ายทอดคุณค่าทางสังคม สมรรถนะการคิดเชิงออกแบบที่ทำให้นักศึกษาสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่ตอบโจทย์ความต้องการของสังคม สมรรถนะด้านความตระหนักทางสังคมและวัฒนธรรมที่ช่วยให้นักศึกษารู้จักเคารพและสะท้อนความหลากหลาย และสมรรถนะการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่รับผิดชอบต่อการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์และยั่งยืน ดังนั้นการสร้างสรรคสื่อที่สะท้อนคุณค่าทางสังคมจึงไม่เพียงพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ แต่ยังปลูกฝังความรับผิดชอบต่อสังคมและช่วยให้นักศึกษาอาชีพกลายเป็นผู้ผลิตสื่อที่มีคุณภาพและมีส่วนร่วมต่อการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกในสังคม

4.4 การมีส่วนร่วมในประเด็นสาธารณะอย่างมีจริยธรรม

การมีส่วนร่วมในประเด็นสาธารณะอย่างมีจริยธรรม เป็นทักษะสำคัญที่นักศึกษาอาชีวศึกษาควรได้รับเพื่อก้าวสู่การเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพและมีความรับผิดชอบต่อสังคม การมีส่วนร่วมในลักษณะนี้มีได้หมายถึงเพียงการเข้าร่วมกิจกรรมอาสาสมัครหรือโครงการชุมชนเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการแสดงออกความคิดเห็นต่อปัญหาสังคมอย่างสุภาพ การเคารพในสิทธิและเสียงของผู้อื่น รวมถึงการใช้สื่อออนไลน์เพื่อการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ที่ไม่สร้างความแตกแยก ตัวชี้วัดที่สะท้อนถึงการพัฒนาศักยภาพด้านนี้ ได้แก่ การเข้าร่วมกิจกรรมชุมชนหรือโครงการสาธารณะด้วยจิตสำนึกที่คำนึงถึงผลกระทบ การมีส่วนร่วมในกระบวนการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ และการประเมินผลลัพธ์ของการกระทำที่มีต่อชุมชนและสังคม ส่วนสมรรถนะที่ควรได้รับการฝึกฝนคือ สมรรถนะด้านความรับผิดชอบต่อสังคมที่ช่วยให้ตระหนักถึงผลลัพธ์ของการกระทำ สมรรถนะด้านการคิดเชิงวิพากษ์ที่ช่วยให้สามารถวิเคราะห์และตรวจสอบปัญหาสาธารณะได้รอบด้าน สมรรถนะการสื่อสารเชิงจริยธรรมที่ช่วยให้ถ่ายทอดความคิดได้อย่างมีเหตุผลและสร้างสรรค์ และสมรรถนะการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ใช้สื่อออนไลน์เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงเชิงบวก สุดท้ายแล้วการบูรณาการแนวคิดนี้จะทำให้นักศึกษาอาชีวศึกษามีทั้งความรู้ ทักษะ และจิตสำนึกในการทำหน้าที่พลเมืองที่มีคุณภาพ สามารถเป็นพลังสำคัญในการขับเคลื่อนสังคมไปในทิศทางที่ดีขึ้นอย่างยั่งยืน

