



ใบรับรองวิทยานิพนธ์
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ศึกษาศาสตร์ดุสิตบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา)

ปริญญา

เทคโนโลยีการศึกษา

เทคโนโลยีการศึกษา

สาขา

ภาควิชา

เรื่อง การพัฒนาศูนย์ศึกษابันเทิงเพื่อเสริมการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

Edutainment Center Development for Learning Support of Bachelor Degree Students
in Major of Educational Technology and Communications

นามผู้วิจัย นายเทียมยศ ปะสาวะโน

ได้พิจารณาเห็นชอบ

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

(รองศาสตราจารย์สาโรช โศภีรักษ์, กศ.ด.)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นาวาอากาศตรีสัญญาชัย พัฒนสิทธิ์, กศ.ด.)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

(อาจารย์ภัทสร สังข์ศรี, Ph.D.)

หัวหน้าภาควิชา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นาวาอากาศตรีสัญญาชัย พัฒนสิทธิ์, กศ.ด.)

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์รับรองแล้ว

(รองศาสตราจารย์กัญจนา ชีระกุล, D.Agr.)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่ เดือน พ.ศ.

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

การพัฒนาศูนย์ศึกษابันเทิงเพื่อเสริมการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

Edutainment Center Development for Learning Support of Bachelor Degree Students
in Major of Educational Technology and Communications

โดย

นายเทียมยศ ปะสาวะโน

เสนอ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
เพื่อความสมบูรณ์แห่งปริญญาศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา)

พ.ศ. 2553

ลิขสิทธิ์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

เทียมยศ ปะสาวะโน 2553: การพัฒนาศูนย์ศึกษابันเทิงเพื่อเสริมการเรียนรู้สำหรับ
นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
ปริญญาศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา) สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา
ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก:
รองศาสตราจารย์สาโรช โศภีรักษ์, กศ.ด. 166 หน้า

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาศูนย์ศึกษابันเทิง ในการใช้เป็นแหล่งสำหรับ
เสริมการเรียนรู้ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา 2) เพื่อศึกษา
ดัชนีประสิทธิผลของสื่อศึกษابันเทิง ที่ใช้สำหรับเสริมการเรียนรู้ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา 3) เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและ
หลังเรียนจากสื่อในศูนย์ศึกษابันเทิง และ 4) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อสื่อในศูนย์
ศึกษابันเทิง คุณภาพของศูนย์ศึกษابันเทิง ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 22 ท่าน เพื่อขอ
ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ ตรวจสอบรูปแบบและปรับปรุงแก้ไข จนได้แบบจำลองศูนย์ศึกษา
บันเทิงและสื่อศึกษابันเทิง ประชากรเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 3 สาขาเทคโนโลยีและ
สื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ที่ลงทะเบียน
เรียนวิชาการผลิตรายการโทรทัศน์การศึกษา ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 90 คน
กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) เป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียน
เรียน วิชาการผลิตรายการโทรทัศน์การศึกษา ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 30 คน
โดยเรียนด้วยตนเองกับสื่อศึกษابันเทิงที่สร้างขึ้น ได้แก่ ภาพยนตร์ ดนตรี เกมเพื่อการศึกษา และ
รายการโทรทัศน์ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้คอมพิวเตอร์โปรแกรมสำเร็จรูป

ผลการวิจัยพบว่า 1) ศูนย์ศึกษابันเทิงเพื่อเสริมการเรียนรู้ประกอบด้วย โครงสร้างทาง
กายภาพ การจัดสภาพแวดล้อม ระบบบริหารจัดการ และสื่อมัลติมีเดีย 2) สื่อศึกษابันเทิงมีดัชนี
ประสิทธิผล เท่ากับ 0.61 3) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการผลิตรายการโทรทัศน์การศึกษา
หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 4) ความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อ
ศูนย์ศึกษابันเทิง พบว่า นักศึกษามีทัศนคติอยู่ในระดับมาก และมีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นเท่ากับ 4.65

ลายมือชื่อนิสิต

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

Tiamyod Pasawano 2010: Edutainment Center Development for Learning Support of Bachelor Degree Students in Major of Educational Technology and Communications. Doctor of Education (Educational Technology), Major Field: Educational Technology, Department of Educational Technology. Thesis Advisor: Associate Professor Saroch Sopeerak, Ed.D. 166 pages.

The objectives of this research were to: 1) develop an edutainment center to provide resources that support the learning processes of undergraduate students in educational technology and communications, 2) study the effectiveness index of edutainment multimedia in this center, 3) compare the pretest and posttest learning achievement of students who studied with the edutainment multimedia in the center, and 4) determine students' satisfaction with the multimedia in edutainment center. The quality of the edutainment center was assured by including the suggestions of 22 specialists who were interviewed for opinions, and whose expertise led to several adjustments relevant to particulars of the edutainment center and multimedia. The population of this study was derived from 90 third-year students in the field of educational technology and communications, at the Faculty of Technical Education, Rajamangala University of Technology Thanyaburi. These students were enrolled in educational television production courses in the second semester 2009. The sample in this research were 30 students selected by simple random sampling techniques. This sample was provided with a self- study approach centered on the edutainment multimedia containing movies, music media, educational games, and television programming. The data generated was analyzed by using statistical software package.

The findings revealed: 1) The edutainment center composed of the physical structure, environmental management, management systems, and multimedia. 2) The effectiveness index of this edutainment media was 0.61. 3) The learning achievement of posttest scores in educational television production courses was significantly higher than the pretest at 0.01 levels. 4) The student satisfaction with the edutainment center referred to at a high level and the score in average was 4.65.

Student's signature

Thesis Advisor's signature

กิตติกรรมประกาศ

ความสำเร็จในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้รับความเมตตา กรุณาอย่างสูงจากอาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์หลัก รองศาสตราจารย์ ดร. ศาโรช โศภิตรักษ์ ที่ให้ความช่วยเหลือ ดูแลเอาใจใส่ และให้ คำปรึกษาแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการดำเนินการวิจัย อีกทั้งเป็นกัลยาณมิตรสำหรับลูกศิษย์ เสมอ เป็นต้นแบบของการปฏิบัติงานที่เปี่ยมด้วยจรรยาบรรณวิชาชีพ เสียสละ และทุ่มเทอย่างต่อเนื่อง ซึ่งผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่กรุณาสละเวลาให้คำปรึกษาทาง วิชาการ คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ น.ต. ดร. สัตย์ชัย พัฒนสิทธิ และ อาจารย์ ดร. ภัตสร สังข์ศรี ที่ชี้แนะ แนวทางแก้ไขปรับปรุงให้วิทยานิพนธ์มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น อีกทั้งคอยสนับสนุนและส่งเสริมขวัญ กำลังใจให้สามารถก้าวผ่านอุปสรรคต่างๆ มาได้ อย่างเต็มภาคภูมิ

ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิ คุณจำรัส เสวตาภรณ์ คุณวินัย พันธุรักษ์ ครูชลธิ ธารทอง ครูสุรินทร์ ภาคศิริ คุณสุทธิพงศ์ ธรรมวุฒิ คุณนิรมล เมธีสุวกุล คุณสุรสิทธิ์ ผาธรรม คุณโดม สุขวงศ์ อาจารย์สุรนนท์ ศุภวรรณกิจ ม.ล.อรอาไพ พนานุรัตน์ และท่านอื่นๆ ที่ให้ความช่วยเหลืออย่างจริงใจ ถ่ายทอดเรื่องราว แง่คิด ประสบการณ์ และข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยในครั้งนี้ และขอขอบคุณ คุณชนะชัย ฤทธิ์ทรงเมือง คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่ช่วยเหลือในการออกแบบระบบ สถาปัตยกรรมเครือข่าย จัดระบบข้อมูลสารสนเทศ และคอมพิวเตอร์กราฟิก

