



Khon Learning Media for the New Generation: Multi-Sensory Presentation with Baked Goods and Edible Khon Cookies

Yathana Pakawattanakoson^{1*}, Paitoon Khemkhaeng² & Wasin Srisawat³

1 *Architecture and Design, Rajamangala University of Technology Rattanakosin, Thailand*

2 *Education in Arts, Bunditpatanasilpa Institute, Thailand*

3 *Faculty of Engineering, Mahidol University, Thailand*

* *Corresponding author: E-mail: yathana.pa@gmail.com*

Abstract

Multisensory learning is crucial in creating a practical learning experience, as it enables learners to receive information from multiple sensory channels simultaneously, thereby building a deeper and more comprehensive understanding through various senses, including sight, hearing, touch, taste, and smell. Multisensory learning plays a vital role in stimulating interest and helping learners retain information more effectively, as the simultaneous involvement of multiple senses helps to strengthen connections between new information and existing knowledge. Meanwhile, incorporating multisensory experiences into food and promoting cultural heritage can create meaningful learning experiences. In the case of edible Khon pastries and cookies, which are good examples of using multisensory, the sense of touch from the shape and texture of the pastries, the sense of taste from the food, and the sight of the decoration or design of the pastries help learners learn about Khon culture. They can experience and understand it through participating in activities. Using edible Khon pastries and cookies as a means of cultural communication enables learners to understand and experience the diversity and significance of Khon culture in the present day.

Keywords: Khon, Learning, Multi-Sensory, Pastries, Cookies



สื่อการเรียนรู้โภชนาการสำหรับคนรุ่นใหม่: การนำเสนอผ่านพหุสัมผัสด้วยขนมอบและคุกกี้ โภชนิกินได้

ญารุณา ภควัฒนโกศล^{1*}, ไพฑูรย์ เข้มแข็ง² และวศิน ศรีสวัสดิ์³

1 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

2 คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

3 คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

* Corresponding author. E-mail: yathana.pa@gmail.com

บทคัดย่อ

การเรียนรู้ผ่านพหุสัมผัสมีความสำคัญในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถรับข้อมูลจากหลากหลายช่องทางของประสาทสัมผัสพร้อมกันและเสริมสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งและครอบคลุมมากยิ่งขึ้น เช่น การมองเห็น การได้ยิน การสัมผัส การลิ้มรส และการดมกลิ่น การเรียนรู้ผ่านพหุสัมผัสมีบทบาทสำคัญในการกระตุ้นความสนใจและช่วยให้ผู้เรียนสามารถจดจำข้อมูลได้ดีขึ้น เนื่องจากการมีส่วนร่วมของประสาทสัมผัสหลายประเภทพร้อมกันช่วยเสริมสร้างการเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลใหม่และความรู้ที่มีอยู่เดิม ในขณะที่การใช้พหุสัมผัสในอาหารและการส่งเสริมวัฒนธรรมสามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย ในกรณีของขนมอบและคุกกี้โภชนิกินได้ซึ่งเป็นตัวอย่างที่ดีของการใช้พหุสัมผัส การสัมผัสจากรูปร่างและพื้นผิวของขนม การรับรสจากรสชาติของอาหาร และการมองเห็นการตกแต่งหรือการออกแบบของขนม ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้วัฒนธรรมโภชนาการ สามารถสัมผัสและเข้าใจผ่านการมีส่วนร่วมในกิจกรรม การใช้ขนมอบและคุกกี้โภชนิกินได้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารวัฒนธรรมทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและสัมผัสได้ถึงหลากหลายและความสำคัญของวัฒนธรรมโภชนาการในยุคปัจจุบัน

คำสำคัญ: โชน, การเรียนรู้, พหุสัมผัส, ขนมอบ, คุกกี้



บทนำ

“โขน” ถือเป็นศิลปะการแสดงชั้นสูงของไทย ที่ต้องรวบรวมศิลปินผู้มีความสามารถจำนวนมากมาถ่ายทอดความงดงามของศิลปะหลากหลายชนิดไปสู่ผู้ชม เช่น นาฏศิลป์ วรรณคดี การขับร้อง การบรรเลงปี่พาทย์หรือดนตรี และทำหน้าที่เป็นสื่อวัฒนธรรมที่แสดงถึงความเป็นตัวตนของความเป็นชาติ ทำให้โขนเป็นศิลปะการแสดงของไทยที่องค์การยูเนสโกประกาศขึ้นบัญชี “Khon, masked dance drama in Thailand” (การแสดงโขนในประเทศไทย) เป็นมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติอย่างเป็นทางการแล้ว นับเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของไทยรายการแรกที่ได้รับการขึ้นทะเบียน เมื่อวันที่ 29 พฤศจิกายน พ.ศ. 2561 (กระทรวงวัฒนธรรม, ออนไลน์: 2561) ซึ่งเป็นศาสตร์แขนงหนึ่งที่สะท้อนถึงภาพลักษณ์ของงานวัฒนธรรมมีแบบแผนสืบมานับแต่ราวพุทธศตวรรษที่ 20 อย่างไรก็ตาม ในยุคปัจจุบัน คนรุ่นใหม่มักให้ความสนใจศิลปวัฒนธรรมไทยลดลงเนื่องจากความซับซ้อนของเนื้อหา รูปแบบการนำเสนอที่เป็นทางการ และข้อจำกัดด้านสื่อการเรียนรู้ที่เข้าถึงได้ง่ายและน่าสนใจ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัย การนำโขนมานำเสนอในรูปแบบที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายและเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง หนึ่งในวิธีการที่สร้างสรรค์คือการใช้พหุสัมผัส (Multisensory Learning) ผ่านการออกแบบขนมอบและคุกกี้โขนที่สามารถบริโภคได้ โดยเน้นความสวยงามที่สะท้อนตัวละครหรือฉากสำคัญในโขน พร้อมทั้งสอดแทรกเรื่องราวและองค์ความรู้ในกระบวนการเรียนรู้

โขนเป็นนาฏศิลป์ชั้นสูงของไทยที่มีรากฐานมาจากราชสำนักและพิธีกรรมสำคัญตั้งแต่สมัยอยุธยาพัฒนาอย่างต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน แม้วิธีการแสดงโครงเรื่อง (เช่น รามเกียรติ์) และเอกลักษณ์ด้านท่ารำเครื่องแต่งกาย และดนตรีจะยังคงรักษารูปแบบดั้งเดิมไว้ แต่โขนได้ปรับเปลี่ยนรายละเอียดหลายด้านเพื่อให้สอดคล้องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลง ในมิติแรกโขนเคยถูกลดบทบาทและความสำคัญลงโดยเฉพาะในช่วงที่ราชสำนักและการอุปถัมภ์แบบดั้งเดิมเสื่อมถอยลงหลังการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองและสังคมทำให้การแสดงโขนบางช่วงเวลาได้รับความนิยมลดลง อย่างไรก็ตาม การจัดตั้งสถาบันทางศิลปวัฒนธรรม เช่น กรมศิลปากร และสถาบันการศึกษาศิลปะได้มีบทบาทสำคัญในการอนุรักษ์และฟื้นฟูรูปแบบดั้งเดิม ในอีกมิติหนึ่ง โขนได้พัฒนาและปรับรูปแบบให้ร่วมสมัย เพื่อตอบสนองต่อความสนใจและรสนิยมของผู้ชมยุคใหม่ ทั้งในด้านแนวคิด การสื่อสาร และวัตถุประสงค์ ตัวอย่างเช่น การจัดแสดงโขนในรูปแบบการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น แสง สี เสียง และมัลติมีเดีย รวมถึงการจัดเวทีในสถานที่สาธารณะหรือมหรสพศิลปวัฒนธรรมเพื่อให้เข้าถึงผู้ชมได้กว้างขวางและสร้างความเข้าใจต่อคุณค่าทางวัฒนธรรมของโขน พิเชษฐ กลั่นชื่น (อ้างถึงใน ปาริชาติ จิ่งวัฒนาภรณ์, 2549) ได้อธิบายศิลปกรรมร่วมสมัยในบริบทนี้ว่า เกิดจากความพยายาม “ปกป้อง ” มรดกทางวัฒนธรรมเพื่อรักษาสมบัติที่สืบทอดมาหลายชั่วอายุคน ขณะเดียวกันศิลปินบางกลุ่มเลือกที่จะแลกเปลี่ยนและประยุกต์วัฒนธรรมต่างชาติเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์อันดีระหว่างวัฒนธรรม แนวคิดนี้สะท้อนให้เห็นว่า การพัฒนาโขนไม่ได้หมายถึงการเปลี่ยนแปลงจนสูญเสียเอกลักษณ์ หากแต่เป็นการสร้างสมดุลระหว่างการอนุรักษ์และนวัตกรรมทางศิลปะ

ในบริบทโลกยุคใหม่ การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมได้นำไปสู่ความท้าทายสำคัญระหว่างกระแสความนิยมวัฒนธรรมตะวันตกที่แพร่หลายในสังคมไทยกับความพยายามของศิลปินและนักอนุรักษ์ในการรักษาอัตลักษณ์ท้องถิ่นอย่างมีศักดิ์ศรี ปรากฏการณ์นี้ไม่ได้เรียกร้องให้สังคมเลือกข้าง หากแต่สะท้อนถึงความจำเป็นในการเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกันอย่างสร้างสรรค์และสมดุล โดยเคารพความหลากหลายทางวัฒนธรรมและพลวัตทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา ในแง่ของการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม โขนของประเทศไทยได้รับการยอมรับในฐานะศิลปะการแสดงชั้นสูงที่เป็นสมบัติทางภูมิปัญญาของโลก หน่วยงานภาครัฐ เช่น กรมศิลปากร ได้ทำหน้าที่สำคัญในการฟื้นฟูและจัดแสดงโขนอย่างต่อเนื่อง ขณะเดียวกันภาคการศึกษาและภาคเอกชนก็



ร่วมมือกันจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรมและเทศกาลสำคัญ เพื่อเปิดโอกาสให้สาธารณชนได้เข้าถึงและชื่นชมศิลปะรูปแบบนี้มากขึ้น การดำเนินการดังกล่าวมีส่วนสำคัญในการรักษาและเผยแพร่โขนให้คงอยู่ในกระแสสังคมไทย

อย่างไรก็ตาม การรับรู้และความเข้าใจในสุนทรียะของโขนในกลุ่มคนรุ่นใหม่ยังเป็นความท้าทาย หลายคนที่ไม่ได้มีพื้นฐานความรู้ด้านนาฏศิลป์อาจรู้สึกที่โขนเป็นศิลปะที่ซับซ้อนและห่างไกลจากวิถีชีวิตประจำวัน การรับชมจึงอาจก่อให้เกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายหรือไม่สามารถเชื่อมโยงกับอารมณ์และความหมายที่ผู้แสดงถ่ายทอดผ่านท่วงท่าร้ายรำและดนตรีประกอบได้อย่างเต็มที่ ดังที่ ไพฑูรย์ เข้มแข็ง (2563) ชี้ให้เห็นว่า การทำให้ประชาชนทั่วไป โดยเฉพาะเยาวชนสามารถเข้าถึงและเข้าใจโขนในระดับลึกซึ้ง จำเป็นต้องมีแนวทางการนำเสนอและสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่สามารถอธิบายบริบท ความหมาย และคุณค่าของโขนให้สอดคล้องกับยุคสมัย เช่น การใช้สื่อดิจิทัล อินโฟกราฟิก หรือเทคโนโลยีเสมือนจริง (VR/AR) เพื่อสร้างประสบการณ์ที่เข้าถึงง่ายและน่าสนใจ

การนำสุนทรียรสแห่งโขนมาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ ในการรับรู้โขนและขยายมิติทางปัญญา เป็นแนวทางที่สามารถช่วยให้โขนเข้าถึงคนรุ่นใหม่ได้มากขึ้น ผ่านการส่งเสริมกระบวนการคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงวิพากษ์ หรือการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (critical thinking) ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในยุคปัจจุบัน กระบวนการดังกล่าวเน้นการกระตุ้นจิตสำนึกให้ผู้ชมสามารถวิเคราะห์หรือประเมินข้อมูลได้อย่างลึกซึ้ง ในขณะเดียวกัน การเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับโขนยังช่วยลดช่องว่างระหว่างโขนและผู้ชม ทำให้โขนดูเป็นมิตรและสามารถจับต้องได้ การออกแบบประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับโขนจึงควรเน้นการใช้ประสาทสัมผัสหลากหลายเพื่อให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการมองเห็น ได้ยิน ได้กลิ่น หรือแม้กระทั่งการชิมรส ซึ่งช่วยเพิ่มมิติการรับรู้ของโขนให้ลึกซึ้งและน่าดึงดูดยิ่งขึ้น ตัวอย่างของการนำโขนมาออกแบบในรูปแบบศิลปกรรมร่วมสมัย อาจรวมถึงการสร้างสรรค์ประสบการณ์ที่ผู้ชมสามารถรับรู้โขนผ่านกลิ่นเสียง หรือรสชาติ เช่น การออกแบบขนมอบหรือคุกกี้ที่สะท้อนถึงความงดงามของโขน หรือการใช้เสียงและกลิ่นประกอบการแสดงเพื่อเชื่อมโยงกับเรื่องราวและอารมณ์ของโขน สิ่งเหล่านี้ช่วยสร้างกระบวนการที่ส่งเสริมสุนทรียรสและขยายมิติทางปัญญา แนวทางนี้ไม่เพียงแต่จะช่วยให้โขนยังคงมีบทบาทในสังคมไทย แต่ยังช่วยให้โขนสามารถปรับตัวและอยู่ร่วมกับวิถีชีวิตของผู้คนในทุกยุคทุกสมัยได้อย่างกลมกลืน โดยยังคงรักษาเอกลักษณ์และคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมไว้อย่างยั่งยืน

โขนและองค์ประกอบสำคัญ

โขน (กรมศิลปากร, 2552) เป็นศิลปะการแสดงชั้นสูงของไทย พัฒนาจากการเล่นกระบี่กระบอง หนึ่งใหญ่ และการชักนาटकตึกดำบรรพ์จนกลายเป็นศูนย์รวมศิลปกรรมหลายแขนง ทั้งนาฏศิลป์ ดนตรี ประติมากรรม จิตรกรรม และวรรณศิลป์ ท่าร้ายของโขนงดงาม อ่อนช้อย หรือองอาจสง่างามตามบุคลิกของตัวละคร แสดงถึงพลังและความประณีตที่ดึงดูดผู้ชม นักแสดงตัวยักษ์และลิงสวม หัวโขนที่สร้างด้วยฝีมือและทักษะประณีต เครื่องแต่งกายและเครื่องประดับสะท้อนสถานะและเชื้อสายได้แรงบันดาลใจจากเครื่องทรงพระมหากษัตริย์ การแสดงโขนยังใช้ดนตรีปี่พาทย์ บัทร้อง และการพากย์เจรจาเพิ่มมิติการเล่าเรื่อง เช่น รามเกียรติ์ พร้อมยึดถือธรรมเนียม ความเชื่อ และพิธีกรรมที่สืบทอดมา โขนจึงมิใช่เพียงการแสดงเพื่อความบันเทิง หากเป็นตัวแทนที่สื่อถึงเอกลักษณ์และคุณค่าทางวัฒนธรรมของชาติไทยอย่างงดงามและครบถ้วน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. คำพากย์ คำเจรจาและการร้องเพลงประกอบการแสดงโขน การแสดงโขน จะใช้คำพากย์กับคำเจรจา และการร้องเพลงประกอบการดำเนินเรื่อง อารมณ์และกิริยาอาการของตัวโขนใช้คำพากย์และเจรจาทั้งสิ้น ในสมัยโบราณ ต้องสวมหน้า (หัวโขน) ทุกตัว (นอกจากตัวตลก) ไม่สามารถพูดและร้องอย่างใดได้ดังที่พูด



กันเสมอว่า “โขนใบ้” คนพากย์และเจรจาจึงเป็นคนสำคัญอย่างยิ่ง เพราะต้องมีความเข้าใจในเรื่องราวและวิธีการแสดงในตอนนั้น ๆ คำพากย์ใช้ปฏิภาณในเชิงกวี เจริญให้ถูกเรื่องราวและมีสัมผัสอย่างร่ายยาวตลอดไปด้วย เนื่องจากตัวผู้แสดงโขนไม่สามารถสื่อสารด้วยเสียงหรือภาษาพูดได้ จึงต้องมีผู้ทำหน้าที่พากย์เจรจาแทน ต้องเป็นผู้มีความรู้ความเข้าใจถึงเรื่องราวและวิธีแสดงในตอนนั้น ๆ อีกทั้งยังต้องจดจำ “คำพากย์” แต่งเป็นกวีนิพนธ์สำหรับไว้ใช้ในการแสดงแต่ละตอน และต้องใช้ปฏิภาณไหวพริบในการเจรจาให้ถูกต้องตามเรื่องราว

2. นาฏยลีลา การสื่อสารที่ใช้ในการแสดงโขนนอกจากบทบาทกัณฑ์กับบทเจรจาแล้วยังสามารถสื่อภาษาด้วยท่าทางที่แสดงออกแทนคำพูด กิริยาอาการ อารมณ์ของตัวละครนั้น ๆ โดยครูอาจารย์ทางด้านนาฏศิลป์ได้ประดิษฐ์กำหนดเป็นแบบแผนเอาไว้ ซึ่ง “โขน” เป็นศิลปะการแสดงที่ต้องเต้นและรำไปตามจังหวะเพลงของดนตรี ปี่พาทย์ บทพากย์ บทเจรจา และบทร้อง

3. ดนตรีประกอบการแสดง วงดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงโขน ได้แก่ วงปี่พาทย์ไม่แข็ง บางสมัยก็จัดเป็นวงเครื่องห้า (ระนาดเอก ปี่ใน ซออvertureใหญ่ กลองทัด ตะโพน และฉิ่ง) วงปี่พาทย์เครื่องคู่ (ปี่ใน ปี่นอก ระนาดเอก ระนาดทุ้ม ซออvertureใหญ่ ซออvertureเล็ก ตะโพน กลองทัด ฉิ่ง ฉาบเล็ก ฉาบใหญ่ กรับ โหม่ง) หรือวงปี่พาทย์เครื่องใหญ่ (ปี่ใน ปี่นอก ระนาดเอก ระนาดทุ้ม ระนาดเหล็ก ระนาดทุ้มเหล็ก ซออvertureใหญ่ ซออvertureเล็ก ตะโพน กลองทัด ฉิ่ง ฉาบเล็ก ฉาบใหญ่ กรับ โหม่ง) ตามแต่ฐานะของผู้เป็นเจ้าของงาน

4. นักแสดง ในการคัดเลือกนักแสดงและฝึกหัดโขน แต่เดิมจะใช้นักเรียนชายทั้งหมด ตามแบบประเพณีโบราณ อาจารย์ผู้ทำการฝึกหัดจะทำการคัดเลือกนักแสดงที่จะหัดเป็นตัวละครต่าง ๆ เช่น พระราม นางสีดา หนุมาน ทศกัณฐ์ เป็นต้น ปัจจุบันมีการแสดงโขนที่ใช้ผู้แสดงทั้งชายล้วนแสดง หญิงล้วนแสดง หรือใช้ทั้งชายและหญิงร่วมแสดงด้วยกัน ตามปกติในการแสดงโขน จะประกอบด้วยตัวละครที่มีลักษณะแตกต่างกัน 4 จำพวก ได้แก่ ตัวพระ ตัวนาง ตัวยักษ์ ตัวลิง

5. การแต่งกาย เครื่องแต่งกายประกอบการแสดงโขน อาจแยกได้ 3 ประเภท คือ 1) เครื่องนุ่งห่มหรือภูษาภรณ์ เช่น ผ้าถุง ผ้าซิ่น กางเกง เสื้อ สนับเพลา 2) เครื่องสวมศีรษะ หรือศิราภรณ์ เช่น หัวโขน ขฎา มงกุฎ กษัตริย์ รัดเกล้า หมวก และ 3) เครื่องประดับตกแต่งร่างกายหรือถนิมพิมาภรณ์เช่น สร้อย แหวน ต่างหูจี้นางกำไล (นงคัมภีร์ ไพโรพบุลยกิจ, 2541)

6. การเขียนและแต่งหน้าโขน แต่เดิมในสมัยโบราณ ตัวพระ ตัวนาง เทพเจ้า และเทวดานางฟ้า ต่างสวมหัวโขนในการแสดง ต่อมาภายหลังมีการเปลี่ยนแปลงไม่ต้องสวมหัวโขน เปลี่ยนมาใช้ใบหน้าที่จริง เช่นเดียวกับการแสดงละครใน โดยใช้การเขียนหน้าและการแต่งหน้าแทนการสวมหัวโขน (พหลยุทธ กนิษฐบุตร และอนุกุล วิจารณ์สุขสมบูรณ์, 2564)

7. โอกาสในการแสดงโขน โขนเดิมเป็นเครื่องราชูปโภคของพระมหากษัตริย์ โดยโปรดเกล้าฯ ให้มหาดเล็กหลวงฝึกหัดเพื่อแสดงในงานพระราชพิธีสำคัญ เช่น บรมราชาภิเษก และงานหลวงต่าง ๆ ทั้งนี้ โขนยังถูกใช้ฝึกความคล่องแคล่วว่องไวสำหรับการต่อสู้ ทำให้เจ้านายและขุนนางฝึกโขนไว้ประดับเกียรติยศและแสดงในโอกาสมงคลต่าง ๆ ในปัจจุบัน โขนสามารถจัดแสดงได้ในงานหลากหลาย เช่น งานศพ งานบวช งานวันเกิด งานฉลองบริษัท หรือการต้อนรับชาวต่างชาติ โดยเฉพาะในงานศพ มักมีการแสดง “โขนหน้าไฟ” ซึ่งนิยมแสดงตอนสำคัญ เช่น ตอนลักสีดา ตอนนางลอย หรือตอนศึกพรหมาสตร์ โดยการแสดงมักสั้น กระชับ และใช้งบประมาณไม่สูงมาก นิยมตั้งเวทีด้านหน้าเมรุ รูปแบบการแสดงโขนหน้าไฟมักจัดวางตัวละครเป็นรูปตัววี เพื่อสะดวกต่อการชมและการจัดการในงาน (ธนิธ อนุโพธิ์, 2493)

8. อาวุธและอุปกรณ์ที่ใช้การแสดง สำหรับการใช้อาวุธในการแสดงโขน มีเพื่อการต่อสู้ การป้องกันตัว และเป็นเครื่องมือที่สามารถบอก สถานะภาพและตัวตนของตัวละครนั้น ๆ เช่น ตัวละครพระที่ถือตรีศูร คือ พระอิศวร ตัวละครที่ถือตรี จักร คทา และสังข์ คือ พระนารายณ์ เป็นต้น อีกทั้งยังเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้



เกิดความงามที่เป็นลายเส้นของท่ารำ สำหรับอุปกรณ์ประกอบฉาก เป็นอุปกรณ์ที่ช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้แสดงอาจใช้นั่ง นอน หรือเป็นพาหนะ อาจเป็นอุปกรณ์ที่ติดอยู่กับที่ หรืออุปกรณ์ที่ผู้แสดงสามารถพาเคลื่อนที่ไปได้ อุปกรณ์ที่อยู่กับที่ประกอบด้วยเครื่องเรือน เช่น โต๊ะ เติง ตั้ง เครื่องประดับฉาก อุปกรณ์ที่เคลื่อนที่ได้ เช่น ราชรถ การประดิษฐ์และก่อสร้างอุปกรณ์ประเภทนี้แม้จะจำลองมาจากของจริง แต่ก็มีการใช้ศิลปะในการออกแบบและตกแต่งให้สวยงาม สอดคล้องกับบรรยากาศของการแสดง มีความแข็งแรง ปลอดภัยสำหรับผู้แสดง

9. ความเชื่อ ธรรมเนียมและเคล็ดกลางที่ถือกันในการแสดงโขน ประเพณีการเคารพครูในวงการศิลปะการแสดงโขนเป็นสิ่งที่สะท้อนถึงความผูกพันกับพระพุทธศาสนาและสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่คนไทยนับถือมาอย่างยาวนาน โดยเฉพาะความเคารพในครูผู้ถ่ายทอดวิชา ซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญในการส่งต่อองค์ความรู้ด้านนาฏศิลป์ จากรุ่นสู่รุ่น นักแสดงโขนให้ความสำคัญกับการแสดงความเคารพครูเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นการเริ่มหัดฝึก การซ้อม หรือการแสดงจริง ทุกขั้นตอนเริ่มต้นด้วยการกราบไหว้ครูและสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เช่น การยกมือประนมขึ้นเหนือหน้าผากแล้วลูบทั่วศีรษะ หรือการเคารพเพลงหน้าพาทย์ที่ถือว่าเป็นเพลงครู เพื่อแสดงถึงความเคารพและขอพรจากครู นอกจากนี้ ในการแสดงท่ารำหรือเพลงรำที่เป็นท่าครู ก็ต้องปฏิบัติตามธรรมเนียมอย่างเคร่งครัด (กรมศิลปากร, 2552)

พหุสัมพันธ์ในกระบวนการเรียนรู้

Birsh (2005) อธิบายว่า พหุสัมพันธ์ หมายถึงกิจกรรมการเรียนรู้ที่กระตุ้นการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส ตั้งแต่สองช่องทางขึ้นไปในเวลาเดียวกันเพื่อช่วยในการจดจำและถ่ายทอดข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ กิจกรรมเหล่านี้มักเกี่ยวข้องกับการใช้การมองเห็น (สายตา) การได้ยิน (หู) การเคลื่อนไหวร่างกาย และการสัมผัส (มือ) ในลักษณะที่เสริมแรงซึ่งกันและกัน ในทำนองเดียวกัน Nelson (1979, อ้างใน Po Chu Ng, 2007) ขยายความหมายว่าพหุสัมพันธ์ครอบคลุมถึงการมองเห็น การได้ยิน การเคลื่อนไหวร่างกาย การสัมผัส การดมกลิ่น และการรับรส โดยเชื่อมโยงกับลักษณะของตัวอักษร คำ และหน่วยเสียง ผู้เรียนสามารถรับรู้เสียงจากการเคลื่อนไหวของอวัยวะที่ผลิตเสียง มองเห็นสัญลักษณ์ตัวอักษรที่แทนเสียง และรู้สึกสัมผัสจากการเขียนตัวอักษรที่สอดคล้องกับเสียงที่ได้ยิน สอดคล้องกับ Gore (2002) ที่อธิบายว่า พหุประสาทสัมผัสคือ การใช้ประสาทรับรู้ทั้งหมดที่มีอยู่เพื่อเปิดช่องทางข้อมูลเข้าสู่สมองอย่างเต็มประสิทธิภาพ โดยเน้นการมองเห็น การได้ยิน การเคลื่อนไหวร่างกาย และการสัมผัสในการเรียนรู้ โดยเฉพาะในการเรียนภาษาที่ต้องอาศัยการเชื่อมโยงระหว่างหน่วยเสียง สัญลักษณ์อักษร และการออกเสียง

การเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสตามแนวคิดของ Birsh (2005), Mildred McGinnis (2001), McIntosh and Peck (2005), และ Dunn (1983, 1984), Reinert (1976 cited in Reid, 1987) ดังนี้

1. การมองเห็นด้วยตา (Visual) การรับข้อมูลผ่านสายตาถือเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของการเรียนรู้ ผู้เรียนอาศัยสื่อภาพ เช่น ภาพประกอบ สัญลักษณ์ ตัวอักษร สี สัน หรือการสังเกตท่าทีกิริยาของผู้สื่อสาร เพื่อเข้าใจความหมายทางภาษา Roger et al. (1995) ชี้ให้เห็นว่า การเรียนรู้ผ่านการมองเห็นช่วยให้เข้าใจความหมายได้โดยตรงและรวดเร็ว ทั้งยังดึงดูดความสนใจและทำให้การเรียนรู้มีความหมายและจดจำได้ง่าย

2. การได้ยินเสียงด้วยหู (Auditory) การรับข้อมูลทางเสียงเป็นอีกช่องทางสำคัญ ผู้เรียนได้รับสารผ่านการฟังหนังสือเสียง การสนทนา เพลง วิทยุทัศน์ หรือสื่อมัลติมีเดีย Dwyer (1994 อ้างใน Sadoski, 2005) อธิบายผ่านทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยมัลติมีเดีย (Cognitive Theory of Multimedia Learning) ว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นผ่านระบบความจำสามระดับ ได้แก่ ความจำสัมผัส ความจำระยะสั้น และความจำระยะยาว เมื่อข้อมูลเสียงและภาพถูกประมวลผลร่วมกันจะช่วยเพิ่มความสามารถในการจดจำและเชื่อมโยงกับความรู้เดิมได้ดียิ่งขึ้น



3. การได้เคลื่อนไหวร่างกายขณะเรียนรู้ (Kinesthetic) การเรียนรู้ผ่านการเคลื่อนไหว เช่น การปรบมือ การกระโดด การทำท่าทางตามความหมายของคำ หรือการมีส่วนร่วมในกิจกรรมเชิงปฏิบัติ Jensen (1998 อ้างใน Wallop Yoodde, 2009) ระบุว่า การเคลื่อนไหวร่างกายช่วยเพิ่มอัตราการเต้นของหัวใจและการไหลเวียนออกซิเจนเข้าสู่สมองซึ่งส่งผลให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เนื่องจากการเชื่อมโยงระหว่างสมอง จิตใจ และร่างกาย

4. การสัมผัสด้วยมือ (Tactile) การรับข้อมูลผ่านการสัมผัส เช่น การจับต้องสิ่งของ การลงมือปฏิบัติ การวาดภาพ การต่อจิ๊กซอว์ หรือการทำอาหาร ช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงเนื้อหากับประสบการณ์จริง เพิ่มความเข้าใจและการจดจำในระยะยาว

5. การลิ้มรส (Tasting) การเรียนรู้ผ่านรสชาติ เช่น การชิมอาหารหรือเครื่องดื่มที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาทำให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ตรงและสร้างการเชื่อมโยงที่ชัดเจนระหว่างข้อมูลใหม่กับประสบการณ์ส่วนตัว

6. การดมกลิ่น (Smelling) การใช้ประสาทรับกลิ่น เช่น การดมกลิ่นอาหารหรือวัตถุที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นความทรงจำและสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

โดยสรุป การใช้พหุประสาทสัมผัสในการเรียนรู้ภาษาเป็นแนวทางสำคัญในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายและสมบูรณ์ การผสมผสานประสาทสัมผัสหลายช่องทางไม่เพียงเพิ่มความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ แต่ยังส่งเสริมการประมวลผลข้อมูลเชิงลึกและการจดจำความรู้ในระยะยาว ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้สมัยใหม่ที่เน้นการมีส่วนร่วมและการปฏิบัติจริงของผู้เรียน

นวัตกรรมอาหารและการส่งเสริมวัฒนธรรม

ปัจจุบันผู้บริโภคได้มองการรับประทานอาหารเพียงในฐานะปัจจัยที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตเท่านั้น หากแต่ยังใช้การเลือกรับประทานเป็นสัญลักษณ์สะท้อน วัฒนธรรม รสนิยม และไลฟ์สไตล์ ของตนเอง (Na Nakorn, 2022) แนวโน้มนี้ส่งผลให้เทรนด์อาหารในตลาดโลกและไทยมีความหลากหลายและยืดหยุ่นมากขึ้น โดยเฉพาะอาหารเพื่อสุขภาพที่ให้ความสำคัญกับความสด สะอาด รสชาติอร่อย และรูปลักษณะที่ดึงดูดผู้บริโภค ในขณะเดียวกันผู้บริโภคให้ความสำคัญต่อการกินเพื่อสุขภาพอย่างต่อเนื่อง ทำให้ผู้ประกอบการต้องพัฒนากระบวนการผลิตและนวัตกรรมเทคโนโลยี เพื่อเพิ่มทางเลือกอาหารที่ตอบโจทย์พฤติกรรมผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การจัดการเชิงกลยุทธ์ในธุรกิจอาหารจึงต้องเน้นการสร้างทรัพยากรภายในองค์กรให้เข้มแข็ง พร้อมทั้งป้องกันและรับมือกับปัจจัยภายนอกและสภาพแวดล้อมการแข่งขันที่อาจเป็นภัยคุกคามต่อความยั่งยืนของธุรกิจ นอกจากนี้ การจัดทำแผนการจัดการความเสี่ยงเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อรักษาความได้เปรียบทางการแข่งขันและรับประกันความต่อเนื่องของการดำเนินงานในตลาดที่มีการเปลี่ยนแปลงสูง กลยุทธ์ดังกล่าวสอดคล้องกับข้อเสนอของ Chen และ Phakdeephrot (2021) ที่มองว่าการบริหารจัดการทรัพยากรและความเสี่ยงอย่างเป็นระบบจะนำไปสู่การดำรงชีวิตที่ยั่งยืนของครัวเรือนและความมั่นคงของระบบอาหาร

นวัตกรรมอาหารหมายถึง การพัฒนาและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ในการผลิตและนำเสนออาหารผ่านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ เทคนิคการผลิตที่ก้าวหน้าหรือการผสมผสานรสชาติและส่วนผสมจากวัฒนธรรมที่หลากหลาย เพื่อสร้างประสบการณ์การบริโภคที่แตกต่างและน่าสนใจให้แก่ผู้บริโภค แนวคิดนี้ไม่เพียงช่วยเพิ่มคุณค่าเชิงสุนทรียะของอาหารแต่ยังมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจท้องถิ่นและส่งเสริมความยั่งยืนของอุตสาหกรรมอาหาร ในยุคที่โลกเชื่อมโยงกันมากขึ้น การส่งเสริมวัฒนธรรมผ่านนวัตกรรมอาหาร ถือเป็นกลยุทธ์สำคัญในการรักษาและเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรมท้องถิ่น การสร้างสรรค์เมนูอาหารที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เช่น การประยุกต์วัตถุดิบท้องถิ่น การปรับสูตรอาหารให้สอดคล้องกับเทรนด์สุขภาพ หรือการนำเสนอในรูปแบบใหม่สามารถเพิ่มความน่าสนใจและดึงดูดกลุ่มผู้บริโภคที่กว้างขึ้น กระบวนการนี้ช่วย



ให้ทั้งคนในชาติและชาวต่างชาติได้เรียนรู้ ประเพณี วิถีชีวิต และเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้งผ่านประสบการณ์การบริโภค ตัวอย่างที่โดดเด่นคือ การประยุกต์ใช้ ศิลปะการแสดงชั้นสูงของไทยเข้าสู่ผลิตภัณฑ์อาหาร เช่น การออกแบบคุกกี้หรือขนมอบรูปโชน ซึ่งเป็นการผสมผสานนวัตกรรมอาหารกับการส่งเสริมวัฒนธรรมไทย วิธีการนี้ไม่เพียงเป็นการนำเสนออาหารเพื่อการบริโภค แต่ยังเป็นสื่อการเรียนรู้เชิงพหุประสาทสัมผัส (multisensory) ที่กระตุ้นการมองเห็น (รูปทรงและสีสันทของโชน) การสัมผัส (เนื้อสัมผัสของขนม) และการรับรส (รสชาติอาหาร) ในเวลาเดียวกันทำให้ผู้เรียนและผู้บริโภค โดยเฉพาะคนรุ่นใหม่ได้สัมผัสคุณค่าทางวัฒนธรรมไทยในรูปแบบที่สนุกสนาน เข้าถึงง่าย และสอดคล้องกับวิถีชีวิตร่วมสมัย

การนำเสนอผ่านพหุสัมผัสด้วยขนมอบและคุกกี้โชนกินได้

การนำเสนอผ่านพหุสัมผัส (Multisensory Presentation) คือการใช้หลายประสาทสัมผัสในกระบวนการสร้างประสบการณ์ที่สมบูรณ์และน่าจดจำ โดยเฉพาะในกรณีของขนมอบและคุกกี้โชนกินได้ ซึ่งสามารถกระตุ้นประสาทสัมผัสหลักๆ ได้หลายด้าน ดังนี้

1. การสัมผัส (Touch) การสัมผัสเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ที่สำคัญในกระบวนการรับประทานขนมอบและคุกกี้โชนกินได้ รูปร่างและพื้นผิวของขนมสามารถกระตุ้นความรู้สึกทางสัมผัสได้อย่างดี เช่น ขนมอบที่มีความกรอบเมื่อกัดจะสร้างสัมผัสที่น่าสนใจ ขนมที่มีความนุ่มหรือเนียนก็สามารถสร้างประสบการณ์ที่แตกต่างไปอีกด้านหนึ่ง สำหรับคุกกี้โชนกินได้ พื้นผิวและเนื้อสัมผัสของขนมอบที่มีรูปร่างคล้ายตัวละครโชน เช่น ขนมที่ทำจากแป้งที่มีลักษณะกรอบหรือเหนียว ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถสัมผัสประสบการณ์ทางศิลปะได้ เช่น การสวมใส่หน้ากากโชนหรือการสัมผัสกับเครื่องแต่งกายของตัวละครในโชน การสัมผัสที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวในโชน เช่น การสวมใส่เครื่องแต่งกายที่มีรายละเอียด เพื่อให้ผู้เรียนรับรู้ถึงการจัดการในโชน

2. การมองเห็น (Sight) การออกแบบและตกแต่งขนมอบและคุกกี้โชนกินได้มีผลอย่างมากต่อการสร้างประสบการณ์ที่ดึงดูด โดยเฉพาะสีสันทและรูปทรงที่สะดุดตา การใช้สีสดใส หรือการตกแต่งขนมในรูปแบบที่สร้างสรรค์สามารถดึงดูดความสนใจของผู้รับประทานได้ในทันที การตกแต่งขนมอบที่ใช้ส่วนผสมที่มีสีต่าง ๆ เช่น ช็อกโกแลต สีครีม หรือการใช้การเคลือบที่เป็นเอกลักษณ์ จะทำให้ขนมดูน่าสนใจและกระตุ้นให้ผู้คนอยากสัมผัสและรับประทาน นอกจากนี้รูปทรงและการตกแต่ง ของขนมและคุกกี้ที่ออกแบบตามลักษณะของตัวละครในโชน เช่น การทำขนมในรูปร่างของหน้ากากโชน หรือเครื่องประดับที่เกี่ยวข้องสีสันทและการตกแต่ง ของขนมที่ได้รับแรงบันดาลใจจากสีและลวดลายของโชน เช่น การใช้สีทอง สีแดง และสีเขียว ซึ่งสะท้อนถึงความงดงามและลวดลายที่พบในโชน

3. การได้ยิน (Sound) เสียงที่เกิดขึ้นจากการรับประทานขนมอบหรือคุกกี้ก็มีผลในการเพิ่มประสบการณ์การรับประทาน ตัวอย่างเช่น เสียงกรอบที่ได้ยินเมื่อกัดขนมอบจะเพิ่มความสุขและตื่นเต้นในการรับประทาน ซึ่งสามารถสร้างความประทับใจและทำให้ผู้รับประทานรู้สึกถึงความสดใหม่และความกรอบของขนม นอกจากนี้ เสียงที่เกิดจากการเคี้ยวขนมที่มีเนื้อสัมผัสหลากหลายจะช่วยเพิ่มความน่าสนใจและทำให้การรับประทานดูมีชีวิตชีวา เสียงเพลงและการร้องที่เกี่ยวข้องกับโชน เช่น เสียงดนตรีพื้นบ้านที่ใช้ในโชน หรือเสียงร้องประสานที่ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะการแสดง การใช้เสียงในขนมอบเพื่อสร้างความสัมพันธ์กับการเคี้ยวหรือการสัมผัส

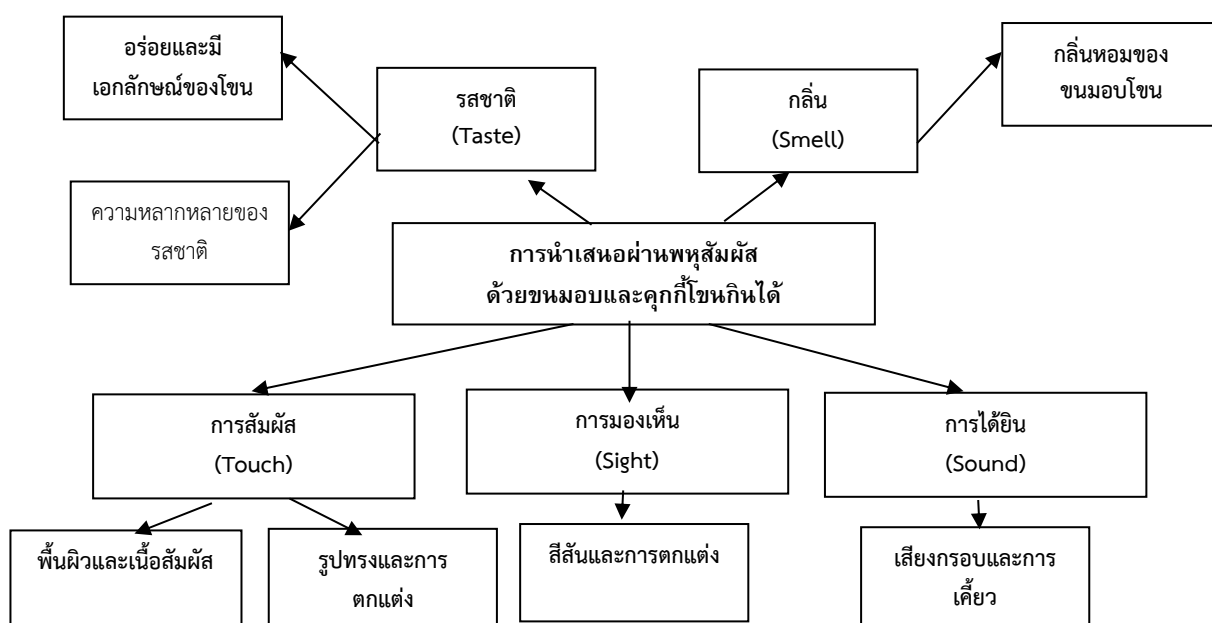
4. รสชาติ (Taste) รสชาติของขนมอบและคุกกี้เป็นประสบการณ์ที่สำคัญที่สุดในการนำเสนอผ่านพหุสัมผัส เพราะรสชาติที่อร่อยและแตกต่างกันสามารถกระตุ้นให้ผู้รับประทานมีความสุขและประทับใจได้อย่างมาก การผสมผสานรสชาติที่หลากหลาย เช่น หวาน เค็ม หรือเปรี้ยวในขนมอบและคุกกี้ทำให้ผู้รับประทานได้รับประสบการณ์การรับรสที่มีมิติและไม่ซ้ำซาก การออกแบบรสชาติที่หลากหลายและไม่ธรรมดาช่วยให้อาหาร



ขนมมีความพิเศษและดึงดูดลูกค้าได้มากขึ้น เช่น การใส่ส่วนผสมพิเศษหรือรสชาติที่น่าตื่นตาตื่นใจ ความหลากหลายของรสชาติ เช่น การทำขนมที่มีรสชาติที่หลากหลาย เช่น หวาน เปรี้ยว เค็ม ซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับรสชาติที่แท้จริงของการแสดงโขนในรูปแบบต่างๆ เช่น การแสดงความอ่อนโยนหรือความโกรธ รสชาติของโขนที่สะท้อนถึงความเป็นเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมไทย เช่น รสชาติที่มีความกลมกล่อมหรือรสชาติที่สร้างความทรงจำในผู้ชม

5. กลิ่น (Smell) กลิ่นหอมของขนมอบเป็นปัจจัยที่ช่วยเพิ่มประสบการณ์สัมผัสและทำให้การนำเสนอ น่าสนใจยิ่งขึ้น กลิ่นของขนมอบที่เพิ่งออกจากเตาอบจะสามารถกระตุ้นความอยากรับประทานได้ทันที กลิ่นหอมของขนมอบทำให้ผู้รับประทานรู้สึกถึงความสดใหม่และคุณภาพของขนม โดยเฉพาะเมื่อกลิ่นของส่วนผสมที่ใช้ในการทำขนม เช่น วานิลลา หรือช็อกโกแลต หอมลอยขึ้นมา ซึ่งจะเพิ่มอารมณ์ในการรับประทานและทำให้ผู้รับประทานรู้สึกพึงพอใจและอยากสัมผัสประสบการณ์นั้นอีกครั้ง กลิ่นหอมของขนมอบโขน เช่น กลิ่นหอมจากขนมที่อบใหม่ ซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับกลิ่นของเครื่องแต่งกายหรือลูกทุ่งที่ใช้ในโขน การใช้กลิ่นที่นำมาใช้ในขนมเพื่อเพิ่มความรู้สึกรักของศิลปะโขน โดยการผสมผสานกลิ่นที่หอมหวานและอบอุ่น

การใช้การนำเสนอผ่านพหุสัมผัสในขนมอบและคุกกี้โขนกินได้จึงเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการสร้างประสบการณ์ที่หลากหลายและมีความพิเศษ นอกจากการดึงดูดความสนใจของผู้รับประทานผ่านทุกรูปแบบสัมผัสแล้ว ยังช่วยเสริมสร้างความประทับใจที่ยาวนานและมีคุณค่าในใจผู้รับประทาน ทำให้การนำเสนอขนมอบและคุกกี้โขนกินได้กลายเป็นประสบการณ์ที่มีความหมายและไม่เหมือนใคร ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 การนำเสนอผ่านพหุสัมผัสด้วยขนมอบและคุกกี้โขนกินได้

การเชื่อมโยงการนำเสนอผ่านพหุสัมผัสกับการเรียนรู้วัฒนธรรมโขนสามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายและครอบคลุมจากทุกประสาทสัมผัส ทั้งการสัมผัส การมองเห็น การได้ยิน รสชาติ และกลิ่น ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและซึมซับศิลปะโขนได้อย่างมีความหมายและลึกซึ้ง โดยไม่เพียงแค่รับชมแต่ยังสามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์การเรียนรู้ทางวัฒนธรรมผ่านการสัมผัสในทุกๆ ด้าน



บทวิจารณ์

โขนเป็นศิลปะการแสดงที่มีความสำคัญและเป็นเอกลักษณ์ของไทยอย่างยิ่ง การแสดงโขนไม่เพียงแต่แสดงถึงความงดงามในด้านนาฏศิลป์และการแสดง แต่ยังสะท้อนถึงอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรมของชาติไทยที่มีความซับซ้อนและมีคุณค่าทางศิลปะหลายด้าน ซึ่งองค์การยูเนสโกได้ประกาศให้โขน เป็นมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติอย่างเป็นทางการในปี 2561 ถือเป็นการยอมรับความสำคัญของศิลปะการแสดงนี้ในระดับโลก การเปลี่ยนแปลงของโขนในแง่ของการพัฒนาและการรักษาเอกลักษณ์ดั้งเดิมในท่ามกลางกระแสวัฒนธรรมที่เข้ามาจากต่างชาติ เช่น ความนิยมในวัฒนธรรมตะวันตก และการสร้างสรรค์โขนให้เข้ากับยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม การให้ความสำคัญในการสร้างสมดุลระหว่างการอนุรักษ์และการปรับตัวให้เข้ากับวิถีชีวิตสมัยใหม่ เพื่อให้โขนสามารถอยู่ร่วมกับความหลากหลายทางวัฒนธรรมได้อย่างยั่งยืน องค์ประกอบสำคัญของโขน คุณได้กล่าวถึงวิธีการแสดงและท่าทางที่งดงาม ซึ่งสะท้อนถึงความแข็งแรงและสง่างามผ่านท่วงท่าและการแสดงของนักแสดงโขน โดยเฉพาะการสวมใส่หัวโขน ซึ่งเป็นงานประติมากรรมและจิตรกรรมที่ต้องใช้ทักษะสูง และอธิบายถึงการใช้นดนตรีประกอบอย่างพิถีพิถันเพื่อเพิ่มความรู้สึกให้กับการแสดง คำพากย์และการร้องเพลง ในการแสดงโขนเป็นสิ่งสำคัญมาก เนื่องจากตัวละครที่สวมหน้ากากจะไม่สามารถพูดได้เอง ผู้พากย์และเจรจาจะต้องมีความรู้และทักษะในการถ่ายทอดเรื่องราวของโขนให้ชัดเจนและเหมาะสมกับเนื้อหาของการแสดง โขนไม่เพียงแต่เป็นศิลปะการแสดงที่มีคุณค่าทางด้านการบันเทิงแต่ยังเป็นสัญลักษณ์ของมรดกวัฒนธรรมที่ควรได้รับการรักษาและเผยแพร่ให้คนรุ่นใหม่ได้เรียนรู้และเข้าใจผ่านการนำเสนอในรูปแบบที่หลากหลายและเข้าถึงได้ง่ายขึ้น เช่น การออกแบบประสบการณ์ที่ผสมผสานกับการใช้หลายประสาทสัมผัสเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและน่าสนใจ โดยพหุสัมผัส (Multisensory Learning ช่วยให้การนำเสนอและการเรียนรู้โขนเข้าใจได้ง่ายและน่าสนใจขึ้น โดยการนำโขนมาผสมผสานกับประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการใช้ประสาทสัมผัสหลากหลาย เช่น การออกแบบขนมอบและคุกกี้ที่สะท้อนถึงตัวละครและฉากสำคัญในโขน เพื่อกระตุ้นความสนใจและทำให้คนรุ่นใหม่สามารถเข้าถึงโขนได้ในรูปแบบที่ง่ายขึ้น นอกจากนี้ยังมีการเชื่อมโยงกับการพัฒนาสุนทรียศาสตร์ (aesthetic experience) ผ่านการใช้กลิ่น เสียง หรือรสชาติ ซึ่งทำให้ผู้ชมสามารถสัมผัสและเรียนรู้ได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กรมศิลปากร. (2552). โขน. พิมพ์ในงานพระราชทานเพลิงพระศพ พระเจ้าวรวงศ์เธอพระองค์เจ้า เอลิสมเขตรมณ ณ เมรุวัดเทพศิรินทราวาส.
- ธนิต อยู่โพธิ์. (2493). โอกาสที่มีแสดงโขน. *ศิลปากร* 3, 6 (เมษายน) : 40-45.
- นงคณัฐ ไพโรจน์กุลกิจ. (2541). *หุ่นกระบอก*. กรุงเทพฯ:บริษัทเอส.ที.พี.เวิลด์ มีเดีย.
- ปาริชาติ จีงวัฒนาภรณ์. (2549). *จากเวทีละครสู่เวทีการวิจารณ์*. มหาสารคาม : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- พหลยุทธ กนิษฐบุตร และอนุกุล โรจนสุขสมบูรณ์. (2564). การเขียนหน้าและการแต่งหน้าโขน, *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี*, 12(2),101-124.
- ไพฑูรย์ เข้มแข็ง. (2563). *จารีตการฝึกหัดและการแสดงโขนตัวพระราม*, บัณฑิตวิทยาลัย: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Birsh. (2005). Multisensory teaching of basic language skills. Baltimore, Maryland: Paul H.Brookes.



- Chen and Phakdeephrot. (2021). Comparison and Analysis of the Methods for Measuring the Sustainability of Farmers' Livelihoods. *International Journal of Multidisciplinary in Management and Tourism*, 5(2), 87–99. <https://doi.org/10.14456/ijmmt.2021.9>
- Dunn. (1983). Sibling relationships in early childhood. *Child Development*, 54(4), 787–811. <https://doi.org/10.2307/1129886>.
- Dunn. (1984). A Nursing Care Plan for the Handicapped Student. *Journal of School Health*, 54(8), 302-305. <https://doi.org/10.1111/j.1746-1561.1984.tb08940.x>
- Dwyer. (1994). Motivation and impacts of foreign tourism investment. *Annals of Tourism Research*, 21 (3), 512–37.
- Gore. (2002). *A Study of the Effect of Multisensory Writing Instruction on the Written Expression of the Dyslexia Elementary Child*. USA. Louisiana State University.
- Jensen. (1998). *The G Factor: The Science of Mental Ability*. Westport, CT: Praeger/Greenwood.
- McIntosh and Peck. (2005). *Multisensory Strategies*. USA: Scholastic Inc.
- Mildred McGinnis. (2001). *Aphasic Children: Identification and Treatment by Association Method*. USA. Alexander Graham Bell Association.
- Na Nakorn. (2022). The Strategic Management for Competitive Advantage Improvement of Halal Food Business in Pattani Province. *Journal of Arts Management*, 6(1), 33–46. Retrieved from <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jam/article/view/252016>
- Nelson. (1979). *Remembering pictures and words: Appearance, significance, and name*. In L. S. Cermak, & F. I. M. Craik (Eds.), *Levels of processing in human memory* (pp. 45-75). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Po Chu Ng. (2007). *A Multi-Sensory Approach to Enhancing Writing in Chinese*. China: Hong Kong Baptist University.
- Reid. (1987). The Learning Style Preferences of ESL Students. *TESOL Quarterly*, 21, 87-111. <http://dx.doi.org/10.2307/3586356>
- Reinert. (1976). One picture is worth a thousand words? Not necessarily. *Modern Language Journal*, 60(4), 160–168. <https://doi.org/10.2307/326308>
- Roger et al. (1995). *Diffusion of Innovations*. 4th Edition, the Free Press, New York.
- Sadoski. (2005). A dual coding view of vocabulary learning. *Reading & Writing Quarterly*, 21, 221-238.
- Wallop Yoodde. (2009). *Death of the Traditional Family*. Consumer Affairs Editor. Daily Telegraph.