การจัดการเรียนรู้เชิงสมรรถนะตั้งอยู่บนการปรับมุมมองจากการมุ่งถ่ายทอดเนื้อหาไปสู่การออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริง สมรรถนะของผู้เรียนเกิดจากการบูรณาการความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณลักษณะ ภายใต้บริบทที่มีความหมายต่อชีวิตและสังคม ผู้เรียนจึงควรได้รับโอกาสในการลงมือปฏิบัติ แก้ปัญหา สร้างผลงาน และสะท้อนคิดจากประสบการณ์ มากกว่าการเรียนรู้ผ่านการจดจำหรือการตอบคำถามเชิงทฤษฎี กรอบคิดสำคัญของการจัดการเรียนรู้ลักษณะนี้คือ การมองผู้เรียนเป็นเจ้าของการเรียนรู้ของตนเอง ให้ความสำคัญกับผลลัพธ์เชิงการปฏิบัติที่ตรวจสอบได้ และเชื่อมโยงการเรียนรู้เข้ากับบริบทจริงหรือสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับชีวิตประจำวัน กระบวนการเรียนรู้ควรออกแบบให้เปิดพื้นที่สำหรับการคิด วิเคราะห์ ตัดสินใจ และเลือกเส้นทางการเรียนรู้ตามศักยภาพและความสนใจของผู้เรียนในด้านการประเมินผล การประเมินเชิงสมรรถนะไม่ควรถูกมองเป็นเพียงเครื่องมือวัดผลปลายทาง หากเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การประเมินควรอาศัยการปฏิบัติจริงของผู้เรียน ใช้เกณฑ์อิงมาตรฐานและมุ่งให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อพัฒนา มากกว่าการเปรียบเทียบหรือการตัดสินผ่านและไมผ่าน เครื่องมือการประเมินที่เหมาะสมจึงควรมีความหลากหลายและสะท้อนสมรรถนะอย่างเป็นองค์รวม เช่น ชิ้นงาน โครงงาน แฟ้มสะสมงาน การสะท้อนคิด และการประเมินตนเอง (ฉัตรชัย สุขุม และ ศิริวรรณ วนิชวัฒนารชัย, 2566) เมื่อการจัดการเรียนรู้และการประเมินถูกออกแบบให้สอดคล้องกัน ผู้เรียนจะไม่เพียงเข้าใจเนื้อหาแต่สามารถนำความรู้ไปใช้ แก้ปัญหา และพัฒนาตนเองได้อย่างยั่งยืน ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาผู้เรียนตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงสมรรถนะในบริบทการศึกษาร่วมสมัย

เมื่อพิจารณาผลการจัดการเรียนรู้ผ่านกรอบการเรียนรู้เชิงสมรรถนะจะเห็นได้ว่าผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนมิได้จำกัดอยู่เพียงทักษะการใช้สื่อดิจิทัล หากยังสะท้อนศักยภาพของการพัฒนาอาชีวศึกษาในฐานะกลไกสำคัญของการพัฒนาอย่างยั่งยืน ตามกรอบเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) (ศูนย์วิจัยและสนับสนุนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน, 2564) โดยเฉพาะเป้าหมายที่ 4, 8, 10 และ 16

การพัฒนาอย่างยั่งยืนไม่ได้เป็นเพียงแนวคิดเชิงนโยบายในระดับสากล หากแต่เป็นกรอบคิดที่สะท้อนทิศทางการพัฒนาสังคมในระยะยาว โดยให้ความสำคัญกับการตอบสนองความต้องการของคนในปัจจุบัน ควบคู่ไปกับการรักษาศักยภาพของคนรุ่นต่อไปไม่ให้ถูกลดทอน แก่นของแนวคิดดังกล่าวอยู่ที่การสร้างสมดุลระหว่างมิติทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองการปกครอง เพื่อให้การเติบโตมิได้เกิดขึ้นบนความเหลื่อมล้ำหรือความเปราะบางของกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง เมื่อพิจารณาในบริบทของการอาชีวศึกษาจะเห็นได้ว่า การพัฒนาอย่างยั่งยืนไม่อาจถูกจำกัดความหมายไว้เพียงการผลิตกำลังคนเข้าสู่ตลาดแรงงาน หากแต่อาชีวศึกษาควรถูกมองในฐานะกลไกสำคัญในการยกระดับคุณภาพชีวิต สร้างโอกาสทางสังคม และลดความเหลื่อมล้ำเชิงโครงสร้าง ซึ่งสอดคล้องโดยตรงกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนหลายประการ โดยเฉพาะเป้าหมายด้านการศึกษาที่มีคุณภาพ งานที่มีคุณค่า การลดความเหลื่อมล้ำ และการสร้างสถาบันที่เข้มแข็ง ในมิติของการศึกษาที่มีคุณภาพและเท่าเทียม การยกระดับอาชีวศึกษาจำเป็นต้องเริ่มจากการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ ให้ตอบโจทย์ผู้เรียนอย่างแท้จริง หลักสูตรควรตั้งอยู่บนฐานสมรรถนะที่เชื่อมโยงกับบริบทการทำงานจริง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหาจากสถานการณ์ใกล้เคียงตัวมากกว่าการเรียนรู้เชิงท่องจำหรือการฝึกทักษะซ้ำเชิงเทคนิค ขณะเดียวกันการพัฒนาศักยภาพครูให้สามารถออกแบบการเรียนรู้เชิงรุก ใช้สื่อดิจิทัลอย่างเหมาะสม และประเมินผลตามสมรรถนะอย่างรอบด้าน ถือเป็นเงื่อนไขสำคัญของการสร้างความเสมอภาคทางการศึกษา ในมิติของงานที่มีคุณค่า และการเติบโตทางเศรษฐกิจ อาชีวศึกษาควรถูกปรับบทบาทจากการผลิตแรงงานต้นทุนต่ำ ไปสู่การพัฒนาากำลังคนที่มีทักษะ มีศักดิ์ศรี และสามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจได้ การสร้างความร่วมมือกับสถานประกอบการ อย่างเป็นระบบ การจัดการเรียนรู้แบบทวิภาคี และการฝึกประสบการณ์วิชาชีพที่มีคุณภาพ จะช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้จากห้องเรียนสู่โลกการทำงานได้อย่างมีความหมาย ขณะเดียวกันอาชีวศึกษายังมีบทบาทสำคัญในการลดความเหลื่อมล้ำทั้งในเชิงโครงสร้างและเชิงวัฒนธรรม การสร้างระบบสนับสนุนผู้เรียนจากกลุ่มเปราะบาง การลดอุปสรรคด้านทรัพยากร และพื้นที่ รวมถึงการออกแบบเส้นทางการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองต่อเนื่อง จะช่วยให้อาชีวศึกษาไม่กลายเป็นทางเลือกที่ถูกจำกัดศักยภาพ นอกจากนี้ การจัดการอาชีวศึกษายังควรให้ความสำคัญกับการปลูกฝัง คุณค่าความเป็นพลเมือง ความรับผิดชอบ และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ ผ่านบรรยากาศการเรียนรู้ที่โปร่งใส เปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และเคารพความหลากหลาย เพื่อให้อาชีวศึกษาเป็นพื้นที่สร้างทั้งแรงงานคุณภาพและพลเมืองคุณภาพควบคู่กันไป

กล่าวโดยสรุป การยกระดับการเรียนการสอนระดับอาชีวศึกษาให้สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน มิใช่เพียงการปรับหลักสูตรหรือเพิ่มทักษะอาชีพ หากแต่เป็นการปรับมุมมองต่อบทบาทของการจัดการศึกษาระดับอาชีวศึกษา ในฐานะฐานรากของการพัฒนาสังคม เศรษฐกิจ และวิถีประชาธิปไตยในระยะยาว หากสามารถดำเนินการได้อย่างเป็นระบบ การพัฒนากำลังคนระดับอาชีวศึกษาจะกลายเป็นพลังทุนมนุษย์ที่สำคัญของการพัฒนาอย่างยั่งยืนของประเทศอย่างแท้จริง

สรุป

การบูรณาการการเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดียในการสอนสังคมศึกษาสำหรับนักศึกษาระดับอาชีวศึกษาไม่เพียงช่วยเพิ่มแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนมากขึ้น แต่ยังเป็นกลไกสำคัญในการส่งเสริมสมรรถนะพลเมืองดิจิทัลที่จำเป็นต่อสังคมศตวรรษที่ 21 ทั้งด้านการคิดเชิงวิพากษ์ การรู้เท่าทันสื่อ การสื่อสารอย่างรับผิดชอบ การสร้างสรรค์สื่อที่สะท้อนคุณค่าทางสังคม และการมีส่วนร่วมในประเด็นสาธารณะอย่างมีจริยธรรม อย่างไรก็ตาม การรับมือกับข้อจำกัดดังกล่าวควรเริ่มจากการออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบทรานส์มีเดียให้มีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษาเป็นสำคัญ การเลือกใช้สื่อดิจิทัลที่เข้าถึงได้ง่ายและมีต้นทุนต่ำ เช่น โทรศัพท์มือถือหรือแพลตฟอร์มออนไลน์พื้นฐานสามารถช่วยลดผลกระทบจากความเหลื่อมล้ำด้านทรัพยากรและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ได้มากขึ้น ควบคู่ไปกับการพัฒนาศักยภาพของครูผ่านการอบรมเชิงปฏิบัติการที่มุ่งเน้นการออกแบบกิจกรรมข้ามสื่อในลักษณะที่เป็นขั้นตอนไม่ซับซ้อน และสอดคล้องกับภาระงานจริงในห้องเรียน ด้านการประเมินผลควรให้ความสำคัญกับการพัฒนากรอบการประเมินเชิงสมรรถนะที่มีความชัดเจนและยืดหยุ่น โดยอาศัยเครื่องมือที่หลากหลาย เช่น RUBRIC การประเมินกระบวนการเรียนรู้ และการสะท้อนคิดของผู้เรียน เพื่อให้สามารถสะท้อนผลลัพธ์การเรียนรู้ได้ทั้งในมิติของความรู้ ทักษะ และจริยธรรมดิจิทัล แนวทางดังกล่าวช่วยให้การบูรณาการการเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดียสามารถนำไปใช้ได้จริง แม้อยู่ภายใต้ข้อจำกัดเชิงโครงสร้างของบริบทอาชีวศึกษา และยังเอื้อต่อการพัฒนาการเรียนรู้ที่มีความหมายและยั่งยืนในระยะยาว

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สื่อดิจิทัลในรูปแบบอื่น เช่น การเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดีย การใช้วิดีโอ หรือการเรียนรู้แบบโครงงานที่อาศัยสื่อเพียงช่องทางเดียว จะเห็นได้ว่าการเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดียมีจุดเด่นที่แตกต่างอย่างชัดเจน ทรานส์มีเดียไม่ได้ทำหน้าที่เพียงการถ่ายทอดเนื้อหาหรือขยายกิจกรรมการเรียนรู้ หากแต่ทำหน้าที่สร้างระบบนิเวศของเรื่องเล่า ที่กระจายอยู่บนหลายแพลตฟอร์ม โดยสื่อแต่ละประเภทมีบทบาทเฉพาะในการเติมเต็มความหมายของเรื่องราวในมิติที่ต่างกัน ผู้เรียนจึงจำเป็นต้องใช้ทักษะการเชื่อมโยงข้อมูล การวิเคราะห์ และการตัดสินใจอย่างต่อเนื่องระหว่างการเดินทางข้ามสื่อ กระบวนการเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าวเอื้อต่อการส่งเสริมสมรรถนะความเป็นพลเมืองดิจิทัลในระดับลึก ทั้งในด้านการรู้เท่าทันสื่อ การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล และการสื่อสารอย่างมีจริยธรรม มากกว่าวิธีการที่มุ่งเน้นการรับรู้เนื้อหาหรือการผลิตชิ้นงานภายในกรอบเดียว ลักษณะเปิดของการเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดียยังเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้ร่วมสร้างความหมาย มากกว่าการเป็นผู้ปฏิบัติตามโจทย์ที่กำหนดไว้ล่วงหน้า แนวทางดังกล่าวตอบรับธรรมชาติของผู้เรียนอาชีวศึกษาที่ต้องการการเรียนรู้ซึ่งเชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ ความสนใจ และบริบทของโลกการทำงานจริง ด้วยเหตุนี้ การเลือกใช้การเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดียจึงไม่ใช่เพียงทางเลือกด้านสื่อการสอน หากแต่เป็นกลยุทธ์เชิงการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้สามารถรับมือกับความซับซ้อนของสังคมดิจิทัลได้อย่างรอบด้าน และเปิดพื้นที่ให้การเรียนรู้ก้าวพ้นกรอบของวิธีการที่ใช้สื่อเพียงรูปแบบเดียว

ในเชิงข้อเสนอแนะของการบันทึกภาคสนามเกี่ยวกับการสอนครูสังคมศึกษาในห้องเรียนระดับอาชีวศึกษานั้น เป็นวิธีการสำคัญที่จะช่วยให้ผู้สอนได้นำไปใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล หรือตั้งสมมติฐานเบื้องต้นในการพัฒนาการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับธรรมชาติและสมรรถนะการเรียนรู้ของผู้เรียน ข้อมูลเชิงประจักษ์ที่บันทึกได้สร้างความน่าเชื่อถือให้ผู้สอนสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเป็นไปตามเป้าประสงค์ของการจัดการศึกษา (ยาวลักษณ์ มีบุญมาก และคณะ, 2563) โดยในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบปฏิบัติการที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง และการสร้างสื่อดิจิทัลแบบหลากหลาย ควบคู่ไปกับการสอนการใช้สื่ออย่างรับผิดชอบและการตรวจสอบข่าวสาร

ผู้สอนควรบูรณาการการเล่าเรื่องแบบทรานส์มีเดียเข้าไปในโมดูลการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับทักษะอาชีพ พร้อมกำหนดเกณฑ์การประเมินที่ครอบคลุมทั้งด้านวิชาการ จริยธรรม และผลกระทบทางสังคม ส่วนผู้กำหนดนโยบายควรสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลในสถานศึกษา พัฒนาทักษะดิจิทัลของครูอย่างเป็นระบบ และออกแบบมาตรการลดความเหลื่อมล้ำด้านการเข้าถึงเทคโนโลยี ข้อเสนอเหล่านี้สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) โดยเฉพาะ SDG 4 การศึกษาที่มีคุณภาพ SDG 8 งานที่มีคุณค่าและการเติบโตทางเศรษฐกิจ SDG 10 การลดความเหลื่อมล้ำ และ SDG 16 สันติภาพ ความยุติธรรม และสถาบันที่เข้มแข็ง ซึ่งสะท้อนว่าการพัฒนาเครื่องมือการสอนสังคมศึกษาในรูปแบบนี้ไม่เพียงยกระดับคุณภาพการเรียนรู้สังคมศึกษาในห้องเรียนระดับอาชีวศึกษา แต่ยังสร้างพลเมืองดิจิทัลที่พร้อมขับเคลื่อนการเติบโตทางเศรษฐกิจของสังคมอนาคตอย่างสร้างสรรค์และยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

- กัญชารักษ์ ทิปภากร. (2568). การเรียนรู้กับ AI ในปี 2568: ครูไทยปรับตัวอย่างไรในยุค Generative AI. *ราชสีมาปริทัศน์*, 1(2), 1–10.
- ขจรพงษ์ พุ่มกรไกรภพ. (2562). MIAP กับการจัดการเรียนรู้ระดับอาชีวศึกษา. *วารสารวิจัยและนวัตกรรม สถาบันการอาชีวศึกษากรุงเทพมหานคร*, 2(2), 14–21.
- ฉัตรชัย สุขุม และศิริวรรณ วณิชพัฒน์วรชัย. (2566). การออกแบบการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ: แนวคิด การออกแบบการเรียนการสอนและการประเมินผลการเรียนรู้. *วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา*, 15(1), 65–78.
- ชินีเพ็ญ มะลิสุวรรณ. (2568). การเรียนรู้ตามสภาพจริงของนักศึกษาหลักสูตรนิติศาสตรบัณฑิตในการบูรณาการการเรียนการสอนร่วมกับกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์. *วารสารวิชาการ วิจัย และนวัตกรรม มสธ. (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 5(1), 19–34.
- นิรันดร์ สมมุติ, สุวิมล โพธิ์กลิ่น, และจิณณวัตร ปะโคทั้ง. (2564). อนาคตภาพการจัดการศึกษาอาชีวศึกษาในยุคดิจิทัล ของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. *วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร*, 9(6), 2602–2615.
- นิรุจน์ บุตรแสนลี. (2565). การเปลี่ยนผ่านสู่ความเป็นดิจิทัลของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา: การผลิตกำลังคนสมรรถนะสูงแห่งศตวรรษที่ 21. *วารสารวิจัยและนวัตกรรม สถาบันการอาชีวศึกษากรุงเทพมหานคร*, 5(1), B-L.
- ปรียศรี พรหมจินดา, ณชนก หล่อสมบูรณ์, และมัทหมี่ ศรีธรรมมา. (2567). อาชีวศึกษาสู่แรงงานสร้างสรรค์เพื่อนวัตกรรมฐานภูมิปัญญา. *วารสารสังคมพัฒนศาสตร์*, 7(2), 1–16.
- พลศักดิ์ หอมสมบัติ และประยูร แสงใส. (2564). การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาในศตวรรษที่ 21. *วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์*, 6(3), 825–840.
- เยาวลักษณ์ มีบุญมาก, เพ็ญมาศ คำชนะ, ศรีณธร มังคะมณี, ลักคณา บุญมี, จิรียา อินทนา, ปาริชาติ ญาตินิยม และลลิต ศิริทรัพย์จันทน์. (2563). บันทึกภาคสนาม: เครื่องมือสำคัญของนักวิจัยเชิงคุณภาพ. *วารสารการพยาบาลและการศึกษา*, 13(3), 1–13.
- วราภรณ์ ขนะจันทรตา และชินทร์ มั่งคั่ง. (2565). นวัตกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาเพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล ของนักเรียนประถมศึกษาในสังคมวิถีใหม่. *วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร*, 10(7), 2825–2838.

- ศูนย์วิจัยและสนับสนุนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน. (2564). *SDG vocab #12 Education for Sustainable Development*. SDG Move. <https://www.sdgmove.com/2021/05/29/sdg-vocab-12-education-for-sustainable-development/>
- เสวตาภรณ์ ตั้งวันเจริญ, กิตติชัย สุธาสิโนบล, และรุ่งทิพา แยมรุ่ง. (2566). องค์ประกอบของสมรรถนะการเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม*, 13(1), 249-264.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2567). *แนวทางการพัฒนาเครือข่ายความร่วมมือในการพัฒนาทักษะความฉลาดทางดิจิทัลของผู้เรียนทุกช่วงวัย: กรณีศึกษาของต่างประเทศและประเทศไทย (ฉบับเข้าใจง่าย)*. เอส.บี.เค. การพิมพ์
- เสาวพา เวศกาวิ, ฤชดา ผ่องพิทยา, และจิรวัฒน์ กิตติพิเชษฐรงค์. (2566). การสร้างเสริมทักษะดิจิทัลของนักเรียนอาชีวศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. *วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา*, 17(1), 83-91.
- Crisolo, O. R., Camposano, S., & Rogayan, D. V. (2021). Relevance of social studies in the 21st century society: Students' perspectives. *International Journal of Didactical Studies*, 2(1), 1-15. <https://doi.org/10.33902/IJODS.2021169729>
- Dena, C. (2004). Current state of cross media storytelling: Preliminary observations for future design. *European Information Systems Technologies Event*, 15. 1-11
- Dudacek, O. (2015). Transmedia storytelling in education. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 197, 694-696.
- Erol, H. (2021). Reflections on the 21st century skills into the curriculum of social studies course. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 9(2), 90-102. <http://dx.doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.9n.2p.90>
- Fernández-Prados, J. S., Lozano-Díaz, A., & Ainz-Galende, A. (2021). Measuring digital citizenship: A comparative analysis. *Informatics*, 8(1), 1-13. <https://doi.org/10.3390/informatics8010018>
- International Society for Technology in Education. (2008). *The ISTE national educational technology standards and performance indicators for students*. ISTE.
- Javanshir, R., Carroll, B., & Millard, D. (2020). Structural patterns for transmedia storytelling. *PLOS One*, 15(1), 1-45. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0225910>
- Long, G. A. (2007). *Transmedia storytelling: Business, aesthetics and production at the Jim Henson Company* [Doctoral dissertation, Massachusetts Institute of Technology].
- OECD. (2021). *Development co-operation report 2021: Shaping a just digital transformation*. OECD Publishing.
- Ribble, M. & Bailey, G. (2007). *Digital citizenship in schools*. ISTE Roccanti, R., & Garland, K. (2015). 21st century narratives: Using transmedia storytelling in the language arts classroom. *Signal Journal*, 38(1), 16-20. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.11165.31206>

- Ryan, M. L. (2015). Transmedia storytelling: Industry buzzword or new narrative experience. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 7(2), 1–19.
- Schiller, M. (2018). Transmedia storytelling. In I. Christie & A. van den Oever (Eds.), *Stories: Screen narrative in the digital era* (pp. 97–107). Amsterdam University Press.
- Teske, P. R. J., & Horstman, T. (2012). Transmedia in the classroom: Breaking the fourth wall. *Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference*, 5–9.
- Tsou, W., Wang, W., & Tzeng, Y. (2006). Applying a multimedia storytelling website in foreign language learning. *Computers & Education*, 47(1), 17–28. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2004.08.013>
- UNESCO. (2023). *Digital citizenship in Asia-Pacific: Translating competencies for teacher innovation and student resilience*. UNESCO.