ขอขอบคุณ Professor Dr. Thomas J. Knutson ที่อำนวยความสะดวก ช่วยเหลือแนะนำตลอดเวลา ที่ใช้ชีวิตเป็นนักศึกษาเต็มเวลา ที่ California State University, Sacramento ประเทศสหรัฐอเมริกา

ขอขอบคุณบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ที่ให้ทุนสนับสนุนการวิจัยเพื่อการตีพิมพ์ ในวารสารระดับนานาชาติ และทุนการนำเสนอผลงานวิจัยแบบปากเปล่า ในงานสัมมนาระดับนานาชาติ

ขอทอแดพระคุณบิดามารดา ที่อบรมสั่งสอนและขอบคุณญาติพี่น้องทุกคน ที่ให้กำลังใจจนสำเร็จ การศึกษาระดับสูงสุด ผู้วิจัยขอมอบเป็นรางวัลแห่งความดีงาม ความภาคภูมิใจ และสร้างความสุขร่วมกันทั้ง ครอบครัว

เทียมยศ ปะสาวะโน

เมษายน 2553

สารบัญ

หน้า

สารบัญตาราง	(3)
สารบัญภาพ	(4)
บทที่ 1 บทนำ	1
ความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	8
ขอบเขตของการวิจัย	8
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย	9
สมมติฐานการวิจัย	9
ประโยชน์ที่ได้รับ	9
นิยามศัพท์	10
บทที่ 2 การตรวจเอกสาร	11
ศึกษابันเทิง	12
ศูนย์ศึกษابันเทิง	18
สื่อศึกษابันเทิง	43
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	53
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	53
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	53
การสร้างเครื่องมือในการวิจัย	54
การวิจัยระยะที่ 1 การสังเคราะห์รูปแบบศูนย์ศึกษابันเทิง	55
การวิจัยระยะที่ 2 การผลิตและพัฒนาสื่อเพื่อใช้ในศูนย์ศึกษابันเทิง	61
การวิจัยระยะที่ 3 การทดลองใช้สื่อและปรับปรุง	65
บทที่ 4 ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์	68
ผลการวิจัยระยะที่ 1 ลักษณะทางกายภาพ	69
ผลการวิจัยระยะที่ 2 ผลที่เกิดจากเพลง ภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ และเกม	74
ผลการวิจัยระยะที่ 3 ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อศึกษابันเทิง	85

สารบัญ

	หน้า
ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็น	90
อภิปรายผลการวิจัย	93
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	95
สรุปผลการวิจัย	95
ข้อเสนอแนะ	99
เอกสารและสิ่งอ้างอิง	101
ภาคผนวก	112
ภาคผนวก ก ราชนามผู้เชี่ยวชาญในงานวิจัย	113
ภาคผนวก ข ตารางวิเคราะห์หลักสูตร	118
ภาคผนวก ค แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ	133
ภาคผนวก ง แบบจำลองศูนย์ศึกษาบันเทิง	161
ประวัติการศึกษาและการทำงาน	166

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	ผลที่เกิดจากการนำเสียงเพลงมาใช้ในศูนย์ศึกษابันเทิง	79
2	ผลที่เกิดจากการนำภาพยนตร์มาใช้ในศูนย์ศึกษابันเทิง	81
3	ผลที่เกิดจากการนำรายการโทรทัศน์มาใช้ในศูนย์ศึกษابันเทิง	82
4	ผลที่เกิดจากการนำเกมมาใช้ในศูนย์ศึกษابันเทิง	83
5	แสดงค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r)	86
6	การหาค่าดัชนีประสิทธิผลของสื่อศึกษابันเทิง จากการทดลองกลุ่มใหญ่ 30 คน	88
7	ค่าคะแนนเฉลี่ยของผลการทดสอบก่อนและหลัง	90
8	ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานระดับความคิดเห็น	91
ตารางผนวกที่		
1	การกำหนดน้ำหนักคะแนนและเกณฑ์ผ่าน	120
2	การวิเคราะห์หลักสูตร (Test Blueprint)	123

สารบัญภาพ

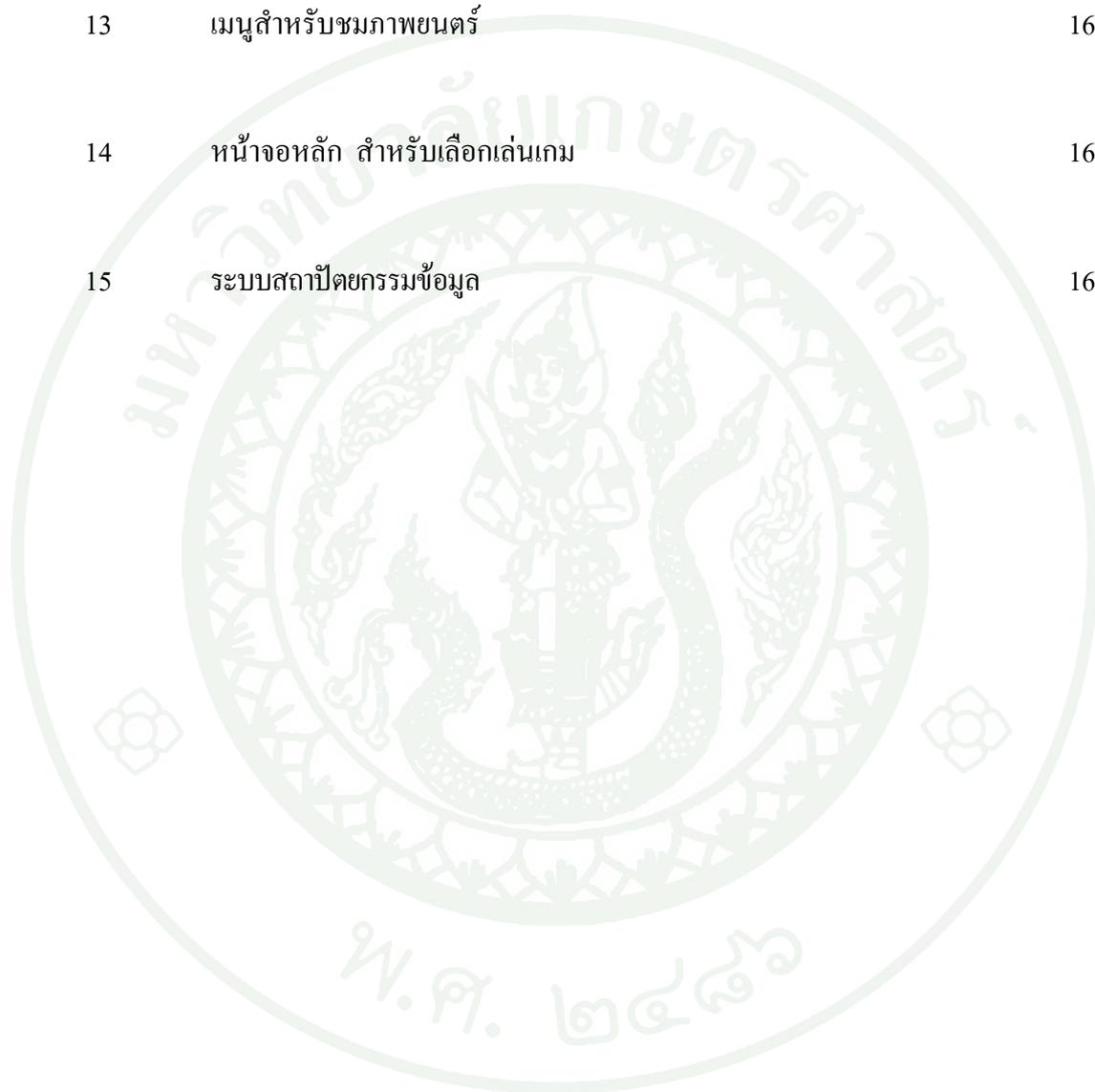
ภาพที่		หน้า
1	กรอบแนวคิดการสร้างเครื่องมือในการวิจัย	55
2	การดำเนินการแสวงหารูปแบบ	57
3	แบบจำลองศูนย์ศึกษานันทิง	59
4	ผลการสังเคราะห์รูปแบบศูนย์ศึกษานันทิง	61
5	กรอบแนวคิดการผลิตสื่อในศูนย์ศึกษานันทิง	62
6	แบบจำลองศูนย์ศึกษานันทิง (ด้านบน)	70
7	การบริหารจัดการศูนย์ศึกษานันทิง	72
8	โครงสร้างองค์กรศูนย์ศึกษานันทิง	73
9	แผนภูมิมระดมสมอง (Brainstorm chart)	75
10	แสดงอัตราส่วนของสื่อศึกษานันทิง	76
11	แสดงแผนภูมิเส้นกราฟแสดงค่าเฉลี่ยความก้าวหน้าระหว่างก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest)	90

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพผนวกที่		หน้า
1	ลักษณะทางกายภาพ บริเวณภายนอกอาคาร	162
2	บริเวณภายนอกอาคารด้านซ้าย	162
3	บริเวณภายนอกอาคารด้านขวา	162
4	ห้องเล่นเกม	163
5	ห้องชมภาพยนตร์ และ โทรทัศน์	163
6	ห้องสำหรับฟังเพลง	163
7	ห้องสำหรับซ้อมดนตรี	163
8	มินิเธียเตอร์ ขนาดความจุ 30 ที่นั่ง	163
9	เมนูเลือกฟังเพลง	164
10	โหมดยิงเพลงลูกทุ่ง	164
11	เมนูรับชมรายการโทรทัศน์	164
12	แสดงเนื้อหาเรื่องเทคนิคกล้อง	164

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพผนวกที่		หน้า
13	เมนูสำหรับชมภาพยนตร์	164
14	หน้าจอหลัก สำหรับเลือกเล่นเกม	164
15	ระบบสถาปัตยกรรมข้อมูล	165



บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญของปัญหา

ในอนาคตรจัดการเรียนการสอนโดยเน้นสื่อและเทคโนโลยีเป็นศูนย์กลางมีแนวโน้มจะเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อเหล่านั้น โดยไม่ต้องพึ่งครู หรือเรียกว่า Instructional without Teacher วิธีการสอนทั้งหลายจะถูกสอดแทรกเข้าไปในสาระและกิจกรรมที่ครูได้จัดไว้ในรูปของวัสดุและอุปกรณ์การเรียนเช่น คอมพิวเตอร์ ช่วยสอน ห้องเรียนเสมือนจริง (Virtual Classroom) รายการโทรทัศน์ เกมเพื่อการศึกษา ภาพยนตร์ ดนตรีและเสียงเพลง เป็นต้น (ทิสนา แจมมณี และคณะ, 2545: 39)

ดังนั้นครูยุคปฏิรูปจะไม่ทำหน้าที่แต่เพียงถ่ายทอดความรู้เท่านั้น แต่จะเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ กระตุ้นและส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ตลอดจนสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ทั้งในระบบ นอกกระบบ และตามอัชฌาศัย (พรบ.การศึกษาแห่งชาติ มาตรา 24 (5)) ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ภายใต้บรรยากาศ ของความสนุกสนานเพลิดเพลิน (Education and Entertainment = Edutainment) เรียนรู้จากภาพ แสง สี เสียง เพลง และคำพูด เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าถึงองค์ความรู้อย่างแท้จริง คือ มีความเข้าใจอย่างถ่องแท้สามารถนำองค์ความรู้นั้นไปใช้แก้ปัญหาของตนและส่วนรวมได้ (เสาวพร เมืองแก้ว และคณะ, 2548: 2) ตอบสนองนโยบายของรัฐที่ต้องการให้ผู้เรียน เรียนดี เรียนเก่ง และเรียนอย่างมีความสุข (สุมาลี ประทุมพันธ์, 2546: 17)

เมื่อกล่าวถึงการเรียนรู้ในบรรยากาศที่สนุกสนานเพลิดเพลิน มีนักวิชาการหลายคนนำแนวคิดศึกษายันเทิงมาทดลองใช้ ต่างพบว่า มีผลดีต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ดังรายงานวิจัยของ Edgens, Nickel, and Morey (1984) ที่รายงานว่า กิจกรรมแบบศึกษายันเทิงจูงใจผู้เรียนให้มีความคิดวิเคราะห์ ทบทวนความเชื่อ ความรู้ และการรับรู้ของตนในเชิงการวิเคราะห์การวิจารณ์มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ Wood (2004) ผู้ผลิตรายการ Teletubby ของ BBC ว่ารายการโทรทัศน์ เป็นสื่อที่มีพลังในการจัดการศึกษาในยุคเทคโนโลยี มีความสำคัญในการพัฒนาทักษะการคิดของเด็กยุคปัจจุบัน Kjos (2004) ซึ่งอ้างถึงบทความ The Transformation of Distance Learning to Distributed Learning ไว้ว่า เด็กมีธรรมชาติของความอยากรู้อยากเห็นและมีจินตนาการ ให้เด็กๆ เหล่านี้ได้รับความบันเทิงจาก วิดีโอเกม ภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ ที่จัดโดยมืออาชีพซึ่งสร้างจาก

จินตนาการของเด็กๆ เป็นการสร้างภาพที่มีความตื่นตาตื่นใจ เสริมสร้างความอยากรู้อยากเห็น ซึ่งจะนำไปสู่การแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง White (2004) สนับสนุนแนวคิดศึกษابันเทิง โดยจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม พักผ่อนหย่อนใจในยามว่าง เวลาว่างในยามผ่อนคลายเป็นช่วงเวลาหนึ่งที่สามารถจัดการเรียนรู้ โดยผู้เรียนก็ยังมีความรู้สึกว่าเป็นการพักผ่อนและเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ (เสาวพร เมืองแก้ว และคณะ, 2548: 4)

จากรายงานการวิจัยของ Angell (2005) เกี่ยวกับการใช้มิวสิควิดีโอเป็นส่วนหนึ่งในหลักสูตรเพื่อการเรียนรู้ของวัยรุ่นหญิงที่มีปัญหาการปรับตัวในสังคม ความสัมพันธ์กับเพื่อนชาย และปัญหาการเรียน พบว่า การแทรกความรู้ทางวิชาการเข้าไปในมิวสิควิดีโอ ส่งผลให้วัยรุ่นหญิงเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมไปในทางที่ดีขึ้น เช่น มีพัฒนาการทางด้านการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร สามารถปรับตัวเข้ากับสังคมรอบข้างได้โดยใช้มิวสิควิดีโอเป็นสื่อสัมพันธ์ของวัยรุ่น และส่งผลถึงการปรับพฤติกรรมการเรียนให้มีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น (Angell, 2005: 2)

นอกจากนี้ยังมีการใช้ดนตรีเป็นสื่อการสอนที่บ้านระหว่างพ่อแม่และลูก เช่น พ่อและแม่สอนการเล่นเปียโนให้กับลูก เป็นการเรียนรู้ร่วมกันตามระบบ System Ensemble ซึ่งผู้วิจัยกำหนดระบบนี้ขึ้นเพื่อการวิจัยครั้งนี้โดยเฉพาะ พบว่า พ่อและแม่กลายเป็นผู้สอนที่ดี เป็นจุดเริ่มต้นให้ลูกเข้าใจเมโลดี บทกวี และจังหวะของดนตรีอย่างลึกซึ้ง จนมีความชำนาญในการแสดงเปียโน (Oshima, 2004: 1)

การวิจัยเกี่ยวกับเกมที่ให้สาระความรู้และความบันเทิง ถูกบูรณาการขึ้นระหว่างทฤษฎีการศึกษา จิตวิทยา และวิทยาการคอมพิวเตอร์ เพื่อใช้ในการวิจัยครั้งนี้ พบว่า การเล่นเกมร่วมกับการเรียนรู้แบบช่วยเหลือกัน (Collaborative) โดยให้ผู้เรียนมีอิสระที่จะเลือกเรียนตามความสนใจ สามารถพัฒนาการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Michelle, 2004: 2)

จากรายงานการวิจัยของ Cummins (2005) ที่นำเอาเสน่ห์ของความบันเทิงมาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างอารมณ์ร่วมของผู้ชมรายการโทรทัศน์ประเภทเสนอความจริง เน้นการมีปฏิสัมพันธ์และส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านรายการโทรทัศน์ที่มีทั้งสาระความรู้และความบันเทิง พบว่า ทุกวันจะมีประชาชนส่งข้อความโต้ตอบผ่านกระดานสนทนาเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลสาระความรู้ตลอดเวลาที่รายการออกอากาศ ส่งผลให้เกิดค่านิยมและเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่ดี (Cummins, 2005: 3)

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทในการให้ศึกษาหลายด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อนำเอาสื่อที่ให้ความบันเทิงมาเสริมในการเรียนรู้ จะยิ่งช่วยเพิ่มประสิทธิภาพให้การเรียนการสอนมีความรื่นเริงมากยิ่งขึ้น ถือได้ว่าเป็นแนวคิดที่ดี ในความพยายามที่จะจัดการศึกษาภายใต้เทคโนโลยีเพื่อความบันเทิง โดยผู้เรียนยังคงได้รับความรู้เหมือนเดิม เพียงเปลี่ยนวิธีการในการนำเสนอให้มีมิติที่หลากหลายขึ้นเท่านั้น ซึ่งผู้วิจัยเห็นด้วยเป็นอย่างยิ่งกับแนวคิดนี้ เพราะนอกจากจะทำให้ผู้เรียนสนใจเนื้อหาในบทเรียนแล้ว ยังมีความสุข สนุกสนานเพลิดเพลินอีกด้วย

การเรียนรู้เป็นกระบวนการทางสมองในการรับรู้สิ่งเร้าต่างๆ เข้ามา เมื่อบุคคลรับสิ่งเร้าเข้ามาแล้วก็ต้องพยายามจดจำสิ่งนั้นไว้ เพื่อนำไปใช้ในโอกาสต่อไป ดังนั้นผู้สอนจึงจำเป็นต้องให้สิ่งเร้าก็คือ เนื้อหาสาระต่างๆ แก่ผู้เรียน โดยพยายามหาวิธีให้ผู้เรียนรับสิ่งเร้านั้นเข้าไป เช่น การสอนในอดีตหากผู้เรียนไม่ตั้งใจฟัง ก็จะใช้วิธีดุว่ากล่าว คาดโทษ และลงโทษผู้เรียน เมื่อผู้เรียนรับสิ่งเร้าเข้าไปแล้ว ก็พยายามให้จดจำด้วยวิธีการต่างๆ เช่น ให้ท่องจำ ให้ทำแบบฝึกหัด เป็นต้น ซึ่งผู้สอนคาดหวังว่าวิธีการหรือกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ แต่ในปัจจุบัน ความคิดดังกล่าวไม่เพียงพอต่อการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพแล้ว เนื่องจากมีข้อมูลเชิงประจักษ์ที่ได้พบเห็นกันโดยทั่วไปแล้วว่าการสอนที่ผ่านมาในลักษณะดังกล่าว ไม่ได้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามที่ต้องการ และจากความก้าวหน้าทางวิชาการที่ได้มีการค้นพบข้อความรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้ก็เป็นจำนวนมากซึ่งได้รับการพิสูจน์ทดสอบแล้วว่า สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่า (ทิสนา เขมมณี และคณะ, 2545: 6)

ในปัจจุบันมีนักวิชาการและนักจิตวิทยาที่มีมุมมองในการจัดการศึกษาที่คล้ายกัน กล่าวคือ การเน้นที่สิ่งแวดล้อมทางการเรียน เช่น การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร การเน้นกระบวนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การจัดให้มีสื่ออุปกรณ์ที่มีประโยชน์และทันสมัย อีกทั้งบรรยากาศในการเรียนที่อบอุ่นและเป็นกันเอง จะสามารถเป็นตัวเร่งการเรียนรู้ได้ดี เพราะในการเรียนการสอนนั้นมีอารมณ์อยู่ 2 ลักษณะ นั่นคือ อารมณ์ผู้เรียนและอารมณ์ผู้สอน หากผู้สอนสามารถละลายหลอมอารมณ์ให้เป็นอารมณ์หนึ่งเดียว ก็ย่อมจะสามารถเป็นตัวเอื้อการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ นักวิชาการพยายามศึกษาสมองของมนุษย์ว่าสามารถใช้ประโยชน์อย่างสูงสุดได้อย่างไร โดยเฉพาะอย่างยิ่งบริบทของจิตลักษณะเกี่ยวกับอารมณ์ หากศึกษาอย่างถ่องแท้แล้วนำผลที่ได้นั้นมาบูรณาการเข้ากับการเรียนการสอน ก็จะช่วยให้การเรียนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เพราะในกิจกรรมการเรียนดังกล่าวมาแล้วนั้น ส่งผลต่อสภาวะจิตใจของผู้เรียน ให้เรียนรู้ด้วยอารมณ์ที่เป็นสุข สนุกสนาน เกิดความคิดสร้างสรรค์ และมีวุฒิภาวะทางอารมณ์ (อริยา กูหา, 2548: 7)

คลื่นสมองเป็นคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าที่ได้มาจากการส่งสัญญาณเคมีทางชีวภาพ โดยภายใน เซลล์ประสาทของมนุษย์มีคลื่นสมองทั้งหมด 5 ระดับ ได้แก่ คลื่นเบต้า คลื่นแอลฟา คลื่นเทต้า คลื่น เดลต้า และคลื่นคอสมิก ซึ่งคลื่นสมองแต่ละระดับมีคุณสมบัติแตกต่างกันไป ในบรรดากลิ่นสมอง ทั้ง 5 คลื่นนั้น ส่วนที่นับว่าเป็นประโยชน์ในสภาวะการณ์การเรียนรู้มากที่สุด คือคลื่นเทต้า ซึ่งมี ลักษณะเป็นส่วนที่บุคคลคิดคำนึงเพื่อแก้ไขปัญหา ซึ่งมี 2 แบบคือ รู้สำนึกและไร้สำนึก ข้อดีที่พบ นั้นมีมากมาย ได้แก่ มองโลกในแง่ดี มีความคิดสร้างสรรค์ การขยับเขยื้อน สามารถควบคุมอารมณ์ของ ตนเองได้ดี จิตใจสงบร่มเย็น เกิดสมาธิแน่นแน มีสติในการแก้ปัญหา นอกจากนี้ยังช่วยเพิ่มศักยภาพ ความจำในระยะยาวได้เป็นอย่างดี ด้วยคุณสมบัติของสมองดังกล่าวข้างต้นจึงได้มีผู้ศึกษาวิจัยต่อไป อีกว่า คนตรีมีผลต่อคลื่นสมอง กล่าวคือ เสียงและจังหวะจากดนตรี มีอิทธิพลต่อการกระตุ้นสมอง ส่วนต่าง ๆ ได้ เช่น คนตรีจากเครื่องเบส เสียงแตร เครื่องเคาะจังหวะ เช่น กลอง ช่วยกระตุ้นการ ทำงานของไขสันหลัง ซึ่งรับผิดชอบในการนำข้อมูล เช่น ความเจ็บปวด ร้อน และหนาว มาสู่ระบบ กระแสประสาท ส่วนดนตรีจากขลุ่ย เครื่องเป่า และเครื่องสาย ได้ช่วยกระตุ้นการทำงานของสมอง ส่วนอารมณ์ ซึ่งทำหน้าที่ควบคุมอารมณ์ โดยเฉพาะที่เกี่ยวกับอารมณ์ โกรธและความก้าวร้าว นอกจากนี้ คนตรีจากพิณ เครื่องสายชั้นสูง เช่น ไวโอลิน และออแกน ยังช่วยกระตุ้นการทำงานของ สมองซีกซ้าย หรือสมองส่วนปัญญา ซึ่งรับผิดชอบการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ที่อยู่ภายใต้อำนาจจิตใจ เช่น การเรียนรู้ ความคิด สุนทรีย์ ความรัก ความรู้สึก มโนธรรม การตัดสินใจ ความเอื้ออาทร ทั้งนี้ เพราะซีกซ้ายเป็นสมองที่มีเซลล์ประสาทจำนวนมากที่สุด ทำให้มนุษย์เฉลียวฉลาดกว่าสัตว์ จึงเป็น ที่น่าสนใจว่าความรู้ที่เพิ่งค้นพบใหม่เกี่ยวกับคลื่นสมองสามารถใช้และช่วยพัฒนาศักยภาพสมอง ของมนุษย์ให้ส่งผลกระทบต่อร่างกาย จิตใจ และอารมณ์ได้ ซึ่งผลการศึกษาดังกล่าวข้างต้นมี ประโยชน์อย่างยิ่งในการนำมาจัดบรรยากาศการเรียนให้ผู้เรียนเพลิดเพลิน เกิดความพึงพอใจ และ ช่วยให้มีความสุขกับการเรียนรู้ (อริยา คูหา, 2548: 8)

พัฒนาการทางสมองของเด็กสามารถกระตุ้นด้วยดนตรีคลาสสิก โดยทำนองและจังหวะ ที่ซับซ้อน มีส่วนช่วยในการกระตุ้นการทำงานของสมองส่วนที่รับผิดชอบการคิดวิเคราะห์เหตุผล เชิงความสัมพันธ์ ซึ่งมีผลต่อการเรียนวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ การศึกษาวิจัยศักยภาพสมองด้วย คลื่นเสียงของ อริยะ สุพรรณเกษัช (2545) พบว่า เด็กปฐมวัยมีสมาธิในการเรียนดีขึ้นและครูประจำ ชั้นควบคุมห้องได้ง่ายขึ้น เด็กมีเหตุผลมากขึ้นและหากเพิ่มระยะเวลาใช้ดนตรีในระยะยาว จะช่วยลด จำนวนเด็กที่หลับซ้าและไม่หลับได้ถึงร้อยเปอร์เซ็นต์ นอกจากนี้ยังพบว่าเพลงคลาสสิกสามารถ เพิ่มพูนความทรงจำและเพิ่มความเฉลียวฉลาดทางปัญญาได้ ดังนั้นจะเห็นได้ว่า อารมณ์มีอิทธิพล โดยตรงต่อชีวิต การจดจำ และนำความสุขทางอารมณ์มาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ให้เกิด บรรยากาศที่ทำให้ผู้เรียนอยากรู้ อยากเห็น อยากเล่น อยากลอง ผู้สอนจะต้องจัดกิจกรรมการเรียน

การสอนที่ให้อารมณ์หลอมรวมเป็นหนึ่งเดียว หลีกเลียงอารมณ์เบื่อหน่าย อารมณ์โกรธ อารมณ์กลัว โดยผู้สอนต้องพยายามสร้างสรรค์ความสุข ให้เกิดความสุขกับการเรียนรู้ มีบรรยากาศที่เป็นกันเอง อบอุ่นใจ เกิดการยอมรับ จะทำให้อารมณ์และการเรียนรู้สอดคล้องสัมพันธ์กันอย่างกลมกลืน ด้วยเหตุที่อารมณ์เป็นสิ่งสำคัญที่มีผลให้บุคคลเกิดพฤติกรรมต่างๆ เพราะอารมณ์เป็นแรงจูงใจสำคัญในการดำเนินชีวิต เป็นพื้นฐานในการปรับตัวให้เข้ากับสังคมและผู้อื่น สามารถรับรู้เกี่ยวกับมนุษย์และสิ่งแวดล้อม ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่าอารมณ์เป็นพลังแห่งชีวิตที่นักวิชาการ นักจิตวิทยาการศึกษา ควรเข้าใจและรับรู้กระบวนการของอารมณ์อย่างถ่องแท้ เพื่อช่วยให้อารมณ์ดีบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ อย่างมีความสุข (อริยะ สุพรรณเกษย์, 2545: 8)

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า อารมณ์กับการเรียนรู้เป็นสิ่งทีลึกล้ำ และละเอียดอ่อน จนยากจะแยกออกจากกัน เมื่อผู้เรียนไม่มีอารมณ์ร่วม ก็จะไม่สามารถเรียนรู้ได้อย่างถ่องแท้ได้ ในทางตรงกันข้ามเมื่อผู้เรียนมีสมาธิแน่วแน่ ก็จะเข้าใจบทเรียนได้ดี โดยเฉพาะการเพิ่มมีแรงจูงใจ หรือถูกกระตุ้นด้วยเพลงหรือเสียงดนตรี จะยิ่งช่วยเสริมให้อารมณ์ผู้เรียนอยากรู้ อยากเห็น และมีความสุขกับการเรียนมากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้วิจัยเห็นด้วยเป็นอย่างยิ่งกับแนวคิดที่มีผู้นำดนตรีและเสียงเพลง เข้ามาใช้ในชั้นเรียน เพราะจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมาธิ และมีความสุขกับการเรียนมากยิ่งขึ้น

การทำให้สิ่งแวดล้อมการเรียนที่ดี ไม่เคร่งเครียด การให้อาหารที่ครบ 5 หมู่ การอบรม และสนับสนุนส่งเสริมที่ดีสามารถทำให้มีการเปลี่ยนแปลงในสมอง สิ่งแวดล้อม ตัวกระตุ้นต่างๆ ที่ดีมีผลต่อความฉลาด (IQ) 40 – 70 % ส่วนกรรมพันธุ์มีผลต่อความฉลาด 30 – 60 % แรงกดดันจากสิ่งแวดล้อมที่กำลังเรียนรู้ เช่น การเกรี้ยวกราด การกำหนดการบ้าน การบังคับให้เด็กเรียนหลังเลิกเรียน รวมถึงการเข้มงวดเกินไป เช่น การชู้เชียว หรือการดูค่านั่น ไม่เหมาะสมอีกต่อไป แต่ควรเปลี่ยนเป็นการให้สิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ที่อยู่ในภาวะที่ไร้แรงกดดัน เรียนอย่างมีความสุข สนุกสนาน และได้รับความรู้ใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์ (Oshima *et.al.*, 2004)

ทฤษฎีการเรียนรู้มีหลายรูปแบบที่ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพ เช่น ทฤษฎีการสร้างสรรค์ด้วยปัญญา ของ Seymour Papert ที่ยอมรับกรอบความคิดที่ว่าผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเองตามแนว Constructivism ของ Jean Piaget ผู้เรียนต้องมีส่วนร่วมในการที่จะเรียนรู้เอง เกิดความคิดอย่างอิสระ ภายใต้สภาพแวดล้อมที่มีเครื่องมือการเรียนรู้ที่เหมาะสม และมีครูหรือผู้คอยอำนวยความสะดวก (Facilitator) คอยให้ความช่วยเหลือสนับสนุน (สุรกุล เจนอบรม, 2543: 55-58) และอีกทฤษฎีหนึ่งคือการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) มีกระบวนการสอนตามทฤษฎีนี้คือ ครูจะสร้างบรรยากาศที่ดีในการ

เรียนรู้ บรรยากาศที่เป็นมิตรและอบอุ่น ปลอดภัย สบายใจ และบรรยากาศที่มีทางเลือกหลากหลาย ให้ผู้เรียนได้เลือกตามความสนใจ เพราะจะทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการคิด การทำ และการเรียนรู้ต่อไป (ทิสนา เขมมณี และคณะ, 2545: 24)

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า การจัดสภาพแวดล้อมในการเรียน มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าสื่อและเทคโนโลยี เพราะสิ่งแวดลอมที่ดียอมทำให้ผู้เรียนอยากเข้าชั้นเรียน สนใจใฝ่รู้ อยากเห็นและอยากลอง ดังนั้น แนวทางที่ผู้วิจัยนำมาใช้คือการจัดสภาพแวดล้อมในชั้นเรียนให้มีบรรยากาศที่ดี เอื้อต่อการเรียนรู้ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และสิ่งจำเป็นที่ขาดไม่ได้คือสื่อและเทคโนโลยีเพื่อความบันเทิง เพื่อใช้ในการกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้สึกเพลิดเพลินและได้รับความรู้ในเวลาเดียวกัน

สภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน

การค้นพบแนวคิดและทฤษฎีทางพฤติกรรมศาสตร์มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงระบบการเรียนการสอน เช่น การคิดเครื่องช่วยสอน การทดลองทฤษฎีการวางเงื่อนไขการสอนในรูปแบบต่างๆ รวมทั้งการใช้พลังจากกระบวนการกลุ่ม แต่ผลลัพธ์ในด้านการเรียนยังไม่เป็นที่น่าพอใจ ผู้สอนยังคงพบผู้เรียนที่ไม่สนใจต่อการเรียน ทั้งๆ ที่มีสื่อการเรียนการสอนมากมาย แต่มิได้มีการจัดระบบการใช้ที่เหมาะสม ทำให้นักเรียนเบื่อหน่ายต่อสื่อการเรียนอย่างรวดเร็ว (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2545: 14) นอกจากนี้แล้วยังมีห้องเรียนที่มีลักษณะเป็นห้องสี่เหลี่ยม ไม่มีสิ่งดึงดูดใจหรืออำนวยความสะดวก เช่น วัสดุสื่อโสตทัศน ระบบปรับอากาศ รวมถึงการจัดวางโต๊ะ เก้าอี้ยังไม่มีความแปลกใหม่ ผู้เรียนจึงขาดสิ่งเร้าใจไม่ฝักใฝ่ต่อการเรียน จนมีผลกระทบทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำในที่สุด ภารกิจของคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี คือผลิตบัณฑิตครูวิชาชีพ พัฒนานักเทคโนโลยีและบุคลากรทางการศึกษา ให้มีความพร้อมในด้านวิชาการและวิชาชีพที่จำเป็นต่อการพัฒนาประเทศ สามารถถ่ายทอดและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่มีคุณภาพ สอดคล้องกับนโยบายการพัฒนามหาวิทยาลัยให้มีขีดความสามารถในการปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ปัจจุบันเปิดสอนหลักสูตรระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มีระบบประกันคุณภาพการศึกษา โดยเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนทุกภาค การศึกษาจะมีการรวบรวมประเด็นปัญหาการเรียนการสอนเพื่อหาวิธีการปรับปรุงแก้ไขในภาคการศึกษาต่อไป พบว่า ภายในคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมยังไม่มีแหล่งการเรียนรู้แบบผลิตเพลลินให้นักศึกษาได้ผ่อนคลายอารมณ์ ไม่มีสื่อบันเทิงมากเพียงพอที่จะดึงดูดให้นักศึกษาหันมาสนใจการ

เรียน ทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ จนส่งผลกระทบต่อถึงระบบประกันคุณภาพการศึกษาของมหาวิทยาลัย และส่งผลให้ภารกิจการผลิตบัณฑิตไม่บรรลุวัตถุประสงค์เท่าที่ควร

ปัญหาที่เกิดขึ้น

สภาพแวดล้อมภายในห้องเรียนยังขาดสื่อและโสตทัศนูปกรณ์อีกมาก เช่น ระบบเครื่องขยายเสียงและลำโพง จอและเครื่องฉายโปรเจกเตอร์ ระบบปรับอากาศ ซึ่งถือว่ามีขีดจำกัดในการดึงดูดความสนใจของผู้เรียน โดยเฉพาะในกรณีการสอน วิชา การผลิตรายการ โทรทัศน์การศึกษา ที่มีวัตถุประสงค์รายวิชามุ่งหวังให้นักศึกษามีทักษะในการผลิตรายการ โทรทัศน์ รู้จักขนาดภาพ เทคนิคการเคลื่อนไหวกล้อง และเทคนิคการตัดต่อลำดับภาพและเสียง แต่ยังคงขาดสื่อการสอนที่เข้าใจ มีทั้งภาพและเสียง ซึ่งช่วยทำให้เข้าใจง่าย ดูแล้วเกิดจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งให้ความเพลิดเพลิน มีความสุนทรีย์ทางอารมณ์ โดยสื่อมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะช่วยให้การเรียนวิชานี้บรรลุวัตถุประสงค์ เนื่องจากวิชานี้ต้องสอนโดยใช้ภาพและเสียงเป็นหลัก ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจปัญหาและความต้องการใช้สื่อบันทึกเพื่อส่งเสริมการเรียนการสอนในคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม พบว่า ร้อยละ 60 ต้องการให้มีสื่อบันทึกเพื่อการเรียนรู้ ร้อยละ 40 ต้องการสื่อที่หลากหลายชนิด และร้อยละ 20 ต้องการสภาพแวดล้อมทางการเรียนที่มีความแปลกใหม่

แนวทางที่ผู้วิจัยดำเนินการเพื่อช่วยแก้ปัญหา

แนวทางที่ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนการสอนในสาขาวิชานี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดศึกษابันทิงมาประยุกต์ใช้ร่วมกับการเรียนการสอน ตามแนวคิดที่ว่าสื่อศึกษาบันทิงสามารถสร้างความสนใจได้มากกว่าการเรียนตามปกติ พร้อมได้นำหลักการและแนวคิดการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนโดยจัดสภาพแวดล้อมให้เร้าใจนักศึกษา โดยพิจารณาร่วมกับประเด็นปัญหาการเรียนการสอนวิชา การผลิตรายการ โทรทัศน์ ทำการออกแบบจำลองศูนย์ศึกษาบันทิงและผลิตสื่อสำหรับใช้ในศูนย์แห่งนี้ ซึ่งมีการสำรวจความต้องการ ทำการผลิตและพัฒนาสื่อ นำไปใช้ และประเมินผล ซึ่งจะพิจารณาค่าประกอบคือ สิ่งที่เป็นปัจจัยนำเข้า กระบวนการดำเนินงาน ผลผลิต และข้อมูลย้อนกลับ ผลลัพธ์ที่ได้ช่วยให้ผู้เรียนเรียนด้วยตนเองในบรรยากาศที่สนุกสนานเพลิดเพลิน เปิดโลกทัศน์ กระตุ้นจินตนาการ ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และอยากเรียนรู้มากขึ้น เป็นทางเลือกในการใช้เทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนการสอน อีกทั้งเป็นโครงการนำร่องเพื่อขยายผลไปสู่การจัดเรียนการสอนในรายวิชาอื่นๆ ต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาศูนย์ศึกษابันเทิงเพื่อเสริมการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาในครั้งนี้ โดยมีวัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาศูนย์ศึกษابันเทิง ในการใช้เป็นแหล่งสำหรับเสริมการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
2. เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของสื่อศึกษابันเทิง ที่ใช้สำหรับเสริมการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
3. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียนจากสื่อในศูนย์ศึกษابันเทิง
4. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อสื่อในศูนย์ศึกษابันเทิง

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาถึงสาระสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการคิดค้น พัฒนา และนำไปสู่การออกแบบสภาพแวดล้อมให้กับศูนย์ศึกษابันเทิง ที่เน้นการเรียนรู้เชิงสันทนการ ซึ่งภายในศูนย์แห่งนี้มีสื่อที่ผ่านการพิจารณาแล้วว่ามีความเหมาะสมในการเรียนรู้ ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนไม่รู้สึกเบื่อหน่ายกับการเรียน โดยมีขอบเขตการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ประชากรเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ที่เรียนวิชาการผลิตรายการโทรทัศน์การศึกษา ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2552 โดยจะศึกษาสภาพปัญหาการเรียนการสอน สภาพข้อมูลรายวิชา วัตถุประสงค์รายวิชา พร้อมจัดอันดับความสำคัญและจำแนกชนิดของสื่อที่ได้รับความนิยมจากนักศึกษา โดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็น เพื่อนำมาเป็นข้อสรุปในการผลิตสื่อศึกษابันเทิง

2. ขั้นตอนการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของสื่อในศูนย์ศึกษاب้านเทิง ใช้เวลาดำเนินการ 1 ภาคการศึกษา ซึ่งการเรียนปกติคือ เรียนทฤษฎี 3 คาบ ปฏิบัติ 2 คาบ และค้นคว้าด้วยตนเองอีก 2 คาบ โดยอาจารย์ผู้สอนจะเป็นผู้มอบหมายงานให้นักศึกษาไปศึกษาด้วยตนเองจากสื่อภายในศูนย์แห่งนี้ โดยใช้เวลาศึกษา 1 ชั่วโมง 30 นาที พร้อมให้ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความคิดเห็น

3. สื่อที่ใช้สำหรับให้ความบันเทิงภายในศูนย์ศึกษاب้านเทิง ได้แก่ ภาพยนตร์ ดนตรี เกม และรายการโทรทัศน์ โดยจะถูกแปลงสภาพเป็นสื่อประสมแบบดิจิทัล บรรจุไว้ในหน่วยประมวลผลกลาง เพื่อให้ผู้เรียนเลือกใช้บริการในรูปแบบ Video on Demand

4. เนื้อหาทางวิชาการที่ใช้สำหรับการวิจัย เป็นวิชาการผลิตรายการโทรทัศน์การศึกษา บทที่ 2 เรื่องเทคนิคการผลิตรายการโทรทัศน์ บทที่ 3 เรื่องอุปกรณ์และเครื่องมือ และบทที่ 4 เรื่องการตัดต่อลำดับภาพและเสียง โดยการผสมเนื้อหาลงในสื่อทุกชนิดในอัตราส่วนที่แตกต่างกันตามความเหมาะสม

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น คือ วิธีการเรียนด้วยตนเองกับสื่อในศูนย์ศึกษاب้านเทิง

ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคิดเห็นของนักศึกษา

สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากสื่อในศูนย์ศึกษاب้านเทิง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้ศูนย์ศึกษاب้านเทิงที่มีคุณภาพ ใช้สำหรับเสริมการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

2. ได้สื่อที่มีประสิทธิภาพ สำหรับใช้ในศูนย์ศึกษاب้านเทิง

3. นักศึกษามีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนกับสื่อในศูนย์ศึกษابันเทิง
4. เป็นแนวทางสำหรับมหาวิทยาลัยแห่งอื่นๆ ที่จัดการเรียนการสอนในลักษณะเดียวกัน

นิยามศัพท์

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดนิยามศัพท์สำหรับการวิจัยไว้ดังต่อไปนี้

ศูนย์ศึกษابันเทิง หมายถึง สถานที่ที่มีการจัดสภาพแวดล้อมให้เกิดการเรียนรู้ อย่างเพลิดเพลิน มีโต๊ะและเก้าอี้สีสนสวยงาม มีระบบปรับอากาศ และแสงสว่างที่เหมาะสม มีห้องชมภาพยนตร์ ห้องชมรายการ โทรทัศน์ ห้องเล่นเกม ห้องกิจกรรม ห้องฟังเพลง และห้องดนตรี ไว้ให้บริการ รวมทั้งมีระบบการบริหารจัดการที่อำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียน และมีการประเมินผลอย่างเป็นระบบ

สื่อศึกษابันเทิง หมายถึง วัสดุและอุปกรณ์ที่ให้ความรู้และความบันเทิง ได้แก่ ภาพยนตร์ ดนตรี เกมเพื่อการศึกษา และรายการโทรทัศน์ มีการนำเนื้อหาวิชาการบางส่วนมาผสม ออกแบบให้สวยงามสะดุดตา แปลงสภาพให้อยู่ในรูปแบบสื่อประสม แล้วนำไปบรรจุไว้ในหน่วยความจำ

เสริมการเรียนรู้ หมายถึง การนำสื่อศึกษابันเทิงมาใช้เป็นสื่อการสอนในรายวิชาการผลิต รายการโทรทัศน์การศึกษา โดยเมื่อนักศึกษาเรียนแล้วไม่เข้าใจ ไม่เกิดความชัดเจน หรือไม่เกิดจินตนาการ ผู้สอนจะมอบหมายงานในส่วนที่เกี่ยวข้องให้ไปค้นคว้าและเรียนรู้เพิ่มเติม

ความคิดเห็นต่อสื่อในศูนย์ศึกษابันเทิง หมายถึง ความรู้สึกของผู้เรียนที่มีต่อสื่อในศูนย์ศึกษابันเทิง ในทางเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย ซึ่งวัดผลโดยแบบสอบถามความคิดเห็น

บทที่ 2

การตรวจเอกสาร

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและรวบรวมสาระสำคัญจากเอกสาร ตำราทางวิชาการ และเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ในส่วนที่เกี่ยวข้อง โดยนำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

ศึกษابันเทิง

1. ความหมายของศึกษابันเทิง
2. รูปแบบของศึกษابันเทิง

ศูนย์ศึกษابันเทิง

1. ต้นแบบของศูนย์ศึกษابันเทิง
2. การออกแบบสภาพแวดล้อม
3. แนวคิดการเล่นปนเรียน
4. การสร้างกิจกรรมสำหรับการเรียนรู้

ทฤษฎีจิตวิทยาการศึกษา

1. สุนทรียภาพทางอารมณ์
2. การรับรู้ และการเรียนรู้
3. ความแตกต่างระหว่างบุคคล

สื่อศึกษابันเทิง

1. ดนตรีและเสียงเพลง
2. เกมเพื่อการศึกษา
3. ภาพยนตร์
4. รายการโทรทัศน์

ศึกษابันเทิง

1. ความหมายของศึกษابันเทิง

ผู้วิจัยได้ศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับศึกษابันเทิง พบว่า แนวคิดเริ่มต้นของคำว่าศึกษابันเทิง มาจากการเติบโตด้านอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์ ที่จัดอยู่ในรูปแบบซีดีรอมสำหรับเด็ก ซึ่งรายการที่บรรจุใน ซีดีรอมนั้นถูกออกแบบเพื่อการเรียนการสอนอย่างสนุกสนาน มีความบันเทิง ได้รับความนิยมนับอย่างสูง แม้ว่าคำนี้จะใหม่ แต่แนวคิดนี้ถูกจัดประยกายตั้งแต่สมาชิกในครอบครัวพากันหาความบันเทิงนอกบ้าน เช่น พ่อแม่พาบุตรหลานไปเที่ยว สวนสนุก สวนน้ำ สวนเกษตรหรือพฤกษศาสตร์ สวนสัตว์ หรือแม้กระทั่งนิทรรศการ เช่นห้องฟ้าจำลอง เป็นต้น ซึ่งเด็กๆ จะจดจำอย่างติดต่อกับสิ่งที่ได้รู้ ได้เห็น ได้สัมผัส รวมทั้งการฟังคำอธิบายจากพ่อแม่กลายเป็นความรู้ที่ซึมซับเข้าสู่สมองอย่างไม่รู้สึกรู้สึกลับ ดังนั้นวงการอุตสาหกรรมบันเทิง จึงนำแนวคิดจากกิจกรรมเหล่านี้มาจัดกระบวนการทำเสียใหม่เป็นการจัดระบบการเรียนรู้ที่ยังคงความสนุกสนานเพลิดเพลิน เบิกบานสำราญใจ จนกระทั่งกลายมาเป็นแนวทางหนึ่งในการจัดการศึกษาทุกระดับในปัจจุบัน (McCallum, 2006)

Eduainment เป็นรูปแบบหนึ่งของความบันเทิง ซึ่งออกแบบเพื่อใช้ในการศึกษา โดย Radick (2004: 3-4) แสดงทัศนะว่า การนำความบันเทิงเข้ามาใช้จัดการศึกษาเริ่มมาตั้งแต่ศตวรรษที่ผ่านมา และได้รับความนิยมมาจนถึงปัจจุบัน ถือว่าเป็นเครื่องมือทางการศึกษาที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ ซึ่งสามารถจัดได้หลายรูปแบบ เช่น ภาพยนตร์ นิทรรศการ รายการโทรทัศน์ เกมออนไลน์ เว็บไซต์ เป็นต้น ซึ่งมีการผสมผสานเทคโนโลยีประเภท แสง สี เสียง ที่เร้าใจ สามารถสะกดความรู้สึกและสร้างความสนใจแก่ผู้เรียนเป็นอย่างมาก ตัวอย่างที่เห็นได้ชัด เช่น ภาพยนตร์ รายการ

โทรทัศน์ Sesame Streets เป็นต้น Radick ยังกล่าวอีกว่า การเรียนยุคใหม่เป็นการช่วยให้ผู้เรียน เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ที่ประสบด้วยตนเองมากกว่า จากบทความ The Dynamics of Teaching-part (2004) ให้ความหมาย Edutainment ว่าเป็นวิธีสอนอีกรูปแบบหนึ่งที่ดึงดูดความสนใจ ความตั้งใจของผู้เรียน และมีความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่จัดการเรียนการสอน ถือว่าเป็นมิติใหม่ของการจัดการเรียนการสอนที่น่าจับตามอง ซึ่งในยุคข่าวสารไร้พรมแดน ผู้เรียนต้องการการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ทันสมัย ในบรรยากาศที่สนุกสนานสามารถเรียนรู้ได้รวดเร็ว ดังนั้น จึงมีผู้นำแนวคิดความบันเทิงมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยรวมคำว่า Education และ Entertainment เข้าด้วยกัน เป็น Edutainment ซึ่งแปลเป็นไทยว่า การศึกษาเชิงหรรษา (เสาวพร เมืองแก้ว และคณะ, 2548: 3)

นอกจากนี้ยังมีเอกสารที่เกี่ยวข้องกับความหมาย และคำจำกัดความของ Edutainment ที่กล่าวถึงความหมายของศึกษานันทนาการไว้อย่างหลากหลาย เช่น Edutainment หมายถึงการนำเอาสื่อประเภทต่างๆ เช่น ภาพกราฟิก เสียง ภาพเคลื่อนไหว วิดิทัศน์ และดนตรี มาใช้ร่วมกันเพื่อให้ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ไปในขณะเดียวกัน ทำให้เกิดศัพท์ใหม่ขึ้นมาจากการผสมคำคือ Education + Entertainment กลายเป็นคำว่า Edutainment (อิสระ ลลิตวณิชกุล, 2549)

Edutainment หรือศึกษานันทนาการ ความหมายของศัพท์ด้านคอมพิวเตอร์คือโปรแกรมประยุกต์ในรูปแบบของเกมที่ให้ทั้งความบันเทิงและความท้าทายเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ โดยเสมือนว่ามีได้กำลังเรียนอยู่ (กิดานันท์ มลิทอง, 2539) โปรแกรมเหล่านี้จะมีทั้งภาพกราฟิกเคลื่อนไหว ภาพวิดิทัศน์ และเสียง ทำให้เกิดความตื่นเต้นเร้าใจไม่เบื่อหน่าย โปรแกรมประเภทนี้โปรแกรมหนึ่งที่ขายดีมาเป็นเวลานาน ได้แก่ Microsoft Flight Simulator ที่หลายคนซื้อมาใช้เล่นเป็นเกม แต่โรงเรียนฝึกการบินใช้ในการสอนการบินในสถานการณ์จำลอง และที่นิยมและรู้จักกันแพร่หลายมากอีกโปรแกรมหนึ่ง ได้แก่ ชุดเกม Carmen Sandiego ซึ่งเป็นเรื่องราวของนักสืบที่ฝึกการสังเกตและช่วยการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ในประเทศต่างๆ ได้เป็นอย่างดี (สุริยพร กุลสุทธิ, 2549)

ในวงการสื่อสารมวลชนมีรูปแบบการนำเสนอสาระผสมบันเทิง (Edutainment) โดยวางกลยุทธ์ให้สื่อสารมวลชนมีบทบาทในการประยุกต์ใช้สาระและความบันเทิงเพื่อการพัฒนาสังคมและประเทศชาติ ปรากฏดังรายการโทรทัศน์ที่ออกอากาศในปัจจุบัน เช่น รายการเกมโชว์แฟนพันธุ์แท้ ช่อง 5 สารคดีบนนอกกะลา และรายการฉลาดที่สุดสุด ช่อง 9 เป็นต้น (ปารีชาติ สถาปิตานนท์, 2543: 2)

คำว่า Edutainment เป็นศัพท์ที่เกิดจากการสร้างคำขึ้นมาใหม่ (คล้ายคลึงกับ Infotainment) โดยการผสมคำว่า Education และ Entertainment เข้าด้วยกัน เพื่อใช้สำหