

บทที่ 2

ผลงานวิจัยและงานเขียนอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาผลงานวิจัยและงานเขียนอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับศูนย์การเรียนรู้วัฒนธรรมไทย อาทิเช่น ทฤษฎี แนวความคิด บทความในนิตยสาร และจากการสัมภาษณ์ หรืออ้างอิงบทสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง เป็นสิ่งจำเป็นที่จะต้องทำการศึกษาเพื่อเป็นพื้นฐานความรู้ในการวิเคราะห์ ถึงความต้องการของปัจจัยต่าง ๆ ที่มีผลต่อศูนย์การเรียนรู้ อีกทั้งการศึกษากฎีตัวอย่างของ อาคารศูนย์การเรียนรู้ประเภทต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอกประเทศ เพื่อศึกษาความต้องการ และปัญหาในการใช้งานเพื่อกำหนดการแก้ปัญหา แนวทางการออกแบบ เพื่อนำไปสู่การออกแบบ ศูนย์การเรียนรู้วัฒนธรรมไทยในพื้นที่เกาะรัตนโกสินทร์ที่มีศักยภาพโดยมีรายละเอียด ดังนี้

- 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการชีวิต
- 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับศูนย์การเรียนรู้
- 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อเพื่อการเรียนรู้
- 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมไทย
- 2.5 การวิเคราะห์ และสรุปแนวความคิดที่เกี่ยวข้อง
- 2.6 กรณีศึกษาทั้งใน และต่างประเทศ
- 2.7 การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการเปรียบเทียบกรณีศึกษา

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการชีวิต

การศึกษาแนวคิดพัฒนาการชีวิตทำให้ทราบถึงการเปลี่ยนแปลงทางกาย สังคม อารมณ์ และความคิดสติปัญญา รวมถึงความสามารถในการรับรู้สิ่งต่าง ๆ ของร่างกาย ที่ซึ่งเป็นปัจจัยหลักที่เอื้อต่อการพัฒนาชีวิตของมนุษย์ในแต่ละช่วงวัย พัฒนาการทุกช่วงวัยมีความต่อเนื่อง มีผลกระทบถึงกันทั้งในแง่บวกและแง่ลบ ความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการแต่ละวัยจะลดปัญหาในแง่ลบ และเพิ่มพูนประสิทธิภาพพัฒนาการทางบวก เนื่องจากผู้วิจัยเข้าใจโดยสามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในการออกแบบศูนย์เรียนรู้ให้เหมาะสม และสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บริการแต่ละช่วงอายุได้

2.1.1 องค์ประกอบของการเรียนรู้

องค์ประกอบที่มีผลกระทบต่อการเรียนรู้เกิดจาก 3 องค์ประกอบ นั่นคือ การเรียนรู้จากครอบครัว สังคม และสถาบันการศึกษา ถ้าการเรียนรู้จาก 3 องค์ประกอบนี้มีครบถ้วนแล้ว จะส่งผลต่อความเข้มแข็งทางความคิดของเยาวชน และทำให้สามารถเติบโตเป็นผู้ใหญ่และเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพมีความคิดสร้างสรรค์ในการร่วมกันสร้างสังคมที่เข้มแข็งและเจริญก้าวหน้าต่อไป ซึ่งนอกจากองค์ประกอบภายนอกที่มีผลกระทบต่อการเรียนรู้ของมนุษย์ ปัจจัยภายในของแต่ละตัวบุคคลก็มีส่วนเกี่ยวข้องมาก สิ่งนั้นคือ ระบบการเรียนรู้ของสมอง ซึ่งเทคนิคการสร้างการเรียนรู้ให้สัมพันธ์กับการทำงานของสมอง วิทยากร เชียงกูล (2547) เสนอแนวคิดว่าควรสร้างสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์การเรียนรู้อย่างเต็มที่ (orchestrated immersion) และต้องลดความหวาดกลัว สร้างบรรยากาศที่เป็นกันเอง น่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนไม่รู้สึกกดดัน นอกจากนี้ควรสร้างสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันสำหรับกิจกรรมที่แตกต่างกัน ควรมีการสร้างบรรยากาศที่ดีโดยการใช้การจัดแสงไฟ ดนตรี กลิ่นหอมชนิดต่าง ๆ เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่มั่นคงและแตกต่างออกไป เช่น ดนตรีชนิดต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นผู้ฟังให้รู้สึกผ่อนคลาย และช่วยให้สมองเรียนรู้และจดจำได้ดียิ่งขึ้น และควรสร้างกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเคลื่อนไหว เช่น ร้องเพลง ท่องกลอน เดินรำ ใช้นิ้วสัมผัส เขียน ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสร้างหนทางที่หลากหลายไปสู่การเชื่อมโยงความหมายของข้อมูล เพื่อเก็บความรู้ไว้ในความทรงจำได้มากกว่าการนั่งฟังบรรยายแบบเงียบ ๆ

โดยที่นักวิทยาศาสตร์ด้านสมองกล่าวว่า ศักยภาพสมองของมนุษย์สามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ 8 ด้านคือ การเคลื่อนไหว การสื่อสาร การคำนวณ มิติสัมพันธ์ ดนตรี การปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในสังคม การรู้จักตนเอง และการเข้าถึงลักษณะของธรรมชาติ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ พรพิไล เลิศวิชา (2548) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้ทั้ง 8 ด้าน ส่งผลให้การทำงานของสมองดำรงอยู่ต่อไปได้นานและป้องกันการเกิดสมองเสื่อมก่อนวัย และหากได้รับการฝึกฝนอย่างเหมาะสมตั้งแต่เด็ก จะทำให้เด็กมีสติรู้ และดูแลกำหนดพฤติกรรมตนเองได้

2.1.2 พัฒนาการชีวิตในแต่ละช่วงอายุ

พัฒนาการชีวิตเป็นสิ่งสำคัญที่ส่งผลต่อองค์ประกอบภายในศูนย์เรียนรู้ทั้งในด้านของลักษณะทางกายภาพ กิจกรรม และเนื้อหาข้อมูล เนื่องจากว่าในแต่ละช่วงอายุของมนุษย์มีความสามารถในการรับรู้ และเรียนรู้ที่ต่างกัน โดยเฉพาะช่วงอายุในวัยรุ่นเนื่องจากช่วงนี้เป็นช่วง

หัวเลี้ยวหัวต่อระหว่างวัย และเป็นช่วงที่ผู้ปกครองจำเป็นที่จะต้องใส่ใจ และเข้าใจความคิดของเด็กในวัยนี้ เนื่องจากอาจส่งผลต่อพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ได้ในอนาคต

จากการศึกษาพบว่าวัยรุ่นมีลักษณะบุคลิกที่สนุกสนาน รักอิสระ ติดเพื่อน เข้าใจยาก มีโลกส่วนตัว และรักสวยรักงาม โดยในแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ควรมีกิจกรรมที่เหมาะสมกับความต้องการของวัยรุ่น ซึ่งศูนย์การเรียนรู้ควรสร้างหรือเปลี่ยนแปลงทัศนคติของกลุ่มวัยรุ่นที่มีต่อสังคมในเชิงสร้างสรรค์ ไม่ควรใช้ระบบเหตุผล แต่ควรส่งผ่านความเห็นโดยใช้พลังของอารมณ์หรือแรงจูงใจทางความรู้สึกและศิลปะด้านต่าง ๆ เช่น การเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ อาจทำได้โดยสื่อทางตรงและทางอ้อมที่ต้องใช้ศิลปะและเหตุการณ์เป็นสื่อเชื่อมต่อกัน นอกจากลักษณะนิสัยที่มีผลกระทบต่อการเรียนรู้ กิจกรรมก็เป็นอีกปัจจัยที่เกี่ยวข้อง โดย Peter Zollo อ้างอิงใน Bolan (2003) ที่กล่าวว่ากิจกรรมที่วัยรุ่นชอบทำ คือ

- (1) กิจกรรมการบันเทิง เช่น การดูหนัง ฟังเพลง อ่านนิตยสาร
- (2) กิจกรรมการทำอาหาร
- (3) กิจกรรมกับเพื่อน เช่น ค่ายโทรศัพท์ ซื้อสินค้า (shopping)
- (4) กิจกรรมด้านกีฬา
- (5) กิจกรรมด้านเทคโนโลยี เช่น คอมพิวเตอร์

จากแนวคิดที่กล่าวมามีลักษณะสอดคล้องกับ แนวของลินสตรอม อ้างใน (วัฒนามานะวิบูลย์, 2548) กล่าวว่า วัยรุ่นในยุคปัจจุบันขาดความคิดสร้างสรรค์ มีขีดจำกัดในความคิด ชอบความฉาบฉวย รวดเร็ว และชอบสิ่งที่เข้าใจง่าย เบื่อง่าย ไม่ชอบความจำเจ ต้องการการแสดงออกและต้องการให้ผู้อื่นยอมรับในความสามารถ ชอบสิ่งแปลกใหม่ ชอบเลียนแบบพฤติกรรมของผู้ใหญ่ และมีลักษณะ 4 กลุ่ม ดังนี้

- (1) กลุ่มชายขอบ มีลักษณะเป็นตัวของตัวเอง ต่อต้านแฟชั่น ชอบหลุดโลก นอกจากนี้ยังชอบแหกกฎ ชอบนำสินค้าเก่ามาผสมผสานกับสินค้าใหม่และทำให้ดูเท่
- (2) กลุ่มนักงูใจ มีลักษณะที่ไวต่อการรับแฟชั่นใหม่ๆ น่าสมัและใส่ใจในเรื่องแฟชั่นมาก ๆ เป็นบุคคลที่ใส่ใจตนเอง มีความร่วมสมัยมากกว่ากลุ่มชายขอบ
- (3) กลุ่มผู้ตาม มีลักษณะที่ไม่ชอบยอมรับสิ่งใหม่เป็นผู้ตามมากกว่ากลุ่มนักงูใจ
- (4) กลุ่มเงา มีลักษณะที่ไม่ทันแฟชั่น มีความพยายามที่จะทำให้เป็นที่ยอมรับแต่ไม่สำเร็จ อยู่นอกสังคมมีเพื่อนน้อยแต่ก็ต้องการเป็นที่ยอมรับจากสังคม

จากคำกล่าวเบื้องต้น แสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมของเยาวชนในปัจจุบันมีลักษณะที่เปลี่ยนไป อันเนื่องมาจาก สังคม และสิ่งแวดล้อมในปัจจุบันที่เปลี่ยนกลายเป็นยุคโลกาภิวัตน์ ซึ่งนักทฤษฎีด้านการเรียนรู้ของสมอง ผลการศึกษาพบว่า สมองเยาวชนในยุคปัจจุบันมีลักษณะที่เปลี่ยนไปเช่นกัน เนื่องจากมีระบบการสื่อสารที่ใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยทำให้พัฒนาการของสมองเพิ่มขึ้น คือ ทักษะที่จะทำอะไรหลาย ๆ อย่างได้พร้อมกัน และมีสมรรถนะในการสร้างภาพประจักษ์ (visual perception) และเข้าใจเรื่องระยะและมิติ (spatial distribution) สูงขึ้น เนื่องจากว่าในยุคปัจจุบัน เยาวชนได้รับสื่อทางด้านโทรทัศน์ วิดีโอเกมส์มากขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งแวดล้อมใหม่ที่หล่อหลอมและเปลี่ยนพัฒนาการเป็นอย่างมาก

ผู้วิจัยได้ทำการสรุปการพัฒนาชีวิตในแต่ละช่วงอายุ โดยสรุปจากแนวคิดของทฤษฎีของเพียเจท์ ฮาวิกเฮิสท์ และแอร์สัน อังโน (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2545) ดังนี้

ตารางที่ 2.1
พัฒนาการชีวิต

อายุ	ลักษณะพฤติกรรม	ลักษณะการเรียนรู้
วัยเด็กตอนต้น (2-6 ปี)	- ต้องการพัฒนาการเคลื่อนไหว เช่น การวิ่ง - อยากรู้ อยากเห็น - แสวงหาสัมผัสพันท์ภาพเพื่อนร่วมวัยได้มากกว่าผู้ใหญ่ - จินตนาการสูง ไม่มีความเข้าใจเหตุผล ถือตนเป็นใหญ่ - มีความสามารถในการคิดแบบมิติเดียว	- รู้จักการเล่นต่าง ๆ ได้แก่ - การเล่นคนเดียว และดูผู้อื่นเล่น - เล่นแบบสมมติ การเลียนแบบ - เล่นเชิงสังคม เล่นตั้งแต่ 2 คน - การเรียนรู้ข้อมูลในช่วงสั้น - การเรียนรู้ข้อมูลจากสื่อที่เป็นรูปภาพ เช่น ศิลปะ การขีดเขียนได้ดีกว่าภาษา - วัสดุอุปกรณ์ในการเรียนรู้ที่หลากหลาย
วัยเด็กตอนปลาย (6-12 ปี)	- ชอบเลียนแบบ - เข้าใจเหตุผล รู้จักเคารพกฎเกณฑ์ข้อตกลง การถือตนเป็นใหญ่เริ่มลดลง - พัฒนาการเคลื่อนไหวค่อนข้างลดลง	- เกมส์ซับซ้อนมากขึ้น - นิยมเล่นเป็นกลุ่ม - เด็กชายและหญิงนิยมเล่นแยกกัน - กิจกรรมควรมีความสร้างสรรค์ คิดโดยอิสระไม่ต้องทำตามกรอบ

ตารางที่ 2.1(ต่อ)

อายุ	ลักษณะพฤติกรรม	ลักษณะการเรียนรู้
วัยเด็กตอนปลาย (6-12 ปี) ต่อ	- ชอบแสดงออกในจุดเด่นของตน - คบเพื่อนร่วมวัย และผู้ใหญ่มากขึ้น - เริ่มมีการสนใจ รูปร่างหน้าตา	- มีความสามารถเรียนรู้ได้จากการอ่าน เขียน มากขึ้น - สามารถเรียนรู้ประยุกต์ใช้สิ่งต่าง ๆ ในงานจริงได้
วัยรุ่น (12-25 ปี)	- เลียนแบบบทบาทผู้ใหญ่ บุคคลอื่นที่เป็นที่ชื่นชอบ - อยู่เป็นกลุ่มมากขึ้นกับเพื่อน และสร้างกฎระเบียบ ภาษา ประเพณี สำหรับกลุ่มเท่านั้น - ลดความเอาใจใส่กับบุคคลต่างวัย และสนใจตนเอง - ต้องการการแสดงออกให้คนอื่นชื่นชอบ - ต้องการความอิสระ ตัดสินใจด้วยตนเอง - ชอบลองประสบการณ์ใหม่ เปื่อง่าย - คิดแบบมีเหตุผล - ต้องการความงดงามทางกาย - ต้องการเลือกอาชีพ	- การจัดกิจกรรมหรือชมรม ส่งเสริมให้เกิดความต้องการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ - กิจกรรมการเรียนรู้จะแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับกลุ่มเพื่อนเรียน กลุ่มเพื่อนงานสังคม กลุ่มเพื่อนงานอดิเรก - สามารถเรียนรู้เรื่องที่เป็นนามธรรม ชับซ้อนได้ - เรียนรู้ได้โดยไม่ต้องเห็นของจริง - สนใจเรียนรู้ในเรื่องการเมือง สังคม
วัยผู้ใหญ่ (25ปีขึ้นไป)	- ความสามารถในการเจริญของสมองดี - ให้ความสำคัญกับอาชีพการงาน - สนใจในเรื่องสุขภาพ - การเลือกคู่ครอง	- มีสติปัญญาการเรียนรู้โดย ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมิน - มีความสามารถในการเรียนรู้ทั้งที่เป็นแบบแผนและไม่เป็นแบบแผน

ที่มา: ศรีเรือน แก้วกังวาล (2545)

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับศูนย์การเรียนรู้

ในโลกปัจจุบัน การแสวงหาและการจัดการความรู้ (knowledge management) ข้อมูลข่าวสาร (information) ตลอดจนเทคโนโลยี (technology) ที่หลากหลายได้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วส่งผลให้เกิดการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่อยู่ในรูปแบบของแหล่งเรียนรู้ในระบบ และการศึกษา

ตามอรรถาธิบายมากขึ้น ทั้งนี้เพื่อที่จะปฏิรูปการเรียนรู้ของสังคมไทยให้เจริญก้าวหน้า เข้ากับยุคสมัยปัจจุบันมากขึ้น ศูนย์การเรียนรู้ในปัจจุบันมีหลากหลายรูปแบบ โดยส่วนมากจะเน้นแบบทั่วไป และแบบเฉพาะกลุ่ม ซึ่งมีกลุ่มเป้าหมายผู้ใช้บริการที่แตกต่างกัน ได้แก่ วัยเด็ก วัยรุ่น และประชาชนทั่วไป ทั้งนี้การออกแบบศูนย์การเรียนรู้ที่สามารถรองรับ และให้บริการได้อย่างมีประสิทธิภาพนอกจากคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายผู้ใช้บริการการออกแบบยังต้องมีความเข้าใจถึงลักษณะพื้นที่ บรรยากาศ อุปกรณ์ และการจัดการที่เหมาะสม ตรงตามความต้องการของผู้ใช้บริการในแต่ละช่วงอายุ

2.2.1 ความหมายของศูนย์การเรียนรู้

ศูนย์การเรียนรู้ หมายถึง การนำการเรียนรู้มาสัมพันธ์กับสังคม ชุมชน และเทคโนโลยี ซึ่งเป็นความคิดในการจัดการการเรียนรู้ให้อยู่ในรูปแบบใหม่ที่รวมชุมชน วัฒนธรรม และเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน และมีคนที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องต่าง ๆ ที่สามารถตอบคำถามได้ เช่น นักปราชญ์ในแต่ละด้าน เจ้าของรางวัลสำคัญ ๆ บุคคลสำคัญของไทยและของโลก ที่มีบทบาทในการพัฒนาสร้างสรรค์สังคม นอกจากนี้ น้าทิพย์ วิภาวิน (2548) มีแนวคิดที่ว่า วัตถุประสงค์ของศูนย์การเรียนรู้ คือ เป็นแหล่งสะสมทรัพยากรสืบทางปัญญา ถ่ายทอดวิวัฒนาการของมนุษยชาติ จากคนรุ่นหนึ่งสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง สำหรับผู้ที่ให้ความรู้และผู้เรียนได้ค้นคว้าข้อมูล โดยการใช้เวลาร่วมกันให้เป็นประโยชน์

จากคำกล่าวเบื้องต้น แสดงให้เห็นว่าบทบาทและหน้าที่ของศูนย์การเรียนรู้ในปัจจุบันมีลักษณะที่แตกต่างไปจากอดีต เนื่องจากมีปัจจัยหลายอย่างเข้ามาเกี่ยวข้อง อาทิเช่น สังคม ชุมชน และความต้องการของผู้ใช้บริการ ส่งผลให้ศูนย์การเรียนรู้ต้องเปลี่ยนบทบาทจากเดิมที่เคยเป็นแหล่งเรียนรู้ศาสตร์หลายด้าน เปลี่ยนเป็นการเพิ่มบทบาทให้เป็นสถานที่พักผ่อน และพื้นที่พบปะของผู้ใช้บริการ เพื่อที่จะดึงดูดให้เกิดการเข้าถึงพื้นที่ และตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้บริการได้อย่างเต็มที่

2.2.2 ลักษณะทางกายภาพของศูนย์การเรียนรู้

ลักษณะทางกายภาพของศูนย์การเรียนรู้ถือว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการใช้งานของผู้ใช้บริการ เนื่องจากเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ โดยปัจจัยที่เกี่ยวข้องสามารถแบ่งได้เป็นปัจจัย 2 ประเภท ได้แก่

1. ปัจจัยภายนอกอาคาร ได้แก่ ชุมชนบริเวณที่ตั้งอาคาร ทั้งในเรื่องของขนาด ประเภท และที่ตั้ง เนื่องจากสังคมภายในชุมชนนั้นสามารถที่จะเป็นต้นแบบ และปลูกฝังพฤติกรรมต่าง ๆ ให้แก่เยาวชนได้ด้วย สิริกร มณีรินทร์ (2548) เสนอว่าที่ตั้งของศูนย์การเรียนรู้เป็นปัจจัยที่ควรคำนึงถึงในการออกแบบ โดยควรมีลักษณะที่อยู่ในแหล่งชุมชน อยู่ในจุดที่สามารถมองเห็นจากภายนอกได้ง่าย มีความปลอดภัย เงียบสงบ อยู่ในย่านสถาบันการศึกษา ขนาดของพื้นที่มีความเพียงพอต่อการขยายงานได้ในอนาคต และไม่อยู่ในพื้นที่การค้าที่มีการจราจรคับคั่ง และยากต่อการป้องกัน อัคคีภัย ไม่อยู่ในย่านโรงงานอุตสาหกรรม ที่เต็มไปด้วยฝุ่นควัน และมีกลิ่นจากโรงงาน

2. ปัจจัยภายในอาคาร ได้แก่ พื้นที่การใช้งาน ปัจจัยนี้มีความสำคัญเนื่องจากเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้ใช้บริการโดยตรง โดยที่นอกจากศูนย์เรียนจะมีพื้นที่การให้ความรู้แล้ว ควรที่จะมีพื้นที่การใช้งานเสริม อำนาจความสะดวกแก่ผู้ให้บริการมากขึ้น คือ มุมการบริการ ที่นั่งอ่าน ชั้นวางหนังสือ และจัดบริการสื่อทุกรูปแบบ โดยมีห้องทำงานสำหรับพนักงาน ห้องทำงานด้านเทคโนโลยี สารสนเทศ มุมถ่ายเอกสาร มุมกิจกรรมและนิทรรศการ มุมอาหารและเครื่องดื่ม เป็นต้น นอกจากนี้พื้นที่การใช้งานที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ ลักษณะทางสถาปัตยกรรมและบรรยากาศภายในอาคารก็มีส่วนเกี่ยวข้อง ดังแนวคิดของ วราลักษณ์ ไชยทัต (2544) ที่ว่าการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลายสามารถแสดงออกมาในรูปแบบของการจัดที่นั่งให้มีลักษณะวงกลมหรือครึ่งวงกลม (circle or semi-circle of chair) เพื่อส่งผลให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย และสามารถโต้ตอบได้ดี เชื้อให้มีบรรยากาศเปิดซึ่งผู้เข้าร่วมกล้าตั้งคำถาม สามารถสร้างความรู้สึกเสมอภาคได้ดี มีบรรยากาศที่ไม่เป็นทางการ ทำให้ผู้เข้าร่วมตื่นตัวตลอดเวลา นอกจากนี้องค์ประกอบเส้นทางสถาปัตยกรรมก็มีส่วนในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้โดย เลอสม สถาปิตานนท์ (2537) ได้สรุปทิศทางการเคลื่อนไหว และรูปแบบของเส้นที่สามารถสร้างความรู้สึก และความหมายที่แตกต่างกัน ซึ่งสามารถแบ่งได้ 4 ลักษณะ ดังนี้

ภาพที่ 2.1

ลักษณะองค์ประกอบเส้นทางสถาปัตยกรรม



ที่มา: เลอสม สถาปิตานนท์ (2537, น.43-44)

- (1) เส้นนอนแสดงถึงความรู้สึกมั่นคง สงบ และพักผ่อน เช่น การนอนของคนหรือระดับพื้นผิวราบของดิน
- (2) เส้นตั้งฉาก แสดงถึงความรู้สึกตั้งฉากกับแรงดึงดูดของโลก มีสภาพคงที่ แน่นแน่น และสงบ
- (3) เส้นเฉียง (เส้นที่เกิดจากการเบี่ยงเบนขึ้นจากเส้นนอน) แสดงถึงความเคลื่อนไหวที่ไม่อยู่นิ่ง ตื่นเต้น และไม่สมดุล
- (4) เส้นโค้ง แสดงถึงความโค้งของวงกลม ทำให้เกิดความรู้สึกกระจัดกระเซิง ลื่นไหล

นอกจากนี้การออกแบบพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ควรคำนึงให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้ใช้บริการในแต่ละช่วงอายุ ดังนี้

- 1) กลุ่มวัยเด็ก ลักษณะพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อกลุ่มวัยเด็กควรมีลักษณะดังแนวคิดของ Kurz และ Wakefield (2004) ว่าควรเป็นพื้นที่โล่ง กว้าง สำหรับการพัฒนาศรีระทางร่างกายของเด็กและทำกิจกรรมเป็นกลุ่มได้ โดยมีลานกิจกรรมทั้งแบบกลางแจ้ง และสนามเด็กเล่น และควรมีพื้นที่สีเขียวเพื่อให้เด็กได้มีโอกาสสัมผัสกับธรรมชาติ นอกจากนี้ ลักษณะอาคารควรมีพื้นที่สัมผัสธรรมชาติเพื่อดึงดูดความสนใจ วัสดุก่อสร้างของอาคารควรมีหลายรูปแบบสามารถปีน ป่าย ขีด เขียนและวาดรูปลงบนพื้นผิวได้ โดยที่ไม่ก่อให้เกิดอันตรายต่อเด็ก และมีพื้นที่แคบขนาดเล็ก เพื่อกระตุ้นให้เกิดจินตนาการการเล่น และควรมีพื้นที่สำหรับทำกิจกรรมสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ระหว่างผู้ปกครองและเด็ก โดยติดตั้งสื่อสัญลักษณ์ ภาพวาดเพื่อดึงดูดความสนใจ ที่มีอุปกรณ์เครื่องใช้ที่ง่ายและสะดวกสบายต่อการใช้งาน มีขนาดที่เหมาะสมกับสรีระทางกายของเด็ก มีบรรยากาศที่สนุกสนาน ผ่อนคลาย ตื่นเต้น เป็นกันเอง โดยมีลักษณะเพดานต่ำ ผงังสีเย็นตา พื้นห้องสีสดใส แสงสว่างกระจายทั่วห้องตลอดเวลา สิ่งเหล่านี้จะทำให้ผู้เรียนรู้มีความรู้สึกอยากอยู่ในห้อง ควรมีช่องเปิดอาคารที่เปิดให้เห็นทิวทัศน์ด้านนอก เพื่อเสริมสร้างจินตนาการให้กับเด็ก นอกจากนี้เรื่องที่ตั้งของอาคารก็มีส่วนสำคัญโดย ดังแนวคิดของ Laris (2005) ว่าที่ตั้งควรอยู่ใกล้แหล่งชุมชน และสถาบันการศึกษา ด้านกิจกรรมควรมีการส่งเสริมให้ผู้ปกครองและชุมชนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมเพื่อสร้างเสริมความสัมพันธ์ที่ดี

- 2) กลุ่มวัยรุ่น ลักษณะพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมต่อกลุ่มวัยรุ่นควรมีพื้นที่ที่สามารถแบ่งการใช้งานได้ทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม โดยสามารถปรับเปลี่ยนให้เข้ากับกิจกรรมได้หลากหลายรูปแบบ โดยสามารถใช้เสียงได้ในบางพื้นที่ และควรมีพื้นที่บริการด้านสื่อการบันเทิง พื้นที่การแสดง พื้นที่สำหรับรองรับเทคโนโลยีที่ทันสมัย เช่น พื้นที่ที่สามารถให้

ผู้ให้บริการนำคอมพิวเตอร์ส่วนตัวเข้าไปใช้งานได้ เป็นต้น นอกจากนี้ลักษณะอาคารควรเปิดช่องเปิดเพื่อให้ผู้ใช้สามารถมองเห็นทัศนียภาพนอกอาคารได้ และเปิดให้เห็นกิจกรรมภายในพื้นที่เพื่อดึงดูดการเข้าถึงพื้นที่มากขึ้น จากแนวคิดของ Bolan (2003) ที่มีความสอดคล้องกับแนวคิดของ Castaldi อ้างอิงใน (วิจิตร วรุตบางกูร, 2524) ว่าลักษณะพื้นที่ใช้งานควรมีลักษณะแปลกใหม่ หลากหลายรูปแบบ มีเทคโนโลยีที่ทันสมัย และพื้นที่ใช้งานสามารถประยุกต์ใช้ได้กับหลายสถานการณ์ และควรมีพื้นที่บริการเสริมเพื่ออำนวยความสะดวก เช่น ร้านอาหาร และเครื่องดื่มที่สามารถนำมารับประทานในพื้นที่ให้บริการได้

นอกจากลักษณะพื้นที่การใช้งานที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของวัยรุ่น ลักษณะบรรยากาศก็ส่งผลต่อการเรียนรู้ โดยบรรยากาศควรมีลักษณะที่สนุกสนาน ตื่นเต้น และผ่อนคลาย อุปกรณ์เครื่องใช้ควรมีความแปลกใหม่ และเป็นกันเอง เช่น หมอนอิง เก้าอี้นอน เก้าอี้νωที่นั่งสบาย และมีมุมเปิดเพลงเบา ๆ มีสวนต้นไม้ภายในอาคาร โดยการตกแต่งภายในอาคารควรมีลักษณะดังแนวคิดของ Bueno (2003) ว่าควรมีลักษณะที่สะท้อนถึงจิตวิญญาณที่รักอิสระของวัยรุ่น โดยมีลักษณะที่ทันสมัย สร้างสรรค์ สนุกสนาน รื่นเริง สวยงาม หรืออาจจะนำลักษณะแนวคิดที่มีความเก่าแบบประเพณีดั้งเดิมมาผสมผสานให้เกิดการดึงดูดความสนใจมากขึ้น ลักษณะสีอาจจะใช้สีสดุดในการตกแต่งเช่น สีแดง เหลือง ส้ม ซึ่งทำให้เกิดจุดเด่นในพื้นที่

3) วัยผู้ใหญ่ ลักษณะพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อกลุ่มผู้ใหญ่ Jacobs (2001) เสนอว่าควรมีลักษณะที่มีความเหมือนกับช่วงวัยอื่น ๆ แต่ควรมีบรรยากาศที่เป็นทางการ แต่ผ่อนคลายลดความตึงเครียด และมีพื้นที่ที่มีความเป็นส่วนตัว โดยที่ลักษณะข้อมูลความรู้จะมีลักษณะเฉพาะทาง และลึกซึ้งมากกว่า ซึ่งข้อมูลควรที่จะสามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในด้านอาชีพได้

2.2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการศูนย์เรียนรู้

การจัดการศูนย์การเรียนรู้เป็นสิ่งจำเป็น เนื่องจากเปรียบเสมือนกับระบบเส้นเลือดที่คอยหล่อเลี้ยงให้อาคารสามารถให้บริการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งในยุคสารสนเทศ การบริหารจัดการจะเกิดความสำเร็จได้ จะต้องอาศัยวิธีการดังที่ ธงชัย สันติวงษ์ (2545) ได้เสนอว่าควรมีเทคโนโลยีที่ทันสมัยเพื่อใช้ในการสั่งการ ประสานงานและควบคุมงานด้านต่าง ๆ แทนคนได้ทั้งภายในองค์กรและระหว่างองค์กร ทำให้สามารถติดต่อธุรกิจสู่โลกกว้างได้ ตอบสนองความพึงพอใจของลูกค้าได้ด้วยสินค้าและบริการที่มีมาตรฐาน และควรมีรูปแบบที่กระจายอำนาจใน

แนวราบตามแผนงานและโครงการเฉพาะกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อช่วยให้องค์กรสามารถขยายขอบเขตงานไปสู่งานใหม่ ซึ่งจะพัฒนาได้สะดวกและรวดเร็วขึ้น และถ้ากลุ่มเป้าหมายหลักขององค์กรที่เน้นกลุ่มเยาวชน จำเป็นที่จะต้องมีความรู้แบบที่ตรงตามความต้องการของเยาวชน ดังแนวคิดของ Chelton (2000) ว่าการบริหารองค์กรแหล่งเรียนรู้สำหรับวัยรุ่น พนักงานที่ให้บริการควรมีช่วงอายุที่ใกล้เคียงกัน และพื้นที่ให้บริการควรมีพนักงานประจำเพื่อคอยให้ความรู้อย่างใกล้ชิด โดยมีการบริการวิธีการใช้งานศูนย์เรียนรู้ และอบรมอาสาสมัครในการทำงาน เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนมีประสบการณ์จริงในการทำงาน และลดค่าใช้จ่ายในการบริหารองค์กร

ปัจจุบัน ผู้วิจัยได้ศึกษาพบว่า ศูนย์การเรียนรู้ มีปัญหาการบริหารจัดการด้านงบประมาณ เนื่องจากศูนย์การเรียนรู้จำเป็นต้องใช้งบประมาณในด้านการลงทุน การประชาสัมพันธ์ และการจัดกิจกรรมที่ค่อนข้างสูง เพราะว่าพฤติกรรมของผู้ใช้บริการในยุคปัจจุบันชอบความแปลกใหม่ โดดเด่น และชอบการเรียนรู้ที่ง่ายไม่ซับซ้อน ดังนั้นจึงจำเป็นต้องนำเทคโนโลยีสื่อสารที่ทันสมัย ที่มีการใช้งานที่ง่ายต่อการเรียนรู้ และรับรู้

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้นจะเห็นว่าการบริหารจัดการควรมีเจ้าของโครงการหรือผู้ลงทุน เป็นภาครัฐ หรือเอกชนที่ไม่หวังผลกำไร เนื่องจากว่าการลงทุนในรูปแบบศูนย์การเรียนรู้ จะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อระบบการศึกษา และสังคมเศรษฐกิจ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของประเทศ จึงจำเป็นต้องใช้งบประมาณมาก และใช้ระยะเวลานานจึงจะประสบความสำเร็จ

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อเพื่อการเรียนรู้

บทบาทของสื่อในปัจจุบันมีผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในทุกด้าน ซึ่งรวมถึงด้านการศึกษา ที่ใช้สื่อมาทำหน้าที่ในการส่งข้อมูลข่าวสารที่ทำให้ผู้รับสามารถเข้าใจได้ แต่ประสิทธิภาพของการรับข้อมูล ก็ต้องขึ้นอยู่กับพัฒนาการ และช่วงอายุด้วย การศึกษาสื่อเพื่อการเรียนรู้ นั้น จะทำให้ผู้วิจัยเข้าใจถึงประเภท และลักษณะของสื่อที่เหมาะสมที่สามารถนำมาใช้ในการออกแบบศูนย์การเรียนรู้ได้

2.3.1 ความหมายของสื่อ

การสื่อสาร (communication) หมายถึง การถ่ายทอดข้อมูลแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแสดงออกของความคิดและความรู้สึก เพื่อการติดต่อสื่อสารข้อมูลซึ่งกันและกัน โดยรูปแบบการส่งสารสามารถแบ่งได้เป็น 2 ทางคือ ทางเดียวเพื่อเป็นการส่งข่าวสาร (one-way communication)

และการสื่อสารแบบสองทาง (two-way communication) เป็นการสื่อสารความหมายที่ผู้รับมีโอกาสตอบสนองมายังผู้ส่งได้ทันที โดยที่ผู้ส่งและผู้รับอาจจะอยู่ต่อหน้ากันหรืออาจจะอยู่คนละสถานที่ก็ได้ แต่ทั้งสองฝ่ายจะสามารถมีการเจรจา หรือการโต้ตอบกันไปมา โดยที่ต่างฝ่ายต่างผลัดกันทำหน้าที่เป็นทั้งผู้ส่งและผู้รับในเวลาเดียวกัน ซึ่งการสื่อสารเป็นสิ่งสำคัญมากในการศึกษา เนื่องจากเป็นตัวกลางที่ช่วยให้การสื่อสารระหว่างแหล่งให้ความรู้และผู้เรียนดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหาต่าง ๆ ตามแนวคิดเรื่องความหมายสื่อของ กิดานันท์ มะลิทอง (2549) นอกจากนี้ปัจจุบันวิวัฒนาการด้านเทคโนโลยีของการสื่อสารได้ทันสมัยมากขึ้น และพฤติกรรมการเรียนรู้ได้เปลี่ยนแปลง ส่งผลให้เกิดการประยุกต์สื่อเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา โดยการประยุกต์เอาเทคนิค วิธีการ แนวความคิด วัสดุอุปกรณ์ และศาสตร์ทางการศึกษา มาใช้ในการวิเคราะห์ปัญหาทางการศึกษา ซึ่งเป็นกระบวนการที่ซับซ้อน และทำให้เกิดสื่อเพื่อการศึกษา รูปแบบใหม่ขึ้น ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2545) ได้ให้แนวคิด ดังนี้

1) แนวคิดที่เน้นสื่อ และอุปกรณ์ เป็นแนวคิดที่นำผลผลิตทางวิทยาศาสตร์และวิศวกรรม ที่มีทั้งวัสดุสิ้นเปลือง (software) และอุปกรณ์ที่คงทนถาวร (hardware) มาประยุกต์แนวคิดนี้เชื่อว่า การเรียนรู้เกิดจากการฟังด้วยหู และชมด้วยตา ถือได้ว่าเป็นแนวคิดทางวิทยาศาสตร์กายภาพ (physical science concept) ตัวอย่างของสิ่งที่เกิดขึ้น อาทิเช่น เครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ เครื่องรับโทรทัศน์ ภาพยนตร์ คอมพิวเตอร์ และรายการอื่น ๆ ที่อยู่ในรูปของอุปกรณ์ (hardware) และวัสดุสิ้นเปลือง (software) วิธีนี้นิยมมากกว่าวิธีที่ 2

2) แนวคิดที่เน้นสื่อ อุปกรณ์ และวิธีการ เป็นแนวคิดที่ประยุกต์หลักการทางจิตวิทยา สังคมวิทยา มนุษยวิทยา และผลผลิตทางวิทยาศาสตร์และวิศวกรรม เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเรียนรู้ที่เกิดจากขั้นตอนพื้นฐานการวิจัย เน้นวิธีการจัดระบบ (system approach) ที่ใช้ในการออกแบบ การวางแผน ดำเนินการตามแผน และประเมินกระบวนการทั้งหมด ซึ่งถือได้ว่าเป็นแนวคิดทางพฤติกรรมศาสตร์ (behavioral science)

2.3.2 ประเภทของสื่อ

จากการศึกษาประเภทของสื่อผู้วิจัยค้นพบที่มีการจัดแบ่งประเภทของสื่อไว้หลากหลายแนวคิด ตัวอย่างเช่น แนวคิดของ Mckeown (1989) สรุปสื่อที่ใช้ในการสื่อสารดังนี้

- (1) สิ่งพิมพ์ ประกอบด้วย หนังสือ วารสาร นิตยสาร
- (2) แผ่นป้ายโฆษณา ประกอบด้วย รูปภาพ งานพิมพ์ ใบประกาศ ป้ายไฟฟ้า

- (3) พัสตูลิงพิมพ์ ประกอบด้วย แผ่นพับ จดหมาย
- (4) โสตทัศนอุปกรณ์ ประกอบด้วย โทรทัศน์ ภาพยนตร์
- (5) เครื่องกระจายเสียง ประกอบด้วย วิหุญ เครื่องบันทึกเทป
- (6) การแสดง ประกอบด้วย นิทรรศการ การสาธิต

อีกตัวอย่างได้แก่ แนวคิดของ Dale อ้างใน Petrina ลักษณะสื่อมีทั้งหมด 10 ประเภท เรียกว่า “กรวยแห่งประสบการณ์” (cone of experience) ตามลำดับ จากรูปธรรมไปหานามธรรม ดังตารางที่ 2.2

จะเห็นได้ว่าสื่อที่ใช้ในการสื่อสารเพื่อให้ความรู้มีหลากหลายประเภท แต่สื่อพื้นฐานที่มีความสำคัญ และสามารถใช้ร่วมกับสื่อประเภทอื่นได้ เพื่อดึงดูดผู้ให้บริการ ได้แก่ สื่อประเภท นิทรรศการ โดยที่ ประเสริฐ ศีลรัตน์ (2545) เสนอว่า นิทรรศการ หมายถึง การจัดสื่อแสดงหลายอย่าง ในขณะเดียวกัน เช่น วัตถุจริง หุ่นจำลอง ภาพวาด ภาพถ่าย การสาธิต ป้ายนิเทศ การฉาย การทดลอง เป็นต้น เพื่อให้ผู้ชมได้เกิดความรู้ และชื่นชม โดยสามารถจำแนกได้หลายประเภท เช่น นิทรรศการถาวร (permanent exhibition) นิทรรศการชั่วคราว (temporary exhibition) นิทรรศการในร่ม และกลางแจ้ง (indoor & outdoor exhibition)

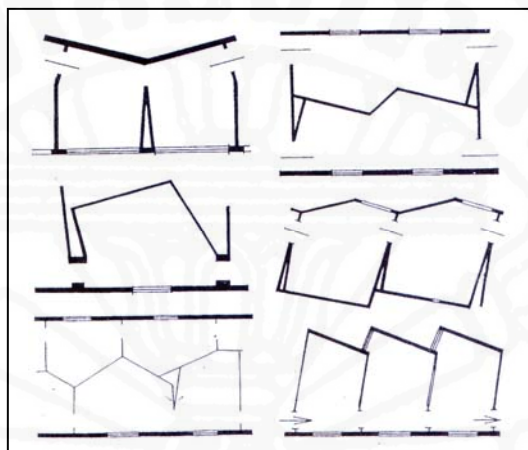
บทบาทและหน้าที่ของนิทรรศการคือ ให้ความรู้ และสามารถนำไปใช้ให้เป็นประโยชน์จริงได้ ให้ผู้ชมเกิดการเปลี่ยนแปลงทางความคิด และพฤติกรรม นอกจากนี้ยังทำหน้าที่โฆษณาประชาสัมพันธ์สินค้า ซึ่งองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบคือ

- (1) เนื้อหา โดยกำหนัดขอบเขต วัตถุประสงค์ของข้อมูล
- (2) สื่อ ที่ต้องมีการคัดเลือกลักษณะ รูปร่าง ขนาด สี สันให้สอดคล้อง และอยู่ในขอบข่ายของเนื้อหา
- (3) พื้นที่ ต้องมีความกว้างขวางต่อการจัดวางวัสดุสิ่งของต่าง ๆ
- (4) แสง นิทรรศการควรจัดมิดชิดโดยปราศจากแสงจากหน้าต่าง โดยเฉพาะเมื่อต้องใช้แสงประดิษฐ์ในการออกแบบ การจัดแสงที่ดีจะต้องสร้างบรรยากาศ และอารมณ์ ให้ผู้ดูยอมรับแนวคิด และสิ่งที่เสนอให้ชมได้ง่าย
- (5) การกำหนัดผัง เพื่อทำให้ผู้ชมเข้าไปถึงจุดที่แสดงได้ง่าย โดยมีลักษณะการจัดผัง 2 แบบคือ แบบตาราง (grid layout) ข้อดีของแบบนี้คือทำให้ผู้ชมมีทางเดินที่สะดวกและเป็นระบบ อีกรูปแบบคือการหมุนเวียนอิสระ (free flow layout) ลักษณะการจัดวางเป็นรูปวงกลม รูปตัวยู ตัวแอล

ตัวที่ การวางผังแบบนี้จะมีความคล่องตัวกว่า เพราะเปิดโอกาสให้ผู้ชมเดินจากบริเวณใดได้ง่าย (ภาพที่ 2.2)

ภาพที่ 2.2

ตัวอย่างลักษณะการกำหนดผังจัดแสดง



ที่มา: ประเสริฐ ศีลรัตน, 2545, น.43.

2.3.3 ลักษณะของสื่อกับพัฒนาการของชีวิต

สื่อมีหลากหลายประเภท แต่ละประเภทของสื่อ จะมีความเหมาะสมต่อการให้ความรู้ แก่มนุษย์ในแต่ละช่วงชีวิตที่แตกต่างกัน ซึ่งจากการศึกษาแนวคิดสามารถแบ่งจำแนกสื่อที่ เหมาะสมในแต่ละช่วงชีวิตได้ดังนี้

1) วัยเด็ก ประเภทของสื่อที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ในวัยเด็ก คือ สื่อประเภทที่สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนได้ (active) เนื่องจากว่าพัฒนาการสมองของวัยเด็กยังมีขีดความสามารถในการ จิตนาการ ดังนั้นลักษณะสื่อจึงต้องสามารถให้ผู้เรียนรู้ได้เรียนรู้โดยผ่าน ทั้งประสาทสัมผัสทั้ง 5 มากที่สุด ซึ่ง Dudek (2005) ได้กล่าวว่า อุปกรณ์การเรียนรู้ในยุคปัจจุบันที่มาแทนที่สนามเด็กเล่น และสนามหญ้าที่เหมาะสมต่อเด็กช่วงอายุระหว่าง 7 -10 ปี คือ อุปกรณ์ด้านคอมพิวเตอร์ และ ซอฟต์แวร์ที่อยู่ในรูปแบบของเกมส์ โทรศัพท์ และวิทยุ บ่ายภาพ สัญลักษณ์ จากคำกล่าวจะเห็นได้ ว่าพื้นที่การเรียนรู้ของเด็กมีการใช้ปัจจัยทางธรรมชาติที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการเรียนรู้น้อยลง ส่งผล ให้เกิดพื้นที่ภายในอาคารมากขึ้นเพื่อรองรับเทคโนโลยีในยุคปัจจุบันที่เข้ามาแทนที่ นอกจากนี้ Hunt และ Ruben (1993) เสนอว่าลักษณะของสื่อที่ดึงดูดความสนใจจากเด็ก ควรมีลักษณะที่ จำลองภาพเสมือนจริงให้เห็นในเชิงรูปธรรม 3 มิติ และสามารถมีการปฏิสัมพันธ์กระทำ (active)

ต่อผู้ชมได้ เช่น เมื่อมีการการกดปุ่ม สัมผัส เครื่องจักรแสดงสามารถให้ข้อมูลในรูปแบบการเคลื่อนไหว ไฟกระพริบ หรือสามารถส่งเสียง กลิ่น ภาพ เพื่อสร้างบรรยากาศให้เกิดความเข้าใจ ตื่นเต้น และเสมือนจริง

2) วัยรุ่น ประเภทของสื่อที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ในวัยรุ่น มีลักษณะที่ผสมผสานระหว่างสื่อที่สามารถมี และไม่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนรู้ (active & passive) ได้เนื่องจากพัฒนาการสมองเริ่มสามารถเรียนรู้เรื่องที่เป็นนามธรรมซับซ้อนมากขึ้น ส่งผลให้เกิดความสามารถในการจินตนาการ ข้อมูลที่อยู่ในลักษณะมิติเดียวได้มากขึ้น แต่ก็ควรแทรกสื่อประเภท (active) เนื่องจากพฤติกรรมของวัยรุ่นในปัจจุบันเปื่อง่าย และต้องการความรวดเร็วในการเข้าถึงข้อมูล ดังนั้นสื่อประเภทนี้สามารถดึงดูดความสนใจในการเรียนรู้ได้ดีกว่า และกระตุ้นทำให้ผู้เรียนเกิดการอยากเรียนรู้มากขึ้น Bolan (2003) ว่าสื่อที่ดึงดูดความสนใจของวัยรุ่นควรอยู่ในรูปของสื่อการบันเทิง หรือเทคโนโลยีที่ทันสมัย คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต จอทีวีขนาดใหญ่ จอ LCD เครื่องพิมพ์ภาพ (printer) เครื่องสแกนภาพ(scanner) สื่อมัลติมีเดีย วีซีดี ดีวีดี เป็นต้น

3) วัยผู้ใหญ่ ประเภทสื่อที่เหมาะสมกับวัยนี้ ส่วนมากเป็นสื่อประเภท (passive) ได้แก่ หนังสือ คำพูด เครื่องบันทึกเสียง เป็นต้น เนื่องจากพัฒนาการของชีวิตในช่วงวัยนี้ สามารถเรียนรู้เรื่องราวข้อมูลประเภทนามธรรมได้ดี โดยความเข้าใจ จากการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมิน

ตารางที่ 2.2

ประเภทสื่อ

รูปลักษณะ	ข้อ	ประเภทสื่อ	ลักษณะสื่อ	ตัวอย่าง
สื่อประเภทที่สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนรู้ได้ (active)	1	ประสบการณ์ตรง	- วัตถุ สถานการณ์ หรือปรากฏการณ์จริงที่ผู้เรียนสามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5	กิจกรรมภาคปฏิบัติ การทดลอง
	2	ประสบการณ์จำลอง	- สื่อที่สามารถเน้นประเด็นที่ต้องการหรือกำหนดส่วนเกินที่ไม่ต้องการจากของจริงได้ ให้อยู่ในรูปแบบจำลอง	การจำลองสถานการณ์ เช่น เกมส์ (simulation)
	3	ประสบการณ์นาฏการ	- สื่อที่ผู้รับได้รับรู้การแสดงด้วยตนเองหรือการชมการแสดง	การแสดง บทบาทสมมติ

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

รูปลักษณะ	ข้อ	ประเภทสื่อ	ลักษณะสื่อ	ตัวอย่าง
(ต่อ)	4	การทดลองสาธิต	- สื่อที่เป็นสถานการณ์จำลองหรือสถานการณ์จริงที่มีจำนวนน้อย จึงสาธิตให้ดูเป็นกลุ่ม เป็นประสบการณ์ที่จะต้องรับรู้พร้อมกัน	การบรรยาย การอธิบายเพื่อให้เห็นลำดับขั้นตอน
	5	ทัศนศึกษา	- สื่อที่นำผู้เรียนไปยังแหล่งของสื่อที่อยู่ภายนอก สถานที่เรียน	การเยี่ยมชมสถานที่ การสัมภาษณ์บุคคล
	6	นิทรรศการ	- การจัดแสดงสิ่งของ โดยการนำประสบการณ์หลายอย่างผสมผสาน	นิทรรศการชั่วคราว และถาวร
สื่อประเภทที่ไม่สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนได้ (passive)	7	ภาพยนตร์โทรทัศน์	- ภาพที่บันทึกเรื่องราวลงบนฟิล์ม เพื่อให้ผู้เรียนได้รับ ประสบการณ์ทั้งภาพและเสียงโดยใช้ประสาทตาและหู	VCD DVD
	8	การบันทึกเสียงและภาพนิ่ง	- สื่อประเภทนี้ให้ประสบการณ์ที่เป็น โดยเทคนิคการถ่ายภาพ การอัดขยาย และการบันทึกติดต่อ	เทป บันทึกเสียง วิทยูรูปภาพ สไลด์
	9	สื่อทัศนสัญลักษณ์	- เครื่องหมายที่เป็นสัญลักษณ์แทนสิ่งของ โดยใช้รูปลักษณะและสีทำให้เกิดความสนใจ	ภาพเขียน วัสดุกราฟฟิกแผนที่ แผนภูมิ
	10	วจนสัญลักษณ์	- สื่อที่มีประสิทธิภาพในการนำเสนอเนื้อหา โดยใช้หลักการอ่านเป็นหลัก	หนังสือ คำพูดภาษาเขียน

ที่มา: Petrina, 2000.

2.3.4 ลักษณะสื่อกับรูปแบบสถาปัตยกรรม

มนุษย์รู้จักการสื่อสารข้อมูลมานานแล้ว ตั้งแต่การสื่อสารโดยอาศัยสัตว์เลี้ยง เช่น นกพิราบ พัฒนามาเป็นการส่งข้อความผ่านโทรเลข แล้วก็กลายเป็นการพูดคุยโทรศัพท์ วิวัฒนาการเริ่มเปลี่ยนแปลงลักษณะข่าวสารในรูปแบบ 2 มิติ จนถึง 3 มิติ และในปัจจุบันของการสื่อสารได้ถูกพัฒนาอย่างรวดเร็ว จนมีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิตของมนุษย์มากขึ้น ซึ่งรูปลักษณะหน้าต่างที่เปลี่ยนไปส่งผลกระทบต่อพื้นที่รองรับการทำงานของสื่อนั้นก็ คือ ลักษณะพื้นที่

ใช้สอย รูปลักษณะอาคาร และความหมายของสถาปัตยกรรม ได้เปลี่ยนแปลงไป ดังนั้นผู้วิจัยจึง
จำแนกสื่อรูปแบบใหม่ที่ผลกระทบต่อองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมเพื่อใช้เป็นแนวทางในการ
ออกแบบ ดังนี้

1) รูปแบบสื่อที่ใช้เครื่องอุปกรณ์เทคโนโลยี ที่แยกชิ้นส่วนออกจากพื้นที่ใช้งานของ
อาคาร เช่น เกมส์คอมพิวเตอร์ หรือจอภาพยนตร์ขนาดความกว้างกว่า 180 องศาทั้งในรูปแบบ 2
มิติ และ 3 มิติ ที่มีลักษณะสมจริงเหมือนกับภาพที่ได้รับ หลุดออกมาอยู่นอกรอบตัวผู้ชม ดัง
ตัวอย่าง (ภาพที่ 2.3-2.5)

ภาพที่ 2.3

สื่อประเภทภาพจำลอง (simulation) คอมพิวเตอร์กราฟฟิกแบบ 2 มิติ

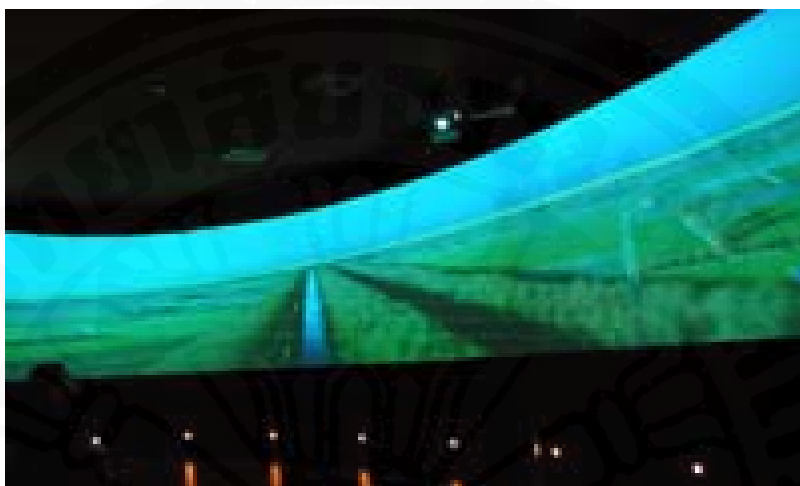


ภาพที่ 2.4

สื่อประเภทภาพจำลอง (simulation) คอมพิวเตอร์กราฟฟิกแบบ 3 มิติ

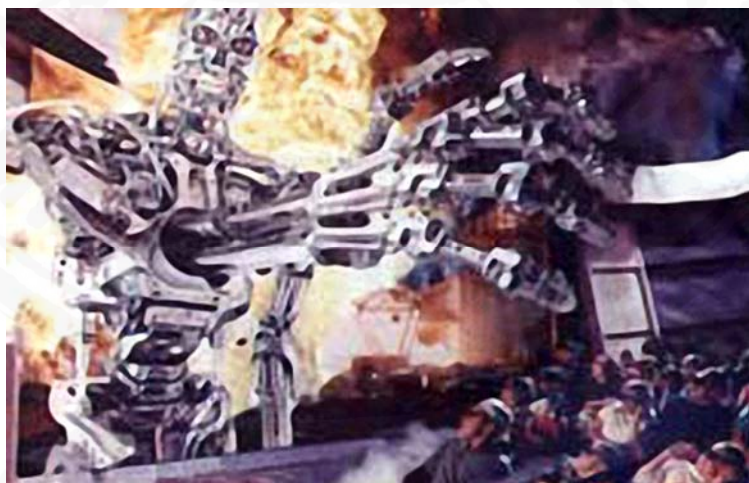


ภาพที่ 2.5
สื่อประเภทภาพจำลอง 2 มิติ



ที่มา: Barco, 2006.

ภาพที่ 2.6
สื่อประเภทภาพจำลอง 3 มิติ



ที่มา: Universal Studio Hollywood, 2006.

2) รูปแบบสื่อ ที่ใช้ลักษณะสถาปัตยกรรมของอาคาร ให้มีส่วนร่วมในการการจัดแสดง เช่น การใช้เครื่องฉายภาพลงบนพื้นผิวของอาคาร การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือเทคนิคทาง

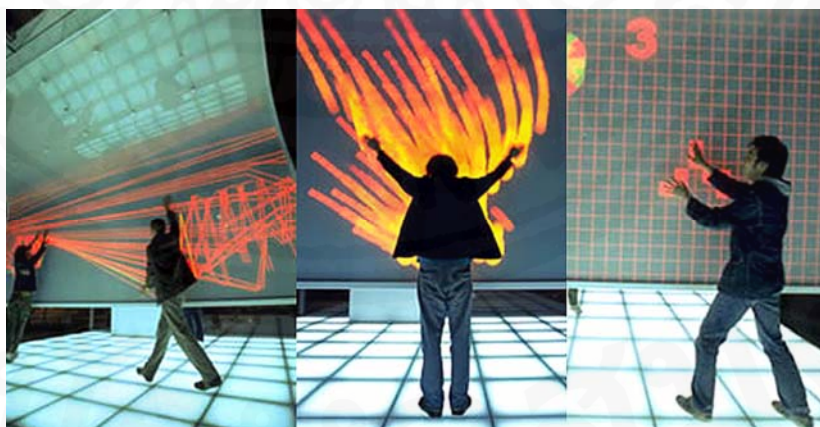
วิทยาศาสตร์ในการทำให้ภาพที่ปรากฏ สามารถเคลื่อนไหวได้เอง และเกิดการปฏิสัมพันธ์ (active) กับผู้ชมได้ ส่งผลให้ภาพลักษณะของอาคารมีจุดเด่นและดึงดูดการใช้งานได้มากขึ้น ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 2.6-2.9)

ภาพที่ 2.7
เครื่องฉายภาพกราฟฟิก



ที่มา: Sojamo, 2006.

ภาพที่ 2.8
การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการควบคุมภาพ



ที่มา: Glynn, 2006.

ภาพที่ 2.9

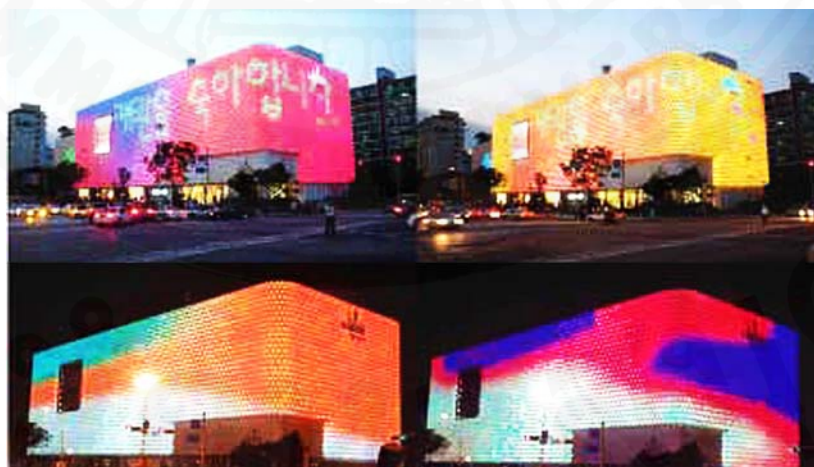
การใช้จอภาพโทรทัศน์ในการฉายภาพ



ที่มา: Expo2005 Aichi Japan, 2006.

ภาพที่ 2.10

การใช้เทคนิคหลอดไฟ Giant LED Lighting Video Screen



ที่มา: Struppek, Miriam, 2006.

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมไทย

วัฒนธรรมมีความสำคัญต่อความมั่นคงและความคงอยู่ของชาติมาก ดังนั้น การศึกษาแนวคิดวัฒนธรรมไทยจำเป็นที่จะต้องศึกษาถึงความหมายรวมทั้งแง่มุมต่าง ๆ เกี่ยวกับ สังคมและวัฒนธรรมไทยเพื่อเป็นแนวทางเบื้องต้น ที่ทำให้เกิดความเข้าใจ และสามารถนำไปใช้ในการออกแบบและบริหารจัดการอาคารศูนย์การเรียนรู้วัฒนธรรมไทย

2.4.1 ความหมายและความสำคัญของวัฒนธรรม

จากการศึกษาพบว่า วัฒนธรรมคือ วิถีชีวิตของคนที่เกิดจากกระบวนการทางสังคม หรือกลุ่มชน ที่มีการรวมมิติทางด้านจิตใจ วัตถุ ปัญญา และอารมณ์เข้าไว้ด้วยกันจนเป็นรูปแบบ เอกลักษณะของสังคม ไม่ใช่แค่เรื่องทางศิลปะและวรรณกรรม แต่รวมถึงรูปแบบวิถีชีวิต สิทธิ มนุษยชนขั้นพื้นฐาน ระบบค่านิยม ตลอดจน ขนบธรรมเนียม จารีตประเพณี และความเชื่อต่าง ๆ โดย นิคม มุสิกทะคามะ (2545) ได้จำแนกประเภทของวัฒนธรรม ดังนี้

- (1) การดำรงชีพ เช่น อาหาร เครื่องนุ่งห่ม สุขภาพ และที่อยู่อาศัย
- (2) ภาษาและกิริยามารยาท เช่น ภาษาเขียน ภาษาอ่าน ภาษาท้องถิ่น
- (3) ศาสนาและประเพณี
- (4) สุนทรียศาสตร์
- (5) สังคม เศรษฐกิจ และการเมือง

ซึ่งแตกต่างจากแนวคิดของ วีระ บำรุงรักษา (2538) ที่ว่า วัฒนธรรมไทยอาจมีความหมายได้หลากหลายรูปแบบที่ไม่ใช่แค่เพียงวิถีชีวิต แต่รวมถึงมรดกของสังคม (cultural heritage) ซึ่งสังคมยอมรับและรักษาไว้ให้เกิดความเจริญงอกงาม แต่มนุษย์สามารถเปลี่ยนแปลง ปรับปรุง หรือสร้างขึ้นเพื่อความเจริญในวิถีชีวิตของส่วนร่วมได้ ซึ่งสามารถแบ่งประเภทวัฒนธรรมตามระดับได้ คือ ระดับพื้นที่ ระดับประจำชาติ และระดับนานาชาติ และในปัจจุบันภาครัฐ และเอกชน ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของวัฒนธรรมไทย เนื่องจากเป็นรากเหง้าพื้นฐานสำคัญ ควรค่าแก่การสืบทอดให้คนรุ่นหลังและชาวต่างชาติได้ เห็นมรดกไทยที่งดงาม ซึ่งการที่จะพัฒนารูปแบบการถ่ายทอดวัฒนธรรมก็ควรที่จะมีการรักษารูปแบบเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมในระดับท้องถิ่นและชาติโดยการปรับปรุงให้กลมกลืนกับโลกภายนอกในปัจจุบัน คือ “อยู่อย่างไทยในสังคมโลก” หรือ

พัฒนาประเทศแบบวัฒนธรรมนิยม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ อังวงค์ดี เพชรเลิศอนันต์ (2537) ที่ว่าวัฒนธรรมมีความสำคัญต่อความมั่นคงและความคงอยู่ของชาติมาก ถ้าวัฒนธรรมของชาติตาย ชาติก็จะตายไปด้วย ดังนั้นจึงควรทะนุบำรุงรักษาวัฒนธรรมให้ประสานเข้ากันได้เหมาะสมกับสมัย มิฉะนั้นก็จะถูกวัฒนธรรมของชาติอื่นที่มีพลังอำนาจมากกว่าเข้ามาแทนที่ และถ้าไม่รู้จักประสานสิ่งใหม่ให้เข้ากับวัฒนธรรมของตน ในที่สุดวัฒนธรรมเดิมของตนก็จะหมดไป ซึ่งวัฒนธรรมเปรียบเสมือนน้ำในสระ ถ้าน้ำในสระที่อยู่นิ่ง ๆ ไม่มีการถ่ายเท ในที่สุดน้ำก็จะเน่า

2.4.2 การสืบทอดวัฒนธรรม

จากการศึกษาพบว่า การสืบทอดวัฒนธรรมเป็นสิ่งสำคัญ ที่ทำให้วัฒนธรรมไทยคงอยู่ได้จนถึงทุกวันนี้ เอกวิทย์ ณ ถลาง (2534) ได้กล่าวว่าการศึกษาเป็นกลไกที่สำคัญประการหนึ่งของสังคมในการถ่ายทอดวัฒนธรรมจากคนรุ่นหนึ่งสืบทอดไปยังคนอีกรุ่นหนึ่ง โดยความรับผิดชอบของผู้ที่เป็นผู้บริหาร นักวิชาการ อาจารย์ ครู ผู้ซึ่งดำเนินงานด้านการศึกษา ซึ่งประโยชน์จากการสืบทอดวัฒนธรรมไทย กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2544, น.7) สรุปว่า การสืบทอดให้เกิดเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมจะส่งผลให้ผู้ศึกษามีความสามารถที่เป็นผู้นำและผู้มีส่วนร่วมสามารถเอาใจใส่ต่อสังคมสิ่งแวดล้อมที่ตนอยู่ได้ สามารถนำความรู้เรื่องมรดกวัฒนธรรมของประเทศเพื่อไปประยุกต์ใช้ในชีวิต ซึ่งสอดคล้องกับที่ ปรีชา คูวินทร์พันธุ์ (2545) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้ด้านสังคมวิทยาทำให้เกิดความเข้าใจในวิถีชีวิตของชนกลุ่มต่าง ๆ ตามความเข้าใจของคนในกลุ่มหรือในชุมชนนั้น รวมตลอดถึงโลกทัศน์และการมองโลกของคนในชุมชน ดังนั้นการก่อตั้งองค์กรที่ส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมไทย จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องอาศัยผู้เชี่ยวชาญ ทางด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นในพื้นที่ จึงจะสามารถสืบทอดประเพณีได้อย่างถูกต้อง และก่อให้เกิดผลทางอ้อมในเรื่องรายได้ของชุมชนนั้นด้วย ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการ (2545, น.18) มีแนวคิดที่ชุมชนท้องถิ่นต้องปรับตัวและปรับเปลี่ยนความคิดให้เข้ากับสังคมปัจจุบัน เพื่อที่จะสามารถสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมได้เหมาะสมกับยุคสมัย โดยการผลิตและประยุกต์วัฒนธรรม (product of culture) ให้เข้ากับยุคสมัยปัจจุบัน โดยฟื้นฟูวัฒนธรรมพื้นบ้าน (re-traditionalization) และมรดกทางวัฒนธรรม (cultural heritage) ที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสมกับการดำเนินชีวิตของคนในชุมชนท้องถิ่น และควรมีพื้นที่สาธารณะเป็น ที่ส่งเสริมการรวมตัวของคนในชุมชนท้องถิ่นที่มีความคิดเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมใหม่ และช่วยให้เมืองมีรากทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมซึ่งสอดคล้องกับความต้องการของละแวกย่าน

2.4.3 ปัญหาของวัฒนธรรมกับการพัฒนา

ในปัจจุบันรัฐบาลไทยพยายามที่จะเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้สืบทอดวัฒนธรรมไทย แต่ไม่สามารถที่จะทำให้บรรลุตามเป้าหมายได้ เนื่องจากปัจจัยหลายอย่าง ได้แก่

1) การทำงานสื่อมวลชน เช่น โทรทัศน์ วิทยุ และสื่อมวลชนแขนงต่าง ๆ ที่เป็นช่องทางหลักในการเผยแพร่วัฒนธรรมอื่น ๆ ทำให้มนุษย์ล้มวัฒนธรรมดั้งเดิม และถูกวัฒนธรรมชาติอื่นครอบงำ ดังที่ วีระ บำรุงรักษ์ (2538) ได้กล่าวว่า การรุกรานของวัฒนธรรมต่างชาติ ซึ่งไหลเข้ามาทางการสื่อสารผ่านจอทีวี และเสียงวิทยุ ตลอดจนสื่ออื่น ๆ ส่งผลให้เกิดการทำลายภาพลักษณ์ทางวัฒนธรรมไทยเดิม จนไม่มีภูมิปัญญาชาติหลงเหลืออีกต่อไป

2) การท่องเที่ยว ถึงแม้การท่องเที่ยวเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการเผยแพร่วัฒนธรรม และเพิ่มรายได้ให้กับชุมชน แต่ก็สามารถทำลายวิถีชีวิตดั้งเดิมของคนได้ วีระ บำรุงรักษ์ (2538) มีแนวคิดว่าธุรกิจการท่องเที่ยวต่าง ๆ ที่มุ่งแสวงหาเงินตรา ส่งผลให้เกิดการทำลายสถานที่ท่องเที่ยว เช่น โบราณสถาน และทำลายวิถีชีวิตวัฒนธรรมพื้นถิ่น ซึ่งถ้าประเทศเจ้าของแหล่งไม่มีพื้นฐานที่แข็งแกร่งพอ ก็มักจะถูกอิทธิพลวัฒนธรรมของนักท่องเที่ยวต่างชาติเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมต่าง ๆ

3) ระบบการศึกษาวัฒนธรรมไทย ที่ยังไม่มีการจัดรูปแบบแหล่งเรียนรู้วัฒนธรรมไทยให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บริการ รัชตวดี จิตดี (2549) คนไทยในปัจจุบันเลือกใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ ไปกับการพักผ่อนในรูปแบบของการใช้บริการของห้างสรรพสินค้ามากกว่า ตรงกันข้ามกับแหล่งเรียนรู้วัฒนธรรมไทยที่เงียบเหงาที่มีผู้เข้ามาเยี่ยมชมก็เป็นนักท่องเที่ยวส่วนใหญ่ เนื่องจากภาพลักษณ์ที่เคร่งขรึมวิชาการของพิพิธภัณฑ์ทำให้หลายคนรู้สึกขาดในการมาเที่ยวชม โดยเฉพาะเด็ก ๆ “ที่ส่วนใหญ่จะมาในลักษณะอาการที่เรียกว่าถูก “ต้อน” ให้มาทัศนศึกษามากกว่ามาเปิดใจเรียนรู้อย่างสนุกสนาน” ชัยอนันต์ สมุทวณิช (2459) เสนอถึงวิธีการปรับปรุงว่าควรเปลี่ยนพิพิธภัณฑ์ให้กลายเป็น “พิพิธภัณฑ์” ที่มุ่งเน้นให้เกิดพิพิธภัณฑ์รูปแบบใหม่ไม่ได้เน้นสิ่งของที่วางอยู่นิ่ง ๆ แต่เป็นสถานที่ที่คนจะมาค้นพบด้วยตนเอง ผ่านสื่อที่มีการจัดแสดงร้อยเรียงเป็นเรื่องราวอย่างน่าสนใจ มีกิจกรรมประกอบ และมีห้องสมุดเล็ก ๆ สำหรับให้ผู้สนใจที่ต้องการศึกษาลึกลงไปได้มาค้นคว้า ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของ วลัยลักษณ์ ทรงศิริ (2549) ที่มีความคิดว่าปัญหาที่ทำให้แหล่งเรียนรู้วัฒนธรรมไม่ประสบผลสำเร็จ เนื่องจากรูปแบบการจัดการในรูปแบบเดิม ที่เน้นเรื่องการเฝ้าของการเก็บของเป็นโกดังมากเกินไป นอกจากนี้ สุมณ อมรวินวัฒน์ (2537) ได้เสนอว่าบรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมที่ดี ควรมีลักษณะที่ใกล้ชิดธรรมชาติ

มีความเสมือนจริง แต่ควรแทรกลักษณะที่ทันสมัยเพื่อให้เกิดความตื่นตาตื่นใจ ในการเข้าไปเรียนรู้ และควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เป็นส่วนร่วมกับกิจกรรมวัฒนธรรมนั้นด้วย

4) การร่วมมือกันระหว่างองค์กร ในการพัฒนาวัฒนธรรมไทยควรที่จะมีการร่วมพัฒนาร่วมกันระหว่างองค์กรต่าง ๆ เช่น ครอบครัวยุคใหม่ โรงเรียน และชุมชน จึงจะทำให้เกิดการพัฒนามีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นได้ โดยสุนน อมรวิวัฒน์ (2537) ได้สรุปปัญหาเกี่ยวกับการร่วมมือกันระหว่างองค์กรว่า บทบาทขององค์กรทุกระดับสามารถสอนอบรมและเผยแพร่วัฒนธรรม ทั้งที่เป็นวัฒนธรรมพื้นบ้านและวัฒนธรรมที่เป็นส่วนร่วมกันของประเทศได้ แต่ในปัจจุบันความสัมพันธ์ขององค์กรเหล่านี้ ยังขาดการประสานงาน ร่วมมือกันทำงานที่ดี จึงทำให้การพัฒนาวัฒนธรรมไทยยังไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร

จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้นจึงควรมีการแก้ไข โดยสามารถสรุปยุทธศาสตร์ของการพัฒนาวัฒนธรรม ได้ดังนี้

1) การสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องว่า วัฒนธรรมคืออะไร มีความสำคัญอย่างไร และควรพัฒนาอย่างไร เพราะเมื่อเกิดความเข้าใจที่ถูกต้องแล้วสังคมก็จะปฏิบัติถูกต้องได้เอง โดย ประเวศ วะสี (2536) เสนอว่าควรแสดงความเข้าใจผ่านกิจกรรมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การรวบรวมข่าวสาร ความรู้ การส่งเสริมการวิจัย และผลการวิจัยให้เป็นปัญญาที่สูงขึ้น นอกจากนี้ควรจัดประชุมสัมมนาในรูปแบบต่าง ๆ โดยผ่านสื่อประเภทต่าง ๆ ทั้งที่เป็นหนังสือ วิทยุ วัสดุวิทัศน์ ซึ่งเผยแพร่ผ่านวิทยุ และโทรทัศน์ ที่อยู่ในรูปแบบที่เหมาะสม

2) การสนับสนุนเวทีทางวัฒนธรรมในชุมชนท้องถิ่น ที่อยู่ในรูปแบบที่หลากหลาย และรัฐบาลควรให้งบประมาณสนับสนุนกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่ริเริ่มในชุมชนท้องถิ่น

3) ส่งเสริมองค์กรชุมชนและกระบวนการเรียนรู้ของประชาชน โดยสำนักคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ ควรร่วมกันจัดระบบข้อมูลข่าวสารเรื่องนี้เพื่อพัฒนาความเข้าใจที่ดียิ่งขึ้น ซึ่งจะสนับสนุนการปฏิบัติของฝ่ายต่าง ๆ ให้ง่ายและได้ผลมากขึ้น

4) ปรับการศึกษาให้เชื่อมโยงกับวัฒนธรรมไทย แต่ไม่ใช่เป็นการท่องวิชาวัฒนธรรม เพราะวัฒนธรรมเป็นเรื่องของการปฏิบัติและซึมซับ โดยรัฐบาลควรมีนโยบายให้การศึกษาทุกระดับปรับกระบวนการเรียนรู้

5) วัฒนธรรมกับเศรษฐกิจ โดยควรกำหนดยุทธศาสตร์ในการนำมิติทางวัฒนธรรมเข้ามาพัฒนาเศรษฐกิจ เพื่อทำให้เกิดการกระจายรายได้ให้แก่ทุก ๆ องค์กรที่เกี่ยวข้อง เพื่อการสร้างความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจ

6) กองทุนและการบริหารงานวัฒนธรรม โดยในการส่งเสริมวัฒนธรรมกับการพัฒนา ต้องการเงินทุนและการบริหารจัดการที่คล่องตัวและมีประสิทธิภาพ ประเวศ วะสี (2536) เสนอว่า ควรมีการเพิ่มเงินกองทุนให้มีจำนวนมากเพียงพอ นอกจากนี้วัฒนธรรมเป็นเรื่องของความหลากหลายและกระจายอำนาจ ดังนั้นจึงไม่ควรให้อำนาจรัฐเข้ามาบริหารจัดการเรื่องนี้ เนื่องจากอาจเกิดการไขว้เขว และทำได้ไม่เต็มที่ โดยควรอยู่รูปองค์กรอิสระที่ได้รับงบประมาณสนับสนุนจากรัฐบาล

2.4.4 วัฒนธรรมกับการท่องเที่ยว

การศึกษาวัฒนธรรมนอกจะส่งผลให้เกิดการรักษาสืบทอดเอกลักษณ์ แล้วยังส่งผลถึงการเพิ่มรายได้ให้แก่ประเทศชาติ โดยอยู่ในรูปแบบของการศึกษาท่องเที่ยว โดยแยกเป็นการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย แต่ในขณะเดียวกันก็ส่งผลให้เกิดผลเสียต่าง ๆ โดยจากแนวคิดของ วีรนุช พลนิกร (2541) ว่าการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสามารถทำลายวัฒนธรรมดั้งเดิมของเผ่าชน ทั้งยังสร้างมลพิษที่ไม่ดีให้แก่พื้นที่บริเวณนั้น แต่ในทางกลับกัน การท่องเที่ยวก็มีคุณประโยชน์ คือ สามารถถ่ายเทเงินตราให้เข้ามาในประเทศได้ และปัจจุบันธุรกิจการท่องเที่ยวกลายเป็นอุตสาหกรรมที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในโลก และมีธุรกิจที่เกี่ยวข้องมากมาย โดยยุทธวิธีในการดำเนินงาน ควรมีการบริการที่พักและอาหาร ค่าพาหนะและค่าธรรมเนียม ค่าสินค้าที่ระลึก และค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ซึ่งทรัพยากรในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มี 2 รูปแบบ คือ

(1) มรดกทางวัฒนธรรม ได้แก่ โบราณสถาน สถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์

(2) เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมปัจจุบัน ได้แก่ ภาษา ศาสนา พิธีกรรม บ้านเรือน วิถีชีวิต

จากแนวคิดของวีระ บำรุงรักษ์ (2538) ว่ากิจกรรมทางวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยวและเผยแพร่ความรู้ ควรมีรูปแบบต่าง ๆ เช่น ศูนย์วัฒนธรรมประจำเมือง พิพิธภัณฑ์สถานประจำเมือง ศูนย์ฝึกอบรมศิลปกรรมพื้นถิ่น โรงละคร โบราณสถาน และห้องสมุด โดยแบ่งแหล่งวัฒนธรรมที่เป็นสถานที่ท่องเที่ยว ไว้ 2 รูปแบบ คือ

(1) แหล่งวัฒนธรรมที่ยังใช้เป็นแหล่งพิธีกรรมที่สืบทอดในหมู่คนปัจจุบัน ซึ่งคนพื้นเมืองยังคงใช้ทำพิธีกรรมต่าง ๆ

(2) แหล่งวัฒนธรรมที่ตาย เหลือเพียงซาก และเรื่องราวประวัติศาสตร์ ซึ่งคนปัจจุบันไม่ได้ใช้ในพิธีกรรม เช่น ซากเมือง หรือซากวัด เป็นต้น

นอกจากศูนย์การเรียนรู้วัฒนธรรมไทยที่อยู่ในรูปแบบอาคารจัดตั้ง และไม่จัดตั้ง ที่นักท่องเที่ยวสามารถเข้าไปเยี่ยมชม ศึกษา นั้น ทางแหล่งเรียนรู้ควรที่จะมีหน่วยเคลื่อนที่ไปตามสถานที่ต่าง ๆ เช่น โรงเรียน ชุมชน แหล่งท่องเที่ยว ที่อยู่ในบริเวณใกล้เคียงกับอาคาร เพื่อประชาสัมพันธ์ให้คนไทย และชาวต่างชาติได้รับรู้ ดังแนวคิดของ วราภรณ์ สุรบดี (2545) ว่าควรมีหน่วยเคลื่อนที่ตามสถานที่ต่าง ๆ เนื่องจากผู้ให้บริการบางคน อาจไม่สะดวกในการเดินทาง เช่น บางโรงเรียนนั้นอาจไม่สะดวกในการนำนักเรียนออกมาทัศนศึกษาออกสถานที่ เนื่องจากเป็นการเพิ่มภาระความรับผิดชอบอย่างสูงให้แก่คุณครู โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกรณีที่อาจมีอุบัติเหตุเกิดขึ้นกับเด็ก

2.5 การวิเคราะห์ และสรุปแนวคิดที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง สามารถสรุปได้ว่าองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องต่อการออกแบบศูนย์การเรียนรู้ ได้แก่ ลักษณะของผู้ใช้บริการ ลักษณะกายภาพของศูนย์การเรียนรู้ ลักษณะการจัดแสดง และวิธีการบริหารจัดการ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

2.5.1 ลักษณะของผู้ใช้บริการ

ลักษณะของผู้ใช้บริการคือ ช่วงอายุ โดยสามารถแบ่งได้ 3 ช่วงคือ วัยเด็ก (6-12 ปี) วัยรุ่น (13-25ปี) และวัยผู้ใหญ่ (26-59ปี) เนื่องจากแต่ละช่วงวัยมีพฤติกรรมและพัฒนาการเรียนรู้ที่ต่างกัน ดังนั้นจึงจำเป็นต้องการศึกษาและเข้าใจถึงความสามารถและความต้องการในแต่ละช่วงวัย

2.5.2 ลักษณะทางกายภาพของอาคารศูนย์การเรียนรู้

เนื่องจากพฤติกรรมที่แตกต่างกันของผู้ใช้บริการในแต่ละช่วงอายุ จึงส่งผลต่อองค์ประกอบของศูนย์การเรียนรู้ที่มีพื้นที่การเรียนรู้ที่ต่างกัน โดยในการออกแบบจำเป็นต้องคำนึงถึงแนวคิดในการออกแบบ ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

1) สิ่งแวดล้อมรอบอาคาร

(1) สถานที่ตั้ง

(2) การสัญจร

2) ลักษณะทางสถาปัตยกรรมของอาคาร

- (1) รูปทรงอาคาร
- (2) รูปด้านอาคาร
- (3) สีของอาคาร
- (4) การจัดผังและการสัญจรภายในอาคาร
- (5) ขนาดของพื้นที่ในการเรียนรู้
- (6) พื้นที่ทำกิจกรรมเสริม
- (7) บรรยากาศภายในศูนย์การเรียนรู้

2.5.3 ลักษณะการจัดแสดง

เนื่องจากพฤติกรรมการเรียนรู้ในแต่ละช่วงวัยของผู้ใช้บริการที่ต่างกัน ส่งผลให้ลักษณะสื่อและเนื้อหาที่ใช้ในการเรียนรู้แตกต่างกัน ซึ่งสามารถแบ่งลักษณะสื่อการเรียนรู้ได้ออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

- 1) ลักษณะสื่อการจัดแสดง
 - (1) สื่อประเภทที่สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนได้ (active)
 - (2) สื่อประเภทที่ไม่สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนได้ (passive)
- 2) ลักษณะเนื้อหาในการจัดแสดง
 - (1) เนื้อหาข้อมูลแบบถาวร
 - (2) เนื้อหาข้อมูลแบบหมุนเวียน

2.5.4 ลักษณะการบริหารจัดการ

โดยจากการศึกษาพบว่าองค์ประกอบในการบริหารจัดการที่สำคัญที่ต้องคำนึงประกอบด้วย ดังนี้

- 1) ลักษณะองค์กร
- 2) นโยบายและแนวคิดในการบริหาร
- 3) การประชาสัมพันธ์
- 4) งบประมาณในการบริหารงาน

2.6 กรณีสืบศึกษาทั้งในประเทศ และต่างประเทศ

การศึกษากรณีสืบเทียบเพื่อที่จะทดสอบสมมติฐานที่ว่า “ลักษณะกายภาพ ลักษณะการจัดแสดง และวิธีการบริหารจัดการที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องต่อกลุ่มอายุผู้ใช้อาคารส่งผลต่อการตอบสนองการใช้งานของศูนย์การเรียนรู้วัฒนธรรมไทย” และศึกษาลักษณะขององค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบศูนย์การเรียนรู้ว่ามีลักษณะที่ตรงตามแนวคิด หรือทฤษฎีหรือไม่ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

2.6.1 เกณฑ์ในการคัดเลือกกรณีสืบศึกษา

เนื่องจากศูนย์การเรียนรู้วัฒนธรรมไทยในรูปแบบนี้ มีจำนวนน้อยจึงเลือกศึกษาวิเคราะห์กรณีสืบศึกษาที่มีลักษณะสอดคล้องและสามารถเทียบเคียงได้ โดยกรณีสืบศึกษาเลือกเป็นกลุ่มสถานที่ที่มีวัตถุประสงค์ในการเผยแพร่ความรู้เป็นหลักและจัดกิจกรรมในเชิงธุรกิจบางส่วน โดยมีเกณฑ์ในการเลือก ดังนี้

- 1) มีการจัดแสดงที่เน้นเนื้อหาสาระทางด้านวัฒนธรรมหรือศาสตร์ด้านอื่น และมีกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การฝึกปฏิบัติ การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้งาน ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ตลอดเวลาและทุกสถานที่อย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน
- 2) เป็นศูนย์ที่ให้ความรู้แบบทั่วไปหรือแบบเฉพาะทาง ที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ
- 3) เป็นอาคารที่มีชื่อเสียงและเคยได้รับรางวัล
- 4) เป็นอาคารที่มีกลุ่มเป้าหมายเฉพาะในช่วงอายุวัยเด็กหรือวัยรุ่นหรือวัยผู้ใหญ่

2.6.2 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์โดยการนำข้อมูลจากกรณีสืบศึกษามาเปรียบเทียบ โดยแบ่งแยกกรณีสืบศึกษาเป็น 3 ประเภท คือ

- 1) กรณีสืบศึกษาที่มีผู้ใช้บริการเป็นวัยเด็ก
- 2) กรณีสืบศึกษาที่มีผู้ใช้บริการเป็นวัยรุ่น
- 3) กรณีสืบศึกษาที่มีผู้ใช้บริการเป็นบุคคลทั่วไป

ซึ่งในแต่ละประเภทกรณีสืบศึกษาจะแบ่งเป็นกรณีสืบศึกษาทั้งในและนอกประเทศเพื่อนำมาเปรียบเทียบ และได้ข้อมูลที่หลากหลาย

2.6.3 การศึกษาตัวอย่างอาคารศูนย์การเรียนรู้ที่มีผู้ใช้บริการประเภทเด็ก

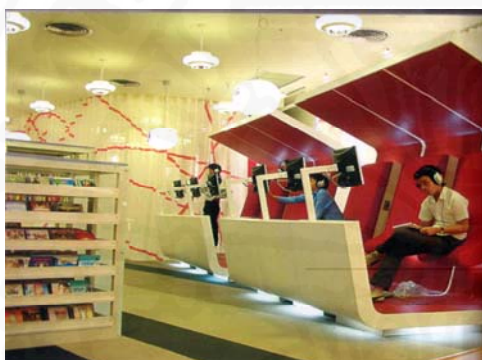
ตารางที่ 2.3

กรณีศึกษาอุทยานการเรียนรู้ (Thailand Knowledge Park: TK. Park)

รายชื่อตัวอย่างศึกษา และรายละเอียดโครงการ

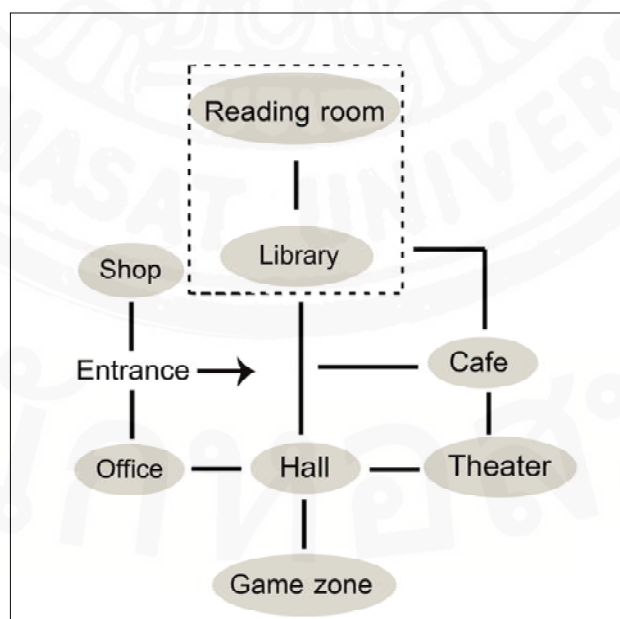
1 อุทยานการเรียนรู้ (Thailand Knowledge Park: TK. Park)

- ตั้งอยู่ที่ชั้น 6 เซ็นทรัล เวิลด์ พลาซ่า



ที่มา: อุทยานการเรียนรู้, 2549.

- ลักษณะการสัญจรภายในอาคาร (circulation)



ลักษณะทางกายภาพ	
ห้องสมุด	<u>แนวคิด</u> - สถานที่ให้บริการมีสื่อต่าง ๆ ได้แก่ หนังสือ สื่อทันสมัยต่าง ๆ เช่น ดีวีดี อินเทอร์เน็ต e-library เป็นต้น และรวบรวมคลังข้อมูลฐานความรู้ที่หน่วยงานต่าง ๆ ได้ศึกษาไว้ เพื่อให้คนรุ่นใหม่รักในท้องถิ่นของตน อีกทั้งเข้าใจวัฒนธรรมที่แตกต่าง <u>การจัดพื้นที่</u> - พื้นที่วางอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์สำหรับผู้ให้บริการ และพื้นที่สำหรับเจ้าหน้าที่ให้บริการ - พื้นที่สำหรับอ่านหนังสือ โดยแบ่งตามอายุของผู้ใช้บริการ ซึ่งสามารถนั่ง นอน หรือ หามุมส่วนตัวในการอ่านหนังสือได้ <u>การบริการ</u> - สืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง - ห้องสมุดดนตรี โดยมีซีดีเพลง ดนตรี และสื่อวีซีดีต่าง ๆ ไม่ต่ำกว่า 20,000 เพลง - ห้องสมุดเด็ก - ห้องสมุดเงียบ - ข้อมูลฐานความรู้ ได้แก่ โครงการ โบราณวัตถุศิลปวัตถุเล่าเรื่อง โครงการหนังสือเด่น e-book โครงการเพลงสากลและเพลงไทยผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ โครงการงานวิจัย โครงการเทคนิคการส่งเสริมการอ่านแก่เด็กทั่วไปและเด็กบกพร่องด้านต่าง ๆ โครงการเรื่องสนุกจากพระพุทธศาสนา
ลานจัดกิจกรรม	<u>แนวคิด</u> - การให้สาระความรู้ ควบคู่ไปกับการฝึกปฏิบัติจริงด้วยความสนุกสนาน และเป็นเวทีการแสดงความสามารถในสิ่งที่ผู้ให้บริการสนใจ <u>การจัดพื้นที่</u> - พื้นที่สามารถรองรับการใช้งานได้หลากหลาย โดยปรับเปลี่ยน ยืดหยุ่น โยกย้ายได้ <u>การบริการ</u> - การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมด้านดนตรี และหนังสือ โดยอาจจะอยู่ภายในและภายนอกอาคารก็ได้ โดยแบ่งเป็น การบรรยาย ฝึกอบรม การแสดง

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

ลักษณะทางกายภาพ	
ห้องสื่อเสมือนจริง (ต่อ)	<u>แนวคิด</u> - เป็นเวทีที่เปิดโอกาสให้ผู้ให้บริการนำผลงานภาพยนตร์จากฝีมือของตนเองนำมาเสนอ <u>การจัดพื้นที่</u> - พื้นที่การเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งเป็นภาพเสมือนจริงเป็นการผสมผสานระหว่าง คอมพิวเตอร์กราฟิกสามมิติและเกมส์เข้าด้วยกัน - ห้องฉายภาพยนตร์ ขนาด 30-40 ที่นั่ง <u>การบริการ</u> - การฉายภาพยนตร์ที่หาดูได้ยาก ภาพยนตร์ขนาดสั้น หนังสั้นทดลอง - การแลกเปลี่ยนความรู้กับวิทยากร - การเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดีย
ร้านค้า	<u>แนวคิด</u> - พื้นที่จำหน่ายสินค้าของที่ระลึกจากอุทยานการเรียนรู้ โดยไม่หวังผลกำไร <u>การจัดพื้นที่</u> - การจัดพื้นที่ตั้งอยู่ด้านหน้าทางเข้าอุทยานการเรียนรู้ <u>การบริการ</u> - จำหน่ายสินค้าประเภทอุปกรณ์เครื่องเขียน เช่น ที่คั่นหนังสือ สมุด กลองดินสอ โดย นำความคิดจินตนาการของเด็กมาสร้างเป็นชิ้นงาน
ที่ตั้ง	<u>แนวคิด</u> - อยู่ในแหล่งชุมชนของกลุ่มวัยรุ่น อยู่ในจุดที่สามารถมองเห็นจากภายนอกได้ง่าย การคมนาคมสะดวก มีความปลอดภัย และมีพื้นที่เพียงพอไม่น้อยกว่า 1,000 ตารางเมตร
ลักษณะบรรยากาศ	<u>แนวคิด</u> - การสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่เพลิดเพลิน และตื่นตัว - ลักษณะเครื่องตกแต่งอาคารเช่น เฟอร์นิเจอร์ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ จะเน้น รูปแบบสีเส้นสดใส หลากหลาย ทันสมัย โดยสามารถเป็นทั้งอุปกรณ์ตกแต่ง และใช้งานได้ในขณะเดียวกัน เช่น ที่นั่งรังผึ้ง - การใช้หลอดไฟ LED ที่มีแสงสว่างจ้าเพื่อช่วยสร้างบรรยากาศให้เกิดการเรียนรู้ ตลอดเวลา สร้างความรู้สึกมีชีวิตชีวา และกระตือรือร้น - การออกแบบสัญลักษณ์ที่แสดงถึงตัวตนของอุทยานการเรียนรู้ ไว้ในพื้นที่กิจกรรม โดยมีลักษณะเป็นที่นั่งสีแดงสด ซึ่งจะช่วยให้เกิดการจำได้ผู้มาใช้บริการ

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

ลักษณะการจัดแสดง	
ข้อมูล	<u>แนวคิด</u> - ให้บริการข้อมูลทั่วไป ได้แก่ หนังสือ สื่อทันสมัยต่าง ๆ เช่น ดีวีดี อินเทอร์เน็ต e-library ทั้งภาษาไทย และภาษาต่างชาติ <u>ข้อมูลถาวร</u> - ห้องสมุด โดยเป็นสถานที่ที่รวบรวมหนังสือทุกด้านโดยจะครอบคลุมทั้งในด้านวิทยาศาสตร์ และศิลปะ <u>ข้อมูลหมุนเวียน</u> - นิทรรศการหมุนเวียน - กิจกรรมการบรรยาย ฝึกอบรม การแสดง โดยประเด็นจะเปลี่ยนแปลงทุก ๆ 2 เดือน - การฉายภาพยนตร์ที่หาดูได้ยาก ภาพยนตร์ขนาดสั้น หนังสืทดลอง
การจัดแสดง	<u>แนวคิด</u> - นำเสนอข้อมูลด้วยสื่อที่หลากหลายให้เหมาะสมสอดคล้องกับความสนใจของเยาวชน <u>สื่อที่สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน</u> - คอมพิวเตอร์ ,จอฉายภาพยนตร์ เป็นต้น - บุคคลกรผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ เช่น นักแสดง - สื่อมัลติมีเดีย ซึ่งเป็นภาพเสมือนจริงเป็นการผสมผสานระหว่างคอมพิวเตอร์กราฟิกสามมิติและเกมส์เข้าด้วยกัน <u>สื่อที่ไม่สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งานได้</u> - หนังสือทั่วไป - นิทรรศการต่าง ๆ
ลักษณะผู้ใช้อาคาร	
ผู้ใช้อาคาร	<u>แนวคิด</u> - ต้องการสร้างแรงดลใจให้กับเยาวชนเพื่อช่วยกันสร้างสังคมที่ดีขึ้น และเพื่อพัฒนาเยาวชน
วิธีการบริหารจัดการ	
ลักษณะองค์กร	- เป็นองค์กรที่อยู่ในความควบคุมของ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ซึ่งเป็นหน่วยงานที่ทำหน้าที่ในการการพัฒนาบุคคล

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

วิธีการบริหารจัดการ	
ลักษณะองค์กร (ต่อ)	- เป็นองค์กรที่อยู่ในความควบคุมของ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ในปี พ.ศ. 2547 ซึ่งเป็นหน่วยงานที่ทำหน้าที่ในการจัดทำยุทธศาสตร์เพื่อการพัฒนาทรัพยากรบุคคล - การบริหารและการดำเนินการประกอบไปด้วย ภาครัฐ เอกชน นักวิชาการท้องถิ่น เพื่อร่วมกันกำหนดทิศทาง โดยมีการจัดประชุมประจำปีอย่างน้อยเดือนละ 2 ครั้ง - หัวข้อในการทำกิจกรรมภายในศูนย์การเรียนรู้จะเปลี่ยนทุก ๆ 2 เดือน โดยลักษณะของกิจกรรมมีทั้งภายในอุทยานการเรียนรู้ และนอกสถานที่ - การประชาสัมพันธ์โดยใช้วิธีส่งผ่านทางด้านสื่อมวลชน อาทิ รายการโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ วิทยุ และผ่านทางสื่อภายในอุทยาน เช่น เว็บไซต์ จุลสาร แผ่นพับ และหนังสือทุก 2 เดือน เพื่อแจกให้สมาชิกที่ใช้บริการและโรงเรียนในพื้นที่กรุงเทพ - การบริหารจัดการองค์ความรู้ได้มีการประสานงานกับหน่วยงานอื่น ๆ อาทิเช่น กรมศิลปากร หอสมุดแห่งชาติ หน่วยงานคนรักดนตรี เป็นต้น

ตารางที่ 2.4

กรณีศึกษาพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร (Children's Discovery Museum)

รายชื่อตัวอย่างศึกษา และรายละเอียดโครงการ

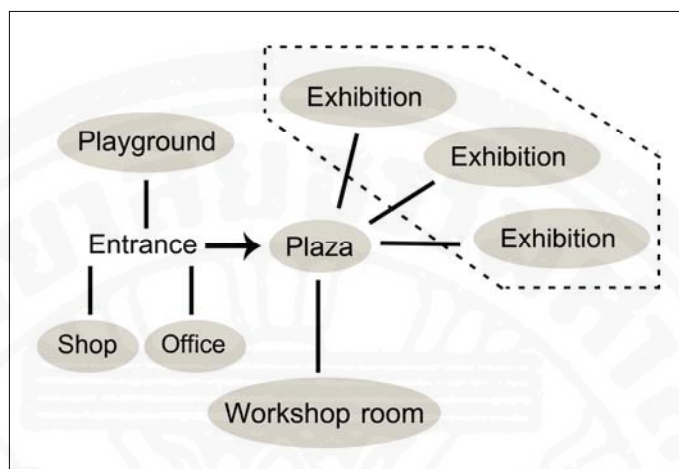
2 พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร (Children's Discovery Museum)

- ตั้งอยู่ที่ตรงข้ามตลาดนัดจตุจักร กรุงเทพมหานคร



ที่มา: พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร, 2549.

- ลักษณะการสัญจรภายในอาคาร (circulation)



ลักษณะทางกายภาพ	
- นิทรรศการ - ลานกลางแจ้ง - ลานในร่ม - ห้องประชุม - สนามเด็กเล่น - พื้นที่สีเขียว - ร้านขายของที่ระลึก - พื้นที่กิจกรรมเชิงปฏิบัติการ	<u>แนวคิด</u> - ให้เด็กไทยได้มีโอกาสในการเรียนรู้ที่กว้างขวาง เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยโดยเป็นแม่แบบในการให้บริการความรู้นอกห้องเรียน <u>การจัดพื้นที่</u> - เน้นอุปกรณ์ที่หลากหลายหลายรูปแบบ สีสด ที่เด็กสามารถจับต้องและทดลองด้วยตัวเองได้ <u>การบริการ</u> - กิจกรรมการเรียนรู้พัฒนาการเคลื่อนไหวของเด็ก - กิจกรรมการจำลองบทบาทสมมติในอาชีพต่าง ๆ - กิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ที่อยู่ในรูปแบบนิทรรศการทดลอง เพื่อกระตุ้นกระบวนการเรียนรู้ - กิจกรรมการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีที่เหมาะสมและก่อให้เกิดประโยชน์ต่อมนุษย์และสังคม - กิจกรรมการเรียนรู้การเล่น เพื่อเสริมสร้างความมั่นใจ และรู้จักแบ่งปันช่วยเหลือ - กิจกรรมการเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมและสังคม - กิจกรรมการเรียนรู้ด้านธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
ที่ตั้ง	- ตรงข้ามสวนสาธารณะจตุจักร กรุงเทพมหานคร - สามารถมาได้โดย รถประจำทาง รถไฟฟ้า รถยนต์ส่วนตัว
ลักษณะทางสถาปัตยกรรม	- รูปทรงอาคารที่ทันสมัย สีสดใส โดยให้รูปทรงทางเรขาคณิตหลากหลายรูปแบบมาเป็นองค์ประกอบทางด้านสถาปัตยกรรม

ตารางที่ 2.4 (ต่อ)

ลักษณะทางกายภาพ	
บรรยากาศ	- เน้นบรรยากาศที่สนุกสนาน เพลิดเพลิน และสอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษา - อุปกรณ์ตกแต่งอาคารมีหลากหลายรูปแบบ และสีสัน - อุปกรณ์เครื่องใช้มีขนาด และลักษณะเหมาะสมต่อสรีระร่างกายของเด็ก
ลักษณะการจัดแสดง	
ข้อมูล	<u>แนวคิด</u> - ให้บริการข้อมูลด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วัฒนธรรมและสังคม ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม <u>ข้อมูลถาวร</u> - นิทรรศการ <u>ข้อมูลหมุนเวียน</u> - กิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ
ลักษณะการจัดแสดง	
การจัดแสดง	<u>แนวคิด</u> - เน้นการจัดแสดงที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้โดยการสัมผัสจับด้วยตัวเอง <u>สื่อที่สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน</u> - หุ่นจำลองวิทยาศาสตร์ - กิจกรรมเชิงปฏิบัติการ เช่น วาดรูป ประดิษฐ์ - การเล่น เช่น การสมมติบทบาทจำลอง เกมส์ - คอมพิวเตอร์ - การแสดง เช่น ละครหุ่น - บุคคล เช่น ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ปกครอง <u>สื่อที่ไม่สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน</u> - โทรทัศน์ - นิทรรศการภาพนิ่ง - สถานที่จำลอง เช่น บ้าน ร้านขายของ ป่าไม้ - อุปกรณ์การเล่น
ลักษณะองค์กร	- ภายใต้การกำกับดูแลของกรุงเทพมหานคร โดยสำนักสวัสดิการสังคม ซึ่งมีมูลนิธิพิพิธภัณฑเด็กกรุงเทพมหานครเป็นผู้บริหารงานให้บริการ - รายได้ส่วนใหญ่ได้จากการ จัดอบรม การเข้าพื้นที่ และค่าเข้าชม

ตารางที่ 2.5

กรณีศึกษา DuPage Children's Museum

รายชื่อตัวอย่างศึกษา และรายละเอียดโครงการ

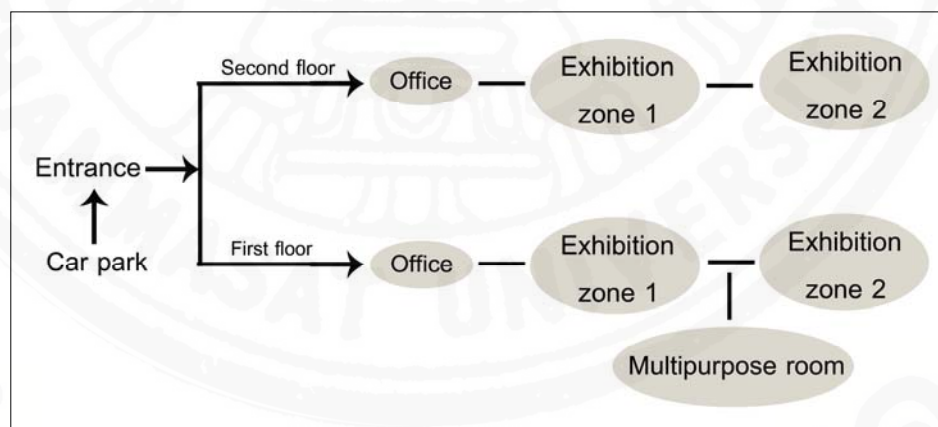
3. DuPage Children's Museum

- ตั้งอยู่ที่รัฐอิลลินอยส์ ประเทศสหรัฐอเมริกา



ที่มา: Children's Museum, 2006.

- ลักษณะการสัญจรภายในอาคาร (circulation)



ลักษณะทางกายภาพ

- ห้องสมุด - พื้นที่กิจกรรม - นิทรรศการ - ลานกิจกรรมในร่ม	<u>แนวคิด</u> - ส่งเสริมการเรียนรู้ของเยาวชน โดยการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง <u>การจัดพื้นที่</u> - พื้นที่โล่งกว้าง เพื่อส่งเสริมพัฒนาการเคลื่อนไหวในร่างกาย และจัดกิจกรรมแบบกลุ่ม
--	---

ตารางที่ 2.5 (ต่อ)

ลักษณะทางกายภาพ	
- พื้นที่สีเขียว - พื้นที่สำหรับผู้ปกครอง - ร้านขายสินค้า - ห้องทดลอง	- อุปกรณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายมีขนาดเหมาะสมต่อสรีระร่างกายของเด็ก - เปิดช่องเปิดโล่งให้เห็นวิวภายนอกอาคาร และสามารถให้ผู้ปกครองสามารถมองเห็นได้ <u>การบริการ</u> - กิจกรรมให้ความรู้ด้าน วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ศิลปะ - กิจกรรมส่งเสริมและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่าง เด็กและผู้ปกครอง
วิธีการบริหารจัดการ	
ลักษณะองค์กร	- ภายใต้การกำกับดูแลของกรุงเทพมหานคร โดยสำนักสวัสดิการสังคม ซึ่งมีมูลนิธิพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานครเป็นผู้บริหารงานให้บริการ - มีการจัดอบรมการศึกษา ดูงาน สำหรับครูทั่วไปท่านละ 300 บาท - การขายพื้นที่ให้เช่า สำหรับองค์กรที่ต้องการจัดประชุม สัมมนา อบรม ให้กับพนักงาน ขนาด 200 ที่นั่ง
ที่ตั้ง	- ตั้งอยู่บริเวณที่อยู่อาศัย
ลักษณะทางสถาปัตยกรรม	- นำโรงงานเก่ามาทำเป็นอาคารที่ทันสมัย โดดเด่นไปด้วยสีส้มกว่า 20 สี - วัสดุพื้นผิวอาคารมีความหลากหลายที่เด็กสามารถ วาดรูป เจาะ ทบได้โดยไม่ก่อให้เกิดอันตราย
บรรยากาศ	- เน้นบรรยากาศที่สนุกสนาน ผ่อนคลาย เพลิดเพลิน ตื่นเต้น ไร้ใจ โดยใช้ไฟหลายสีในการช่วยสร้างบรรยากาศ - ลักษณะเครื่องใช้จำลองมาจากสถานที่จริง เช่น ยานอวกาศ และมีหลากหลายสีสัน รูปทรง - มีการจำลองความเป็นธรรมชาติโดยการออกแบบโครงสร้างเสาให้มีลักษณะเหมือนต้นไม้
ลักษณะการจัดแสดง	
ข้อมูล	<u>แนวคิด</u> - ให้บริการข้อมูลด้านวิทยาศาสตร์ ศิลปะ และคณิตศาสตร์ <u>ข้อมูลถาวร</u> ได้แก่ นิทรรศการ <u>ข้อมูลหมุนเวียน</u> ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ

ตารางที่ 2.5 (ต่อ)

ลักษณะการจัดแสดง	
การจัดแสดง (ต่อ)	<u>แนวคิด</u> - เน้นการจัดแสดงที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้โดยการสัมผัสจับด้วยตัวเอง และปฏิบัติด้วยตนเอง <u>สื่อที่สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน</u> - หุ่นจำลองวิทยาศาสตร์ เช่น ท่อลมจำลอง ฟองสบู่จำลอง และกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ <u>สื่อที่ไม่สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน</u> - การเล่นเกม เช่น การสมมติบทบาทจำลอง เกมส์ - การแสดง เช่น ละครหุ่น - บุคคล เช่น ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ปกครอง
	<u>สื่อที่ไม่สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน</u> - โทรศัพท์ - สถานที่จำลอง เช่น ร้านค้า ห้องทดลอง - อุปกรณ์การเล่น
วิธีการบริหารจัดการ	
ลักษณะองค์กร	- ภายใต้การดูแลขององค์กรเอกชน ที่ไม่หวังผลกำไร - รายได้หลักได้จากค่าเข้าชม การบริจาค และงบประมาณจากรัฐบาล - มีพื้นที่ให้เช่าสำหรับกิจกรรมครอบครัว

2.6.4 การศึกษาตัวอย่างอาคารศูนย์การเรียนรู้ที่มีผู้ใช้บริการประเภทวัยรุ่น

ตารางที่ 2.6

กรณีศึกษาศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ

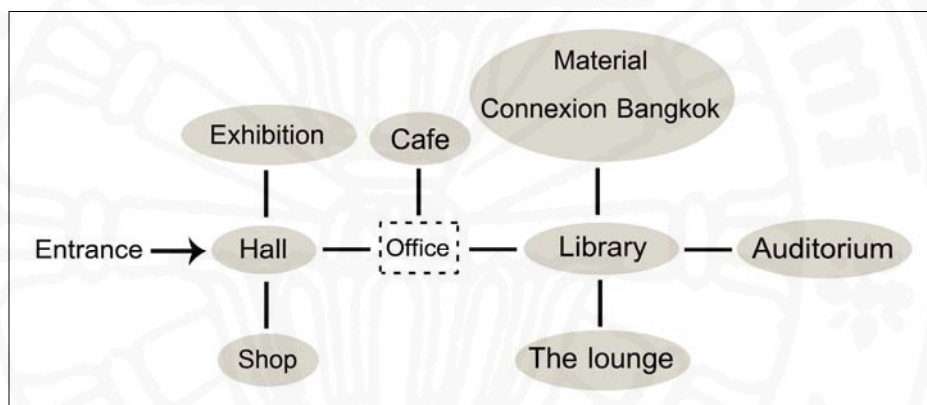
(Thailand Creative and Design Center: TCDC)

รายชื่อตัวอย่างศึกษา และรายละเอียดโครงการ
1. ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (Thailand Creative and Design Center: TCDC) - ตั้งอยู่ที่ชั้น 6 ดิ เอ็มโพเรียม ซอยปิ้ง คอมเพล็กซ์



ที่มา: TCDC, 2006.

- ลักษณะการสัญจรภายในอาคาร (circulation)



ลักษณะทางกายภาพ	
ห้องสมุด	<u>แนวคิด</u>
	- สร้างบรรยากาศที่ช่วยกระตุ้นความคิด เป็นสถานที่ที่ให้ความรู้รู้สึกสบายเป็นกันเอง โดยมีพื้นที่ใช้สอยที่เพียงพอสามารถให้คนใช้บริการได้ง่ายไม่ยุ่งยาก
	<u>การจัดพื้นที่</u>
	- พื้นที่วางอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์สำหรับผู้ให้บริการ และพื้นที่สำหรับเจ้าหน้าที่ให้บริการ
ห้องสมุด	- ห้องถ่ายสำเนา
	- พื้นที่ให้บริการสำหรับผู้ใช้ที่หลากหลาย ซึ่งสามารถแบ่งได้ดังนี้ ที่นั่งเดี่ยว, ที่นั่งสำหรับการหารืออย่างไม่เป็นทางการ, ที่นั่งสำหรับผู้ต้องการความเงียบ, ที่นั่งแบบโซฟา ที่ให้ผู้เข้าพักผ่อนหรืออ่านหนังสือ, ที่นั่งให้บริการคอมพิวเตอร์ และสำหรับผู้ให้นำคอมพิวเตอร์มาใช้งาน
	<u>การบริการ</u>
	- บริการหนังสือ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์ด้านการออกแบบ

ตารางที่ 2.6 (ต่อ)

ลักษณะทางกายภาพ	
ห้องนิทรรศการ	<u>การจัดพื้นที่</u> - พื้นที่รองรับนิทรรศการถาวรและหมุนเวียน - รูปแบบการจัดแสดงจะใช้วัสดุที่มีสีสัน สดใส และการนำสื่อมีเดียมาแทรกในบางพื้นที่เพื่อให้ผู้เข้าชมไม่รู้สึกเบื่อหน่าย
ห้องกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ	<u>แนวคิด</u> - เพื่อเป็นส่วนกลางในการพบปะระหว่างผู้มีความรู้ในด้านการออกแบบและผู้ที่มาใช้บริการ <u>การจัดพื้นที่</u> - พื้นที่สามารถรองรับการทำกิจกรรมได้หลากหลาย <u>การบริการ</u> - การบรรยายความรู้ด้านการออกแบบ และการสนทนาแลกเปลี่ยนประสบการณ์ - โปรแกรมการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติ (workshop) - การฝึกอบรมที่มีเนื้อหาครอบคลุมด้านการออกแบบตั้งแต่การออกแบบ จนถึงการบริหาร และการจัดการธุรกิจที่เกี่ยวข้องด้านการออกแบบ - การประชุมประจำปีของนักออกแบบ และธุรกิจ
ร้านค้า	<u>แนวคิด</u> - เพื่อแสดงภาพลักษณ์ของศาสตร์แห่งการออกแบบให้เกิดความโดดเด่นของพื้นที่โดยไม่หวังผลกำไร โดยจะคัดเลือกหนังสือ สินค้าและไอเดียแปลก ๆ จากทั่วมุมโลกมาให้ซื้อหาเป็นของตนเอง <u>การจัดพื้นที่</u> - พื้นที่มีความโดดเด่นสามารถมองเห็นจากภายนอกได้ง่าย และสามารถรองรับสินค้าได้อย่างหลากหลาย <u>การบริการ</u> - ลักษณะสินค้าเน้นความทันสมัย หลากหลาย ดูดีมีสไตล์โดยจะเน้นสินค้าเครื่องใช้เป็นหลัก โดยจะจำลองลักษณะสินค้าให้เข้ากับการจัดนิทรรศการของผู้มีชื่อเสียง
ร้านอาหาร	<u>แนวคิด</u> - อาหารที่มีความหลากหลายให้เลือก โดยจัดพื้นที่ไว้เพื่อเติมเต็มการให้บริการลูกค้าอย่างครบถ้วน - ตั้งอยู่ใกล้เคียงกับพื้นที่ให้บริการต่าง ๆ

ตารางที่ 2.6 (ต่อ)

ลักษณะทางกายภาพ	
ร้านอาหาร (ต่อ)	<u>การบริการ</u> - บริการด้านอาหารและเครื่องดื่ม - บริการการเล่นดนตรีแจ๊ส
ที่ตั้ง	<u>แนวคิด</u> - เป็นแหล่งที่อยู่ในย่านที่มีลักษณะเด่นในด้านการออกแบบ การคมนาคมสะดวก และง่ายสะดวกต่อการเข้าถึง มีความปลอดภัย
บรรยากาศ	<u>แนวคิด</u> - ลักษณะอุปกรณ์เครื่องใช้ จะเน้นรูปแบบที่ทันสมัย และมีรูปแบบที่หลากหลาย ดูดี มีสไตล์ ที่บ่งบอกถึงบุคลิกภาพของนักออกแบบ โดยจะใช้ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบจากนักออกแบบที่มีชื่อเสียง - มีการใช้แสงไฟที่สวยงาม และเปิดเพลงบรรเลง เพื่อทำให้เกิดบรรยากาศที่สวยงาม เป็นกันเอง เพลิดเพลิน ช่วยกระตุ้นความคิด - มีการสร้างบรรยากาศที่เป็นธรรมชาติ โดยมีการนำต้นไม้จริงมาประดับตกแต่งโดยการแขวน และทำเป็นผนังกันพื้นที่
ลักษณะการจัดแสดง	
ข้อมูล	<u>แนวคิด</u> - ให้ความรู้ด้านการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์เพิ่มเติมจากการเรียนการสอน <u>ข้อมูลถาวร</u> - ห้องสมุด โดยเป็นสถานที่ที่รวบรวมหนังสือ, สื่อมัลติมีเดียต่างๆ และวัสดุการออกแบบ - ห้องนิทรรศการถาวร โดยนำเสนอเนื้อหาและเรื่องราวที่หลากหลายด้านสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจและการเมือง อันเป็นปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อออกแบบทุกยุคทุกสมัย รวมถึงเนื้อหาที่สะท้อนถึงพฤติกรรมผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงในแต่ละช่วงเวลา <u>ข้อมูลหมุนเวียน</u> - นิทรรศการหมุนเวียน นำเสนอผลงานที่มีชื่อเสียงในระดับสากล พร้อมคำอธิบายถึงแนวคิด เบื้องหลัง ที่มา และพัฒนาการของงานออกแบบ - การจัดกิจกรรมสัมมนา

ตารางที่ 2.6 (ต่อ)

ลักษณะการจัดแสดง	
การจัดแสดง (ต่อ)	<u>แนวคิด</u> - นำเสนอข้อมูลที่หลากหลายในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ - สื่อที่สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน - คอมพิวเตอร์ - บุคคลกรผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบทั้งใน และนอกประเทศ - สื่อที่ไม่สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งานได้ - Living Wallpaper คือส่วนที่สร้างบรรยากาศเคลื่อนไหว และให้ข้อมูลกับผู้ให้บริการ - โดยการจัดให้เป็นผนังคอมพิวเตอร์ หรือจอโทรทัศน์เพื่อฉายสื่อมัลติมีเดีย - หนังสือและวัสดุเพื่อการออกแบบ - โทรทัศน์ จอภาพยนตร์ขนาดใหญ่
ลักษณะผู้ใช้อาคาร	
ผู้ใช้อาคาร	<u>แนวคิด</u> - ต้องการพัฒนาผู้ให้บริการให้เป็นกำลังในการผลิตสินค้าและบริการยุคใหม่ที่ - สามารถแข่งขันได้ให้กับประเทศ <u>กลุ่มผู้ใช้</u> - นักออกแบบอาชีพ นักออกแบบหน้าใหม่ นักเรียนและนักศึกษา 18-25 ปี
วิธีการบริหารจัดการ	
ลักษณะองค์กร	- เป็นองค์กรที่อยู่ในความควบคุมของ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ในปี พ.ศ. 2547 ซึ่งเป็นหน่วยงานที่ทำหน้าที่ในการจัดทำ ยุทธศาสตร์เพื่อการพัฒนาทรัพยากรบุคคล - ได้รับงบประมาณในการลงทุนจากสำนักงบประมาณ อยู่ในความดูแลประมาณ 5 ปี - รายได้หลักส่วนใหญ่มาจากกิจกรรมห้องสมุด โดยเป็นการทำงานแบบไม่หวังผลกำไร - การจัดแสดงผลงาน เป็นการร่วมมือกันระหว่างองค์กร และศิลปินผู้มีชื่อเสียง - แผนกการบริหารจัดการประกอบด้วย - แผนกนโยบายและพัฒนา - แผนกอำนวยรายการ - แผนกเทคโนโลยีสารสนเทศและสถานที่ - แผนกห้องสมุดเฉพาะด้านการออกแบบ - แผนกห้องสมุดเพื่อการออกแบบ

ตารางที่ 2.6 (ต่อ)

วิธีการบริหารจัดการ	
ลักษณะองค์กร (ต่อ)	แผนบริหารองค์ความรู้ แผนนิทรรศการ แผนพัฒนาการออกแบบ แผนสื่อสารและการตลาด - สื่อในการประชาสัมพันธ์มีทั้งรูปแบบเฉพาะกลุ่มสมาชิก และบุคคลทั่วไป ได้แก่ ทางอินเทอร์เน็ต แผ่นพับ โปรเตอร์ โดยจะโฆษณาในเส้นทางการเดินทางเช่น รถไฟฟ้า ป้ายรถเมล์ ตู้โทรศัพท์ เป็นต้น

ตารางที่ 2.7

กรณีศึกษา Sendai Mediatheque

รายชื่อตัวอย่างศึกษา และรายละเอียดโครงการ

2. Sendai Mediatheque

- ตั้งอยู่เมืองเซนได ประเทศญี่ปุ่น



ที่มา: Sendai Mediatheque, 2006.

ลักษณะทางกายภาพ	
ห้องสมุด	<u>แนวคิด</u> - เป็นสถานที่ที่แสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์ของเมืองที่รวบรวมมหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียงทางด้านเทคโนโลยี <u>การจัดพื้นที่</u> - พื้นที่วางอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์สำหรับผู้ให้บริการ และพื้นที่สำหรับเจ้าหน้าที่

	ให้บริการ
ตารางที่ 2.7 (ต่อ)	
ลักษณะทางกายภาพ	
ห้องสมุด (ต่อ)	- รวบรวมข้อมูล ให้อยู่ในรูปแบบของสื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัยสะดวกต่อการใช้งาน เช่น คอมพิวเตอร์ software ต่าง ๆ - พื้นที่เก็บรักษา ซ่อมบำรุงหนังสือ - พื้นที่ห้องสมุดจะมีลักษณะที่หลากหลายโดยแบ่งตามประเภทของผู้ใช้ โดยทั้งพื้นที่ที่สามารถให้เสียง และเงียบได้ - สื่อสำหรับให้บริการคนพิการเช่น หนังสืออักษร braille เทปบันทึกเสียง เป็นต้น <u>การบริการ</u> - ให้บริการข้อมูลด้านหนังสือ คนตรี งานศิลปะ ประวัติศาสตร์ เทคโนโลยี
- ห้องสตูดิโอ - พื้นที่บริการสื่อ บันเทิง โรงภาพยนตร์ - พื้นที่จัดนิทรรศการ - ร้านอาหาร - ร้านขายสินค้า	<u>แนวคิด</u> - แหล่งที่มีการจัดสรรพื้นที่เพื่อตอบสนองต่อความต้องการทางด้านกิจกรรม การศึกษาและศิลปวัฒนธรรมของผู้ใช้บริการในยุคของสังคมข่าวสาร <u>การจัดพื้นที่</u> - พื้นที่รวบรวมกิจกรรมเกี่ยวกับสื่อเช่น ห้องตัดต่อภาพและเสียง - ห้องสตูดิโอ สำหรับบุคคลที่ต้องการพื้นที่ทำงาน โดยมีพื้นที่รองรับสำหรับบุคคล ตั้งแต่ 1 – 20 คน โดยมีอุปกรณ์เสริมให้บริการเช่น คอมพิวเตอร์ printer เป็นต้น - พื้นที่จัดนิทรรศการเป็นพื้นที่โล่งโดยมีพื้นที่ที่ฉากกั้นสามารถปรับเปลี่ยนได้
ที่ตั้ง	- เป็นแหล่งที่อยู่ในย่านที่มีลักษณะเด่นด้านเทคโนโลยี แหล่งรวบรวมสถาบันศึกษา การคมนาคมสะดวก โดยสามารถมาได้โดย รถไฟฟ้า รถประจำทาง และการเดิน
ลักษณะทางสถาปัตยกรรม	- ลักษณะของอาคารออกแบบโดยใช้กระจก ในการทำเป็นผนังอาคารเพื่อให้สามารถมองเห็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นในอาคารได้ง่าย - รูปทรงอาคารมีความทันสมัย และออกแบบแนวคิดให้โดดเด่นจากบริบทรอบด้าน ด้วยการให้ตะแกรงเหล็กสานทำเป็นโครงสร้างเสานานาใหญ่ ทำให้มีพื้นที่โล่งมากขึ้นในการจัดกิจกรรมที่หลากหลายได้
บรรยากาศ	- การออกแบบพื้นที่ จะมีหลักการออกแบบที่ต่างกันทำให้เกิดความหลากหลายในรูปแบบเครื่องใช้ภายในอาคาร - อุปกรณ์เครื่องใช้เน้นความทันสมัยและเรียบง่าย - การสร้างบรรยากาศที่เป็นกันเองโดยใช้รูปแบบของที่นั่งอ่านแบบนอนได้

ตารางที่ 2.7 (ต่อ)

ลักษณะการจัดแสดง	
ข้อมูล	<u>แนวคิด</u> - ให้บริการข้อมูลด้านหนังสือ ดนตรี งานศิลปะ ประวัติศาสตร์ เทคโนโลยี และข้อมูลทั่วไป <u>ข้อมูลถาวร</u> - ห้องสมุด - นิทรรศการถาวร <u>ข้อมูลหมุนเวียน</u> - นิทรรศการหมุนเวียน - กิจกรรมการบรรยาย ฝึกอบรม การแสดง โดยประเด็นจะเปลี่ยนแปลงปีละ 2 ครั้ง - การฉายภาพยนตร์
การจัดแสดง	<u>แนวคิด</u> - รวบรวมข้อมูลให้อยู่ในรูปแบบของสื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัยสะดวกต่อการใช้งาน และเข้ากับยุคสังคมข่าวสารในปัจจุบัน และมีอุปกรณ์สำหรับคนพิการด้วย <u>สื่อที่สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน</u> - คอมพิวเตอร์ จอฉายภาพยนตร์ขนาดใหญ่ เป็นต้น - บุคคลกรผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ <u>สื่อที่ไม่สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งานได้</u> - หนังสือทั่วไป - เครื่องขยายเอกสารขนาดเล็ก - หนังสืออักษร braille เทปบันทึกเสียง - ภาพนิ่ง - เครื่องบันทึกเสียง - ภาพยนตร์

ตารางที่ 2.8

กรณีศึกษา Peckham library and Media Center

รายชื่อตัวอย่างศึกษา และรายละเอียดโครงการ

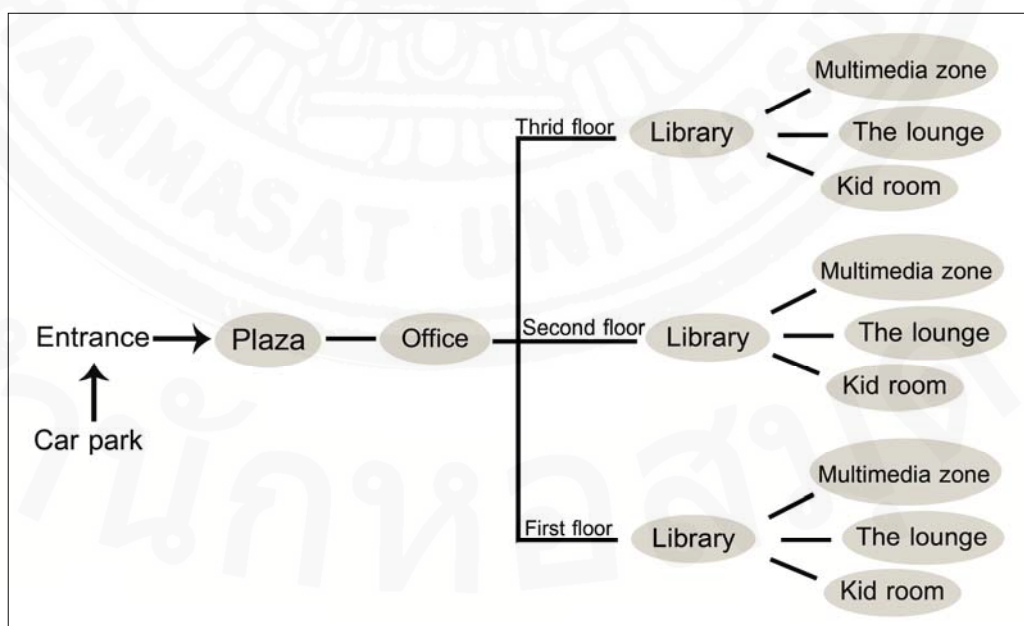
3. Peckham library and Media Center

- ตั้งอยู่เมืองลอนดอน, ประเทศอังกฤษ



ที่มา: Peckham library and Media Center, 2006.

- ลักษณะการสัญจรภายในอาคาร (circulation)



ตารางที่ 2.8 (ต่อ)

ลักษณะทางกายภาพ	
- ห้องสมุด - พื้นที่สำหรับเด็ก - พื้นที่กิจกรรมเชิงปฏิบัติการ - พื้นที่บริการสื่อ - บ้านเทিং - ห้องทำงานของผู้ใช้บริการ - ห้องนิทรรศการ - ลานกิจกรรมกลางแจ้ง	<u>แนวคิด</u> - เป็นศูนย์กลางทางกิจกรรมของผู้อยู่อาศัยในบริเวณนั้น และต้องการเปลี่ยนทัศนคติของห้องสมุดให้แตกต่างจากสมัยอดีต <u>การจัดพื้นที่</u> - พื้นที่เฉพาะสำหรับการจัดกิจกรรมสำหรับบุคคลหลากหลายรูปแบบทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม - พื้นที่วางอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เพื่ออำนวยความสะดวกในการใช้งาน เช่น คอมพิวเตอร์ เครื่องถ่ายเอกสาร
ที่ตั้ง	- ย่านที่อยู่อาศัย
ลักษณะทางสถาปัตยกรรม	- ลักษณะของอาคารมีความทันสมัย โดยออกแบบให้โครงสร้างเสามีการบิดเอียงทำให้เกิดการยืดหยุ่นของพื้นที่ใช้งาน - อาคารมีการใช้กระจกหลากหลายสีส่น ในการตกแต่งด้านหน้าอาคารเพื่อทำให้เกิดความแตกต่างจากบริบทรอบพื้นที่ และทำให้เกิดการดึงดูดสายตาจากผู้สัญจรผ่าน และสามารถมองเห็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นภายในอาคาร - นำป้ายที่มีคำว่าห้องสมุดขนาดใหญ่มาติดไว้ด้านบนอาคารทำให้เกิดความเข้าใจแก่ผู้สัญจรผ่าน
บรรยากาศ	- มีการสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน โดยนำรูปปั้นสีส่นสดใสมาตกแต่งภายในอาคาร และการออกแบบพื้นที่การใช้งานบางส่วนให้มีรูปทรงที่โค้งทำให้เกิดความแปลกใหม่
ลักษณะการจัดแสดง	
ข้อมูล	<u>แนวคิด</u> - ให้บริการข้อมูลด้านสื่อการบันเทิง และข้อมูลทั่วไป <u>ข้อมูลถาวร</u> - ห้องสมุด - สื่อบันเทิง เช่น ดีวีดี วีซีดี - นิทรรศการ <u>ข้อมูลหมุนเวียน</u>

	- โปรแกรมการเรียนการสอนในวิชาต่าง ๆ
--	-------------------------------------

ตารางที่ 2.8 (ต่อ)

ลักษณะการจัดแสดง	
ข้อมูล (ต่อ)	- การสอนทำที่บ้าน การตีหนังสือ - กิจกรรมการทำหนังสือ - การแสดงดนตรี
การจัดแสดง	สื่อที่สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งานได้ - คอมพิวเตอร์ - บุคคลผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ - การแสดง สื่อที่ไม่สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งานได้ - หนังสือ - ภาพนิ่ง - ดีวีดี วีซีดี เทป

2.6.5 การศึกษาตัวอย่างอาคารศูนย์การเรียนรู้ที่มีผู้ใช้บริการประเภทผู้ใหญ่

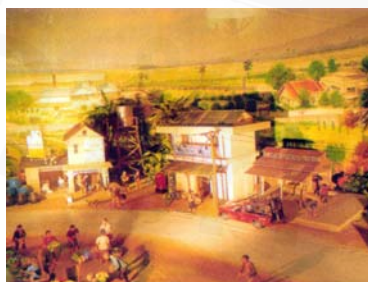
ตารางที่ 2.9

กรณีศึกษา พิพิธภัณฑ์การเกษตรเฉลิมพระเกียรติ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว

รายชื่อตัวอย่างศึกษา และรายละเอียดโครงการ

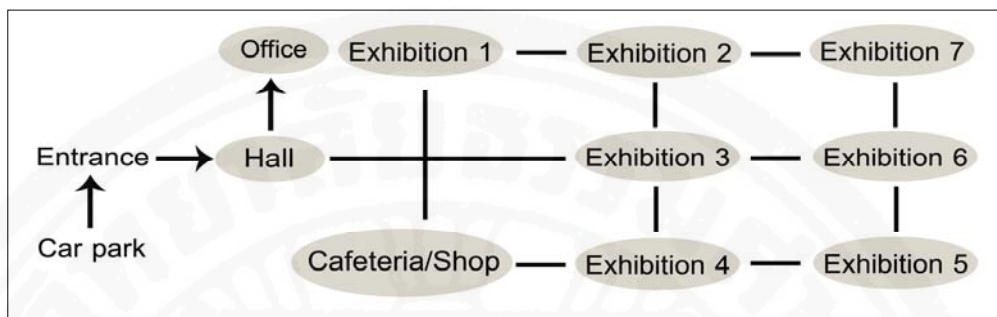
1. พิพิธภัณฑ์การเกษตรเฉลิมพระเกียรติ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว

- ตั้งอยู่อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี



ที่มา: พิพิธภัณฑ์การเกษตรเฉลิมพระเกียรติ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว, 2539.

- ลักษณะการสัญจรภายในอาคาร (circulation)



ลักษณะทางกายภาพ	
- ห้องสมุด - นิทรรศการ - พิพิธภัณฑ์ - ลานกลางแจ้ง - พื้นที่สีเขียว - พื้นที่ขายสินค้า - ร้านอาหาร - พื้นที่สัมมนา - พื้นที่บริการข้อมูล - การวิจัย	<u>แนวคิด</u> - เป็นสถานที่แสดงและรวบรวมข้อมูลการเกษตรไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และเป็นสถานที่ที่แสดงความสัมพันธ์ของสถาบันเกษตรวิทยไทยกับการเกษตร <u>การจัดพื้นที่</u> - พื้นที่แสดงนิทรรศการถาวร โดยแต่ละอาคารจะมีการแสดงเรื่องราวที่แตกต่างกัน <u>การบริการ</u> - บริการข้อมูลทุกด้านที่เกี่ยวกับเกษตรกรรมไทย โดยอยู่ในรูปการแสดงนิทรรศการ ห้องสมุด และการสัมมนาที่สามารถให้ภาครัฐ และเอกชนมาใช้บริการได้ นอกจากนี้ยังมีการแสดง การสาธิตการทดลองวิจัย และกิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจ
ที่ตั้ง	- ตั้งอยู่บริเวณชานเมือง ในจังหวัดปทุมธานี
ลักษณะทางสถาปัตยกรรม	- เป็นอาคารที่มีรูปแบบไทยประยุกต์ โดยตัวอาคารมีลักษณะหลังคารูปทรงปั้นหยา ประกอบด้วย 9 หลัง สร้างตามรัชกาลปัจจุบัน คือรัชกาลที่ 9 ซึ่งหลังคาสี่เหลี่ยมทอง หมายถึง สีในวันพระราชสมภพของรัชกาลที่ 9 ซึ่งตรงกับวันจันทร์ และหลังคาที่เชื่อมต่อเป็นสีเขียว หมายถึง ความอุดมสมบูรณ์ทางการเกษตร
บรรยากาศ	- ต้องการให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหว สัมผัสได้ ผู้เข้าชมสามารถรับความรู้สึก เกิดความรู้สึกร่วม และได้รับความเพลิดเพลินในเวลาเดียวกัน โดยมีการจำลองสภาพป่าสภาพชุมชนเกษตร เรือนไทยสี่ภาค เพื่อให้เกิดความสมจริงมากยิ่งขึ้น
ลักษณะการจัดแสดง	
ข้อมูล	<u>แนวคิด</u> - ให้บริการข้อมูลทางการเกษตร โดยการนำเสนอผ่านเทคโนโลยีที่ทันสมัย <u>ข้อมูลถาวร</u> - ห้องสมุด และนิทรรศการ

ลักษณะองค์กร	- กระทรวงเกษตรและสหกรณ์
--------------	-------------------------

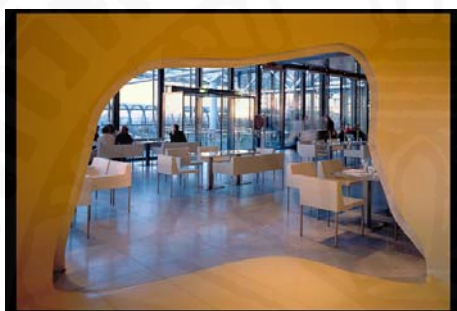
ตารางที่ 2.10

กรณีศึกษา Centre Cultural d'Art Georges Pompidou

รายชื่อตัวอย่างศึกษา และรายละเอียดโครงการ

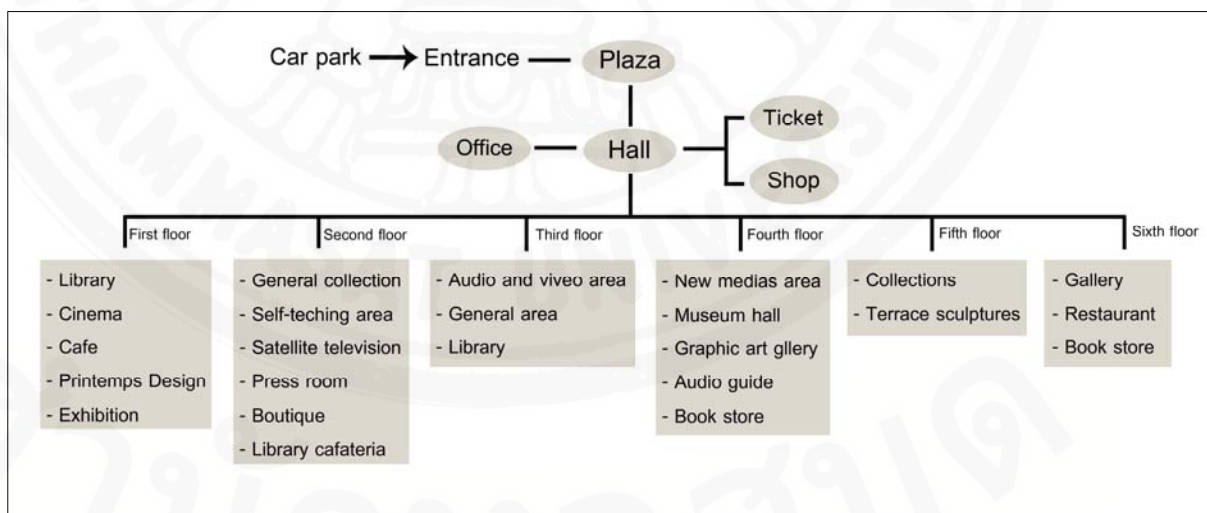
2. Centre Cultural d'Art Georges Pompidou

- ตั้งอยู่เมืองปารีส ประเทศฝรั่งเศส



ที่มา: Center Pompidou, 2006.

- ลักษณะการสัญจรภายในอาคาร (circulation)



ลักษณะทางกายภาพ	
ห้องสมุด	แนวคิด - ให้บริการข้อมูลเพื่อสนับสนุนความรู้นอกห้องเรียน โดยผู้ให้บริการคือผู้ที่เรียน

	ศาสตร์ด้านศิลปะ
ตารางที่ 2.10 (ต่อ)	
ลักษณะทางกายภาพ	
ห้องสมุด	<u>การจัดพื้นที่</u> - พื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูลสื่อการเรียนรู้ต่างในรูปแบบ หนังสือ เทปบันทึก - ห้องถ่ายเอกสาร
นิทรรศการ และ พิพิธภัณฑ์	<u>แนวคิด</u> - สร้างแรงบันดาลใจให้เกิดการประยุกต์สร้างศิลปะแขนงใหม่ พื้นที่รวบรวมงานศิลปะร่วมสมัย และสมัยใหม่ <u>การจัดพื้นที่</u> - พื้นที่การจัดแสดงในแบบชั่วคราว และแบบถาวร - รูปแบบการจัดพื้นที่ใช้รูปแบบที่เรียบง่าย - พื้นที่เก็บผลงานของศิลปิน
พื้นที่จัดกิจกรรม	<u>แนวคิด</u> - เพื่อเป็นเวทีการแสดงความสามารถในสิ่งที่ผู้ใช้บริการสนใจ <u>การจัดพื้นที่</u> - พื้นที่ในการจัดแสดงในอาคาร - พื้นที่ในการจัดแสดงที่เป็นลานกลางแจ้ง <u>การบริการ</u> - ฉายภาพยนตร์ - การแสดงดนตรี - พื้นที่ให้เช่า - พื้นที่จัดกิจกรรมระหว่างผู้เชี่ยวชาญและผู้ที่มาใช้บริการ โดยเฉพาะเยาวชน - พื้นที่รวบรวมสื่อทางด้านภาพและเสียง
ร้านค้า และ ร้านอาหาร	<u>แนวคิด</u> - ศูนย์กลางซื้อขายสินค้าประเภทศิลปะ <u>การจัดพื้นที่</u> - ขายสินค้าด้านหนังสือด้านศิลปะ เครื่องใช้ ที่มีลักษณะมีแปลกใหม่
ที่ตั้ง	- ตั้งอยู่ในพื้นที่ประวัติศาสตร์ ย่านที่อยู่อาศัย - โดยสามารถมาโดยใช้ รถประจำทาง รถยนต์ส่วนตัว รถทัวร์ รถไฟฟ้าได้

ลักษณะทางสถาปัตยกรรม	- ด้านหน้าอาคารสามารถปรับเปลี่ยนได้โดยมีพื้นที่รองรับภาพขนาดใหญ่สำหรับประกาศตารางการแสดงในแต่ละอาทิตย์ และสามารถใช้ในการฉายภาพได้
----------------------	---

ตารางที่ 2.10 (ต่อ)

ลักษณะทางกายภาพ	
ลักษณะทางสถาปัตยกรรม (ต่อ)	- อาคารมีรูปลักษณะที่แตกต่างจากบริบทโดยรอบที่ส่วนใหญ่เป็นอาคารเก่า และใช้สีเส้นสดที่แทนถึงสัญลักษณ์ของงานระบบ
บรรยากาศ	- เน้นรูปแบบที่เรียบง่าย เป็นทางการ - มีการใช้ป้าย และวัสดุตกแต่งที่มีสีสัน
ลักษณะการจัดแสดง	
ข้อมูล	<u>แนวคิด</u>
	- ให้บริการข้อมูลทั่วไป โดยเฉพาะงานด้านศิลปะ
	<u>ข้อมูลถาวร</u>
	- ห้องสมุด - นิทรรศการถาวร พิพิธภัณฑ์
	<u>ข้อมูลหมุนเวียน</u>
	- นิทรรศการหมุนเวียน - กิจกรรมการบรรยาย ฝึกอบรม การแสดง - การฉายภาพยนตร์ การแสดงดนตรี
วิธีการบริหารจัดการ	
ลักษณะองค์กร	- กระทรวงวัฒนธรรมและกระทรวงการศึกษาที่ดำเนินการสนับสนุนของรัฐบาลฝรั่งเศสเพื่อพัฒนาพื้นที่ประวัติศาสตร์ที่ตั้งอยู่ในเขตเมือง - ผลงานศิลปะ นำมาโดยการซื้อ และบริจาคจากศิลปิน โดยรายได้จากการจัดนิทรรศการบางส่วนส่งมอบให้ศิลปิน

ตารางที่ 2.11

กรณีศึกษา The Bibotheca Alexandrina

รายชื่อตัวอย่างศึกษา และรายละเอียดโครงการ

2. The Bibotheca Alexandrina

- ตั้งอยู่ประเทศอียิปต์



ที่มา: The Bibi Alkhalifa Library, 2006.

ลักษณะทางกายภาพ	
- ห้องสมุด - นิทรรศการ - พิพิธภัณฑ์ - ลานกลางแจ้ง - พื้นที่สีเขียว - พื้นที่ด้านการวิจัย - โรงละคร - โรงภาพยนตร์ - พื้นที่ขายสินค้า - ร้านอาหาร - ห้องทำงาน - ห้องทำงานของผู้ให้บริการ - พื้นที่บริการ - ห้องสมุด - พื้นที่สัมมนา - ห้องฟิตเนส - ห้องถ่ายภาพ - พื้นที่เพื่อคนพิการ - ห้องสมุดเด็ก	<u>แนวคิด</u> - ต้องการเป็นหน้าต่างบานใหญ่สำหรับเปิดสู่ประเทศอียิปต์ โดยเป็นศูนย์กลางแห่งการเรียนรู้ การศึกษา และการแลกเปลี่ยนความคิดของผู้ใช้บริการ <u>การจัดพื้นที่</u> - พื้นที่ส่วนมากเป็นของห้องสมุดโดยมีที่นั่งอ่านได้ 2000 ที่นั่ง ส่วนพื้นที่การจัดแสดงอื่นจะแยกออกเป็นอาคารย่อยโดยมีลานกลางแจ้งเชื่อม - รูปแบบการจัดกิจกรรมจะแบ่งพื้นที่เป็นห้อง โดยแต่ละห้องจะมีขอบเขตชัดเจนโดยรูปแบบการจัดจะทั้งแบบโบราณ และแบบสมัยใหม่ - ใช้ธรรมชาติเข้ามามีส่วนร่วมในองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมได้แก่ ทะเล บ่อน้ำ ดินไม้ และรูปปั้นที่จำลองมาจากแนวคิดของชาวอียิปต์โบราณ - ห้องทำงานของผู้ให้บริการจะมีหลากหลายขนาดโดยมีทั้งหมด 20 ห้อง โดยภายในห้องจะมีคอมพิวเตอร์เพื่อให้บริการ - พื้นที่ให้บริการสื่อการบันเทิงมีหลากหลายขนาด ทั้งแบบเล็กและใหญ่ - พื้นที่บริการสำหรับบุคคลเฉพาะทาง เช่น คนพิการ เด็ก วัยรุ่น จะเน้นพื้นที่ที่มีบรรยากาศและอุปกรณ์ใช้งานที่เหมาะสมกับผู้ใช้งาน <u>การบริการ</u> - บริการหนังสือทั่วไป โดยมีหลากหลายภาษา ได้แก่ อังกฤษ ฝรั่งเศส ยุโรป เป็นต้น - หนังสือสำหรับเด็ก เช่น นิทาน แม็กกาซีน - นิทรรศการและพิพิธภัณฑ์ จะให้ข้อมูลด้านวัฒนธรรมในยุคอียิปต์โบราณ ซึ่งเป็นของจริง

	- ลานกลางแจ้งใช้การแสดงต่าง ๆ เช่น การแสดงดนตรี - หนังสือที่เขียนขึ้นโดยผู้ที่ได้รับรางวัลโนเบล
--	--

ตารางที่ 2.11 (ต่อ)

ลักษณะทางกายภาพ	
(ต่อ)	- ขยายสินค้าที่อยู่ในรูปแบบของเครื่องประดับตกแต่งต่าง ๆ ภายใต้แนวคิดแบบชาวอียิปต์โบราณ - การให้บริการสื่อการบันเทิง โดยอยู่ในรูปแบบวีซีดี ดีวีดี - การสาธิตการใช้บริการห้องสมุด - สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้เชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ - การสัมมนาเชิงปฏิบัติการกับผู้ให้บริการ เช่น ชมรม สอนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ - ให้ข้อมูลวิจัยด้าน วิทยาศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และวัฒนธรรม
ที่ตั้ง	- ตั้งอยู่ใกล้กับมหาวิทยาลัย Alexandria และ Ancient Library
ลักษณะทางสถาปัตยกรรม	- รูปแบบอาคารมีความร่วมสมัย นำความเชื่อสมัยในยุคอียิปต์โบราณมาใช้ในการออกแบบ โดยออกแบบให้อาคารมีลักษณะวงกลมซึ่งสื่อถึงรูปทรงพระอาทิตย์บริเวณผนังอาคารใช้อักษรคัมภีร์โบราณมาประดับตกแต่งบนพื้นผิว - หลังคาอาคารมีการเปิดช่องเปิดที่กว้างเพื่อรับแสงแดดที่ส่องมาจากด้านนอกอาคารทำให้ประหยัดพลังงาน
บรรยากาศ	- โดยรวมของอาคารบรรยากาศ จะเป็นทางการใช้สีเรียบง่าย แต่จะมีบางพื้นที่ที่ใช้บรรยากาศที่ผ่อนคลาย ตื่นเต้นเร้าใจ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้
ลักษณะการจัดแสดง	
ข้อมูล	แนวคิด
	- ให้บริการข้อมูลด้านวิทยาศาสตร์ มนุษยศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม
	ข้อมูลถาวร
	- ห้องสมุด - นิทรรศการ - พิพิธภัณฑ์ - ให้ข้อมูลวิจัยด้าน วิทยาศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และวัฒนธรรม - ห้องฟ้าจำลอง
	ข้อมูลหมุนเวียน
	- สื่อการบันเทิง - การแสดง

	- การสัมมนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ - การสัมมนาเชิงปฏิบัติการกับผู้ให้บริการ เช่น ชมรม สอนโปรแกรมคอมพิวเตอร์
--	--

ตารางที่ 2.11 (ต่อ)

ลักษณะการจัดแสดง	
การจัดแสดง	<u>แนวคิด</u> - สามารถให้ข้อมูลได้ทั้งบุคคลทั่วไป และคนพิการได้ <u>สื่อที่สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน</u> - คอมพิวเตอร์ - บุคคลผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ - การแสดงคอนเสิร์ต <u>สื่อที่ไม่สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน</u> - นิทรรศการ - พิพิธภัณฑ์ - การแสดง - หนังสือ สิ่งพิมพ์ - ภาพยนตร์ โทรทัศน์
วิธีการบริหารจัดการ	
ลักษณะองค์กร	- อยู่ภายใต้การดูแลของรัฐบาล

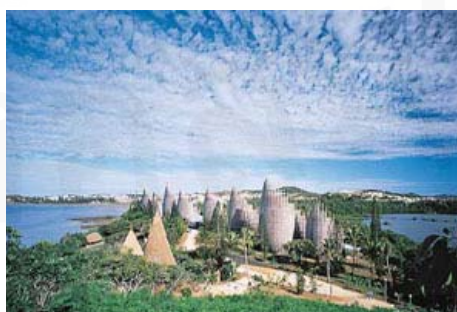
ตารางที่ 2.12

กรณีศึกษา Tjibaou Art & Cultural Center

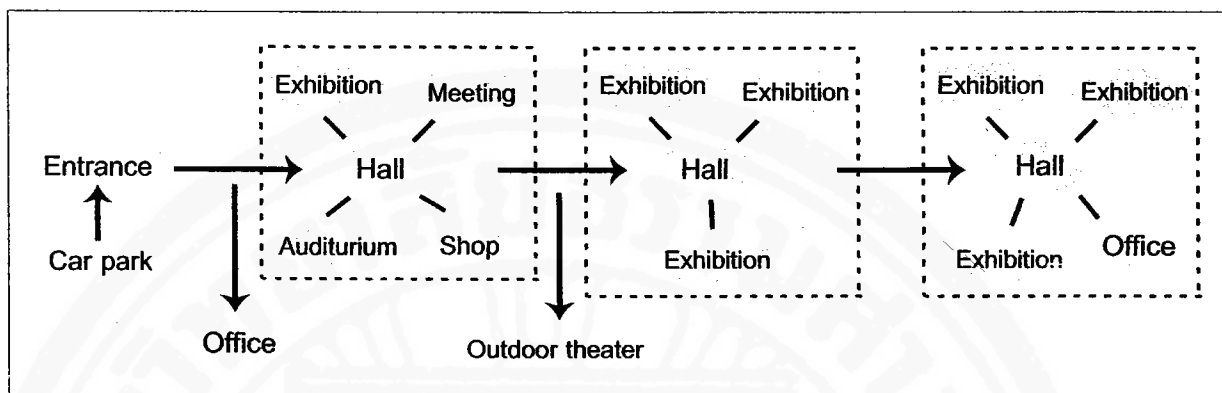
รายชื่อตัวอย่างศึกษา และรายละเอียดโครงการ

3. Tjibaou Art & Cultural Center

- ประเทศนิวคาลิโดเนีย



- ลักษณะการสัญจรภายในอาคาร (circulations)



ลักษณะทางกายภาพ	
- ห้องสมุด - นิทรรศการ - พื้นที่บริการ - สื่อการบันเทิง - พื้นที่การศึกษา - เจริญปฏิบัติ - ร้านอาหาร - ลานกลางแจ้ง - โรงละคร - ห้องประชุม - ร้านขายสินค้า - พื้นที่สีเขียว	<u>แนวคิด</u> - เพื่ออนุรักษ์และฟื้นฟู วัฒนธรรมของชาว Kanak ให้กลับมาสมบูรณ์เหมือนเดิม <u>การจัดพื้นที่</u> - การจัดกิจกรรมจะมีขอบเขตที่ชัดเจน โดยจะแบ่งพื้นที่เป็น กลุ่มอาคาร 3 กลุ่ม โดยในแต่ละกลุ่มอาคารจะใช้พื้นที่เปิดโล่ง สำหรับจัดกิจกรรมเป็นกลุ่ม - พื้นที่บางส่วน ใช้พื้นที่ธรรมชาติจัดกิจกรรม เพื่อส่งเสริมการสร้างบรรยากาศให้เสมือนจริงยิ่งขึ้น <u>การบริการ</u> - การจัดนิทรรศการทั้งแบบหมุนเวียนและถาวร - เป็นสถานที่สำหรับทัศนศึกษาของโรงเรียน โดยมีกิจกรรมเสริมความรู้ให้แก่เยาวชน - ค่ายพักแรม - ให้ความรู้ด้านวัฒนธรรมของชาว Kanak
ที่ตั้ง	- ตั้งอยู่ในบริเวณสถานที่ธรรมชาติ อาทิ ทะเลสาบ ป่าชายเลน และทะเล - เดินทางมาโดยรถยนต์ หรือรถทัวร์
ลักษณะทางสถาปัตยกรรม	- ลักษณะอาคารมีความร่วมสมัยกับแนวคิดมาจากที่อยู่อาศัยของชนเผ่า Kanak คือ การอยู่ร่วมกับธรรมชาติ โดยสถาปนิกได้ออกแบบอาคารให้มีบานเกล็ดเพื่อทำให้อาคารมีการถ่ายเทอากาศที่ดี โดยไม่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม
บรรยากาศ	- เน้นบรรยากาศธรรมชาติ - เน้นความเป็นพื้นเมืองโดยวัสดุส่วนใหญ่ ไม้ไผ่ และการประดับตกแต่งจะใช้สีเรียบง่ายเพื่อให้เข้ากับสถานที่ตั้งของอาคาร

ตารางที่ 2.12 (ต่อ)

ลักษณะทางกายภาพ	
บรรยากาศ (ต่อ)	- การอุปกรณืใช้งานมีความทันสมัย อุปกรณ์ตกแต่งส่วนใหญ่จะใช้ของพื้นถิ่นที่ทำจากชาว Kanak
ลักษณะการจัดแสดง	
การจัดแสดง	สื่อที่สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน - คอมพิวเตอร์ - ชาวพื้นเมือง Kanak และศิลปินผู้ให้ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม อาทิ โขนนา การเกษตร พิธีกรรม ภาษา การแสดงพื้นเมือง การวาดรูป นิทานพื้นบ้าน ดนตรี เป็นต้น - การแสดงศิลปวัฒนธรรมพื้นเมือง - การทำกิจกรรมพื้นเมืองต่าง โดยประสบการณ์จริง สื่อที่ไม่สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน - หนังสือ - ผลิตภัณฑ์พื้นเมือง เช่น ภาพวาด รูปปั้น - วิดีโอ สารคดีของชนเผ่า Kanak
วิธีการบริหารจัดการ	
ลักษณะองค์กร	- อยู่ภายใต้การดูแลของรัฐบาล กระทรวงวัฒนธรรม โดยบริหารภายใต้คณะกรรมการวัฒนธรรม และวิทยาศาสตร์สามารถแต่งตั้งได้ไม่เกินกลุ่มละ 10 คน โดยเป็นผู้คิดสร้างสรรค์กิจกรรมต่าง ๆ และมีคณะกรรมการสูงสุดซึ่งเป็นตัวแทนของรัฐบาล - มีการทำนิตยสารโดยเฉพาะของ เพื่อเป็นการให้ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมของชาว Kanak และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น - การจัดรายการวิทยุเพื่อตั้งเป็นศูนย์กลางการพูดคุยปัญหาการดำรงชีวิตของชาว Kanak ในยุคปัจจุบัน

2.7 การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการเปรียบเทียบกรณีศึกษา

2.7.1 ประเภทข้อมูลที่ได้จากการเปรียบเทียบกรณีศึกษา

การเปรียบเทียบกรณีศึกษาศูนย์การเรียนรู้ทั้งในประเทศและต่างประเทศจำนวน 10 ศูนย์ และได้จำแนกประเภทผู้ให้บริการเป็น 3 ประเภท คือ วัยเด็ก วัยรุ่น และผู้ใหญ่ โดยได้ทำการศึกษาปัจจัยที่มีผลกระทบต่อการตอบสนองการใช้งาน คือ ลักษณะกายภาพ และลักษณะ

การจัดแสดง แล้วได้นำมาทำการเปรียบเทียบกับแนวคิดทฤษฎี ในรูปแบบของตารางและค่าความถี่ มีรายละเอียด ดังนี้

- 1) ประเภทพื้นที่สำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
- 2) องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม
- 3) ลักษณะบรรยากาศ
- 4) ลักษณะการจัดแสดง
- 5) การบริหารจัดการ และสถานที่ตั้ง

หลักเกณฑ์ในการเลือกกรณีศึกษา เพื่อการจัดแบ่งประเภทอายุของผู้ใช้งานจะวิเคราะห์จากแนวคิดขององค์กร คือ การมุ่งเน้นประเภทอายุผู้ให้บริการ และเลือกศึกษาลักษณะกายภาพเฉพาะที่ตรงกับประเภทผู้ใช้บริการที่ผู้วิจัยต้องการศึกษา

ตารางที่ 2.13

แสดงความหมายของสัญลักษณ์

ช่วงอายุ	สัญลักษณ์	ความหมาย
วัยเด็ก	●	องค์ประกอบของกรณีศึกษา อุทยานการเรียนรู้ (TK. Park) ดูรายละเอียดได้ใน ตารางที่ 2.3
	●	องค์ประกอบของกรณีศึกษา พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ดูรายละเอียดได้ใน ตารางที่ 2.4
	●	องค์ประกอบของกรณีศึกษา DuPage Children's Museum ดูรายละเอียดได้ใน ตารางที่ 2.5
วัยรุ่น	●	องค์ประกอบของกรณีศึกษา ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC) ดูรายละเอียดได้ใน ตารางที่ 2.6
	●	องค์ประกอบของกรณีศึกษา Sendai Mediatheque ดูรายละเอียดได้ใน ตารางที่ 2.7
	●	องค์ประกอบของกรณีศึกษา Peckham library and Media Center ดูรายละเอียดได้ใน ตารางที่ 2.8
ผู้ใหญ่	●	องค์ประกอบของกรณีศึกษา พิพิธภัณฑ์การเกษตรเฉลิมพระเกียรติ ดูรายละเอียดได้ใน ตารางที่ 2.9
	●	องค์ประกอบของกรณีศึกษา Centre Culturel d' Art Georges pomidou ดูรายละเอียดได้ใน ตารางที่ 2.10
	●	องค์ประกอบของกรณีศึกษา The Bibotheca Alexandrina ดูรายละเอียดได้ใน ตารางที่ 2.11
	●	องค์ประกอบของกรณีศึกษา Tjibaou Art & Cultural Center ดูรายละเอียดได้ใน ตารางที่ 2.12

ตารางที่ 2.14

เปรียบเทียบกรณีศึกษา: ประเภทพื้นที่สำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ประเภท ผู้ใช้	กรณีศึกษา	ประเภทพื้นที่สำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้												
		ห้องสมุด	นิทรรศการ	พิพิธภัณฑ์	ลานกิจกรรมกลางแจ้ง	ลานกิจกรรมในร่ม	พื้นที่สีเขียว	พื้นที่ด้านการศึกษา	ห้องประชุมแบบประสงค์	พื้นที่ขายสินค้า	พื้นที่ส่วนตัว	พื้นที่บริการสื่อการบันเทิง	พื้นที่กิจกรรมเชิง ปฏิบัติการ	พื้นที่บริการบุคคลพิการ
วัยเด็ก	อุทยานการเรียนรู้ (TK. Park)	●	●			●				●		●	●	
	พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร	●	●		●	●	●		●	●			●	
	DuPage Children's Museum	●	●			●	●			●			●	
วัยรุ่น	ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC)	●	●							●	●	●	●	
	Sendai Mediatheque	●	●	●			●			●	●	●	●	●
	Peckham library and Media Center	●	●		●					●	●	●	●	
ผู้ใหญ่	พิพิธภัณฑ์การเกษตรเฉลิมพระเกียรติ	●	●	●	●		●	●	●	●			●	
	Centre Culturel d' Art Georges	●	●	●	●	●		●	●	●		●	●	●
	The Bibiotheca Alexandrina	●	●	●	●		●	●	●	●	●	●	●	●
	Tjibaou Art & Cultural Center	●	●		●	●	●		●	●		●	●	

ตารางที่ 2.15

เปรียบเทียบกรณีศึกษา: องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม

ประเภท ผู้ใช้	กรณีศึกษา	องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม										
		พื้นที่โล่งกว้าง	พื้นที่ใช้งานแบบกลุ่ม	พื้นที่ใช้งานแบบเดี่ยว	รูปด้านเปิดโล่ง	พื้นที่มีความซับซ้อน	รูปทรงอาคารทันสมัย	อาคารมีสีสันสดใส	รูปด้านอาคารเปลี่ยนได้	ใช้เอกลักษณ์ร่วมกับพื้นที่ข้างเคียง	ใช้เอกลักษณ์แตกต่างจากพื้นที่ข้างเคียง	พื้นที่ห้องสามารถเป็น ป้าย ชูติด
วัยเด็ก	อุทยานการเรียนรู้ (TK. Park)	●	●		●	●						●
	พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร	●	●	●	●	●	●	●			●	●
	DuPage Children's Museum	●	●		●	●	●	●			●	●
วัยรุ่น	ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC)			●	●							
	Sendai Mediatheque	●		●	●		●				●	
	Peckham library and Media Center		●	●	●		●	●			●	
ผู้ใหญ่	พิพิธภัณฑ์การเกษตรเฉลิมพระเกียรติ						●				●	
	Centre Culturel d' Art Georges	●	●	●	●		●	●	●		●	
	The Bibotheca Alexandrina	●	●	●			●			●	●	
	Tjibaou Art & Cultural Center	●	●				●			●	●	

ตารางที่ 2.16
เปรียบเทียบกรณีศึกษา: ลักษณะบรรยากาศ

ประเภท ผู้ใช้	กรณีศึกษา	ลักษณะบรรยากาศ				
		บรรยากาศที่ เปลือยเปลือย สนุกสนาน	บรรยากาศที่ ตื่นเต้นเร้าใจ	บรรยากาศ ที่เป็นธรรมชาติ	บรรยากาศที่ เป็นทางการ	บรรยากาศที่มี ความทันสมัย
วัยเด็ก	อุทยานการเรียนรู้ (TK. Park)	●				●
	พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร	●	●			
	DuPage Children's Museum	●	●			
วัยรุ่น	ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC)	●		●	●	●
	Sendai Mediatheque	●				●
	Peckham library and Media Center	●				●
ผู้ใหญ่	พิพิธภัณฑ์การเกษตรเฉลิมพระเกียรติ	●		●		●
	Centre Culturel d' Art Georges Pompidou	●			●	●
	The Bibotheca Alexandrina				●	●
	Tjibaou Art & Cultural Center			●	●	●

ตารางที่ 2.17

เปรียบเทียบกรณีศึกษา: ลักษณะการจัดแสดง

ประเภท ผู้ใช้	กรณีศึกษา	ประเภทสื่อในการนำเสนอ								
		ไม่สามารถปฏิสัมพันธ์ กับผู้ใช้งาน				สามารถปฏิสัมพันธ์ กับผู้ใช้งาน				
		สิ่งพิมพ์	ภาพนิ่ง	ที่บันทึกเสียง	ภาพยนตร์	คอมพิวเตอร์	ทัศนศึกษา	การสาธิต การแสดง	ประสบการณ์ จำลอง	ประสบการณ์ แท้จริง
วัยเด็ก	อุทยานการเรียนรู้ (TK. Park)	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร		●		●		●	●	●	●
	DuPage Children's Museum		●				●	●	●	●
วัยรุ่น	ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC)	●			●	●		●		●
	Sendai Mediatheque	●		●	●	●		●	●	●
	Peckham library and Media Center	●		●	●	●		●	●	
ผู้ใหญ่	พิพิธภัณฑ์การเกษตรเฉลิมพระเกียรติ	●	●	●	●	●		●	●	
	Centre Culturel d' Art Georges Pompidou	●	●	●	●	●		●		●
	The Bibotheca Alexandrina	●	●	●	●	●		●	●	●
	Tjibaou Art & Cultural Center	●	●		●	●	●	●	●	

ตารางที่ 2.18

เปรียบเทียบกรณีศึกษา: การบริหารจัดการ และสถานที่ตั้ง

ประเภท ผู้ใช้	กรณีศึกษา	หน่วยงานที่รับผิดชอบ	จุดประสงค์	สถานที่ตั้ง	การสัญจร
วัยเด็ก	อุทยานการเรียนรู้ (TK. Park)	สำนักงานบริหารและพัฒนา องค์ความรู้ (องค์การ มหาชน)	ให้บริการข้อมูลทั่วไปโดยอยู่ในรูปของสื่อที่ ทันสมัยเพื่อให้คนรุ่นใหม่รักในท้องถิ่นของตน อีกทั้งเข้าใจวัฒนธรรมที่แตกต่าง	ห้างสรรพสินค้า เซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 6	รถไฟฟ้า รถประจำทาง รถส่วนบุคคล
	พิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร	การกำกับดูแลของกรุงเทพฯ โดยสำนักสวัสดิการสังคม	ให้เด็กไทยได้มีโอกาสในการเรียนรู้ที่ กว้างขวาง เป็นแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยโดย เป็นแม่แบบในการให้บริการความรู้ นอก	ตรงข้าม สวนสาธารณะ จตุจักร	รถประจำทาง รถไฟฟ้า รถส่วนบุคคล
	DuPage Children's Museum	ภายใต้การดูแลขององค์กร เอกชน ที่ไม่หวังผลกำไร	ส่งเสริมการเรียนรู้ของเยาวชน โดยการเรียนรู้ จากประสบการณ์จริง	ย่านชุมชน ที่อยู่ อาศัย	ไม่ระบุ
วัยรุ่น	ศูนย์สร้างสรรค์งาน ออกแบบ (TCDC)	สำนักงานบริหารและพัฒนา องค์ความรู้ (องค์การ มหาชน)	เพื่อเติมเต็มและสร้างความเข้าใจในพื้นที่ ฐานความรู้ด้านการออกแบบ และสร้างแรงบันดาลใจ ให้แก่ผู้ชม	ห้างสรรพสินค้า ชั้น 6 ดิเอ็มโพเรียม ชิปปิ้ง คอมเพล็กซ์	รถประจำทาง รถไฟฟ้า รถส่วนบุคคล
	Sendai Mediatheque	ไม่ระบุ	รวบรวมข้อมูลให้อยู่ในรูปแบบของสื่อ เทคโนโลยีที่ทันสมัยสะดวกต่อการใช้งาน และเข้ากับยุคสังคมข่าวสารในปัจจุบัน	ตั้งอยู่ในบริเวณพื้นที่ ประวัติศาสตร์ และ สถาบันการศึกษาชั้น นำทางด้านวิทยาการ	รถไฟฟ้า รถประจำทาง รถส่วนบุคคล

ตารางที่ 2.18 (ต่อ)

ประเภท ผู้ใช้	กรณีศึกษา	หน่วยงานที่รับผิดชอบ	จุดประสงค์	สถานที่ตั้ง	การสัญจร
วัยรุ่น	Peckham library and Media Center	ไม่ระบุ	เป็นศูนย์กลางทางกิจกรรมของผู้อยู่อาศัยใน บริเวณนั้น และต้องการเปลี่ยนทัศนคติของ ห้องสมุดให้แตกต่างจากสมัยอดีต	ย่านที่อยู่อาศัย	ไม่ระบุ
ผู้ใหญ่	พิพิธภัณฑ์ การเกษตรเฉลิมพระ สหกรณ์	กระทรวงเกษตรและ สหกรณ์	แสดงและรวบรวมข้อมูลการเกษตรไทย และ เป็นสถานที่ที่แสดงความสัมพันธ์ของสถาบัน	บริเวณชานเมือง จ.ปทุมธานี	รถประจำทาง รถส่วนบุคคล
	Centre Cultural d'Art Georges Pompidou	กระทรวงวัฒนธรรมและ กระทรวงการศึกษาที่อยู่ใน การสนับสนุนของรัฐบาล	ให้บริการข้อมูลเพื่อสนับสนุนความรู้นอก ห้องเรียน โดยผู้ให้บริการคือผู้ที่เรียนศาสตร์ ด้านศิลปศาสตร์	พื้นที่ประวัติศาสตร์ที่ ตั้งอยู่ในเขตเมือง	รถประจำทาง รถ ส่วนบุคคล รถทัวร์ รถไฟฟ้า
	The Bibotheca Alexandrina	อยู่ภายใต้การดูแลของ รัฐบาล	ต้องการเป็นหน้าต่างบานใหญ่สำหรับเปิด สู่ประเทศอียิปต์ โดยเป็นศูนย์กลางแห่ง การศึกษา และการแลกเปลี่ยนความคิด	ตั้งอยู่ใกล้กับ สถาบันศึกษา	ไม่ระบุ
	Tjibaou Art & Cultural Center	อยู่ภายใต้การดูแลของรัฐบาล กระทรวงวัฒนธรรม	เป็นแหล่งให้ข้อมูลวัฒนธรรมของชาว Kanak ซึ่งเป็นชนเผ่าพื้นเมือง	ตั้งอยู่นอกเขตเมือง ใกล้แหล่งธรรมชาติ	รถส่วนบุคคล รถทัวร์

2.7.2 การวิเคราะห์เปรียบเทียบกรณีศึกษากับแนวคิดและทฤษฎี

ตารางที่ 2.19

วิเคราะห์เปรียบเทียบองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมกับแนวคิด และทฤษฎี

แนวคิดและทฤษฎี	องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมที่เหมาะสม และดึงดูดต่อการเรียนรู้		
	ลักษณะสถาปัตยกรรม	จุดประสงค์	ตัวอย่างกรณีศึกษา
พื้นที่โล่งกว้าง	- พื้นที่มีขนาดใหญ่ เพดานสูงไม่มีสิ่งกีดขวางในการทำกิจกรรม เช่น ห้องโถง ลานกิจกรรม	- เพื่อทำกิจกรรมที่หลากหลาย - ทำงานเป็นกลุ่ม - ส่งเสริมพัฒนาการเคลื่อนไหว - รองรับผู้ให้บริการจำนวนมาก - เพื่อให้ผู้ใช้บริการเกิดความรู้สึกผ่อนคลายสบาย	 - Sendai Mediatheque  - Tjibaou Art & Cultural Center
พื้นที่ใช้งานเป็นแบบกลุ่มและแบบเดี่ยว	- พื้นที่ห้องขนาดใหญ่ และห้องขนาดเล็กที่มีลักษณะปิด สามารถป้องกันเสียงจากภายนอกได้ โดยมีอุปกรณ์ให้บริการ	- ทำให้ผู้ใช้บริการเกิดความรู้สึกเป็นส่วนตัว - ส่งผลให้เกิดสมาธิในการทำงาน - ผู้ใช้บริการสามารถทำกิจกรรมที่คิดขึ้นเองได้	 - The Bibotheca Alexandrina
พื้นที่ภายในสามารถมองเห็นทัศนียภาพ	- มีลักษณะช่องเปิดของอาคารที่เปิดโล่ง โดยการใช้วัสดุ ประเภทกระจก	- ส่งเสริมการเกิดจินตนาการ - เกิดความผ่อนคลาย - ก่อให้เกิดความปลอดภัย - นำแสงธรรมชาติเข้ามา - ประหยัดพลังงาน	 - Peckham library and Media Center
พื้นที่มีลักษณะซ่อนเร้น	- พื้นที่ที่มีลักษณะแคบเล็ก	- ส่งเสริมจินตนาการ ทำให้เกิดการเล่นรูปแบบบทบาทสมมุติ	 - DuPage Children's Museum

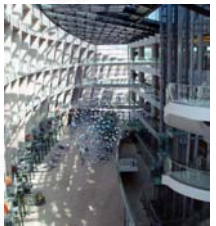
ตารางที่ 2.19 (ต่อ)

แนวคิดและทฤษฎี	องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมที่เหมาะสม และดึงดูดต่อการเรียนรู้		
	ลักษณะสถาปัตยกรรม	จุดประสงค์	ตัวอย่างกรณีศึกษา
รูปทรงอาคารทันสมัย	- รูปทรงอาคารมีความแปลกใหม่ ลักษณะที่สื่อถึงยุคปัจจุบันหรืออนาคต - โดยการใช้วัสดุก่อสร้างและเทคโนโลยีที่ทันสมัย - เช่น การบีบโครงสร้างเสาให้เอียงผิดจากธรรมชาติ	- ทำให้เกิดการสะดุดตาและดึงดูดการเข้าถึง - บ่งบอกถึงลักษณะของผู้ใช้ - แสดงโดยสื่อมาเป็นรูปแบบอาคาร	 - Peckham library and Media Center
รูปแบบอาคารมีสีสันสดใส	- วัสดุพื้นผิวของอาคารมีสีที่โดดเด่นหลายสีลักษณะสามารถมองเห็นได้ในระยะไกล	- ทำให้เกิดการสะดุดตาและดึงดูดการเข้าถึง - ทำให้เกิดความรู้สึกสนุกสนาน	 - DuPage Children's Museum
รูปแบบด้านหน้าอาคารสามารถปรับเปลี่ยนได้ง่าย	- ลักษณะพื้นผิวบนรูปด้านอาคารสามารถที่จะเปลี่ยนรูปแบบใหม่ได้เองโดยการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยเช่นหลอดไฟ LED หรือมีพื้นที่รองรับการปรับเปลี่ยนสื่อป้ายโฆษณา บนอาคาร	- สามารถให้รูปด้านอาคารเป็นสื่อในการบอกเหตุการณ์หรือข้อมูลที่เกิดขึ้นภายในศูนย์ ทำให้ผู้ที่สัญจรผ่านสนใจ และเข้าใจเป็นการดึงดูดให้เกิดการเข้ามาใช้บริการ	 - Centre Culturel d' Art Georges Pompidou
ใช้เอกลักษณ์ร่วมของพื้นที่หรือชุมชนในบริเวณโครงการ	- การนำลักษณะเด่นของพื้นที่หรือย่านที่อาคารตั้งอยู่มาออกแบบอาคารในรูปแบบของข้อมูลบรรยากาศรูปทรง เป็นต้น	- ทำให้เกิดการสนับสนุนการเข้ามาใช้งานของคนในพื้นที่และเกิดการพึ่งพากันระหว่างตัวอาคารและคนในพื้นที่นั้น - ทำให้เกิดการบริหารจัดการที่ง่ายขึ้น	 - ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ

ตารางที่ 2.19 (ต่อ)

แนวคิดและทฤษฎี	องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมที่เหมาะสม และดึงดูดต่อการเรียนรู้		
	ลักษณะสถาปัตยกรรม	จุดประสงค์	ตัวอย่างกรณีศึกษา
ใช้เอกลักษณ์แตกต่างจากพื้นที่หรือชุมชนในบริเวณโครงการ	- โดยการจำลองหรือลดทอนรูปลักษณะของอาคารจากสิ่งต่าง ๆ หรือการใช้สีที่แตกต่างออกไป	- เพื่อทำให้เกิดความเป็นจุดเด่นภายในพื้นที่ (Landmark) ทำให้เกิดการดึงดูดการเข้าถึง	 - The Bibliotheca Alexandrina
รูปด้านหน้าอาคารเปิดเผยภาพกิจกรรมภายในอาคาร	- โดยการเปิดช่องเปิดที่กว้างโล่ง	- เพื่อให้คนที่สัญจรไปมาเห็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นภายในอาคาร ส่งผลให้เกิดการดึงดูดการเข้าถึงที่มากขึ้น	 - Peckham library and Media Center
พื้นที่เป็นทั้งสถาปัตยกรรมและส่วนส่งเสริมการเรียนรู้	- มีลักษณะพื้นผิวของอาคาร หรือรูปทรงที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ โดยสามารถ ชูต ซิด หรือ ปีนป่าย	- ส่งเสริมการเรียนรู้ และก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ - ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย	 - DuPage Children's Museum
บรรยากาศที่ผลิตเพลินสนุกสนาน เป็นกันเอง	- มีพื้นที่สำหรับจัดกิจกรรมที่แตกต่างกันระหว่างทางเดิน เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ไม่เบื่อหน่าย - มีการตกแต่งพื้นที่โดยการใช้รูปปั้น ภาพวาด หรือป้าย ในรูปทรงหรือรูปแบบต่าง โดยมีสีหลายสี - มีพื้นที่สำหรับเปิดเพลงจังหวะต่าง ๆ เช่น เพลงบรรเลง เพลงแจ๊ส เพลงเร็ว เป็นต้น - มีพื้นที่สำหรับจัดกิจกรรมที่แตกต่างกันระหว่างทางเดิน เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ไม่เบื่อหน่าย - มีการตกแต่งพื้นที่โดยการใช้รูปปั้น ภาพวาด หรือป้าย ในรูปทรงหรือรูปแบบต่าง		 - ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC)  - DuPage Children's Museum

ตารางที่ 2.19 (ต่อ)

แนวคิดและทฤษฎี	องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมที่เหมาะสม และดึงดูดต่อการเรียนรู้	
	ลักษณะสถาปัตยกรรม	ตัวอย่างกรณีศึกษา
บรรยากาศที่ตื่นเต้น เล้าใจ	- ลักษณะพื้นที่ที่จำลองสถานการณ์การต่าง ๆ ในรูปแบบที่เสมือนจริง หรือเกินจริง ทำให้ผู้ใช้บริการรู้สึกว่าได้สัมผัสกับสถานการณ์จริง เช่น ห้องฟ้าจำลอง เป็นต้น - พื้นที่ที่มีการใช้แสงสว่างน้อย หรืออากาศหนาวเย็น	 - The Biblotheca Alexandrina
การสร้างบรรยากาศที่เป็นธรรมชาติ	- ลักษณะพื้นที่ที่จำลองความเป็นธรรมชาติโดยนำต้นไม้มาประดับตกแต่ง เช่น แผงไม้เลื้อย ต้นไม้แขวน และใช้วัสดุธรรมชาติมาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบอาคาร โดยอากาศที่ใช้เป็นอากาศธรรมชาติไม่มีการใช้เครื่องปรับอากาศ	 - พิพิธภัณฑ์การเกษตรเฉลิมพระเกียรติ
บรรยากาศที่เป็นทางการ	- มีพื้นที่ขนาดใหญ่ โถงกว้าง เพดานสูง การใช้สีที่เรียบ ไม่ฉูดฉาด - มีลักษณะพื้นที่ไม่สามารถทำกิจกรรมบางอย่างได้ เช่น การคุย การนอน	 - Salt Lake City Public Library
บรรยากาศที่ทันสมัย	- มีอุปกรณ์เครื่องใช้ ที่มีรูปแบบทันสมัย ดูดีมีเอกลักษณ์ - อุปกรณ์เครื่องใช้ที่สามารถอำนวยความสะดวกในการให้บริการได้อย่างรวดเร็ว และครบถ้วน เช่น คอมพิวเตอร์ สแกนเนอร์ พรินเตอร์ เครื่องถ่ายเอกสาร หรืออุปกรณ์	 - ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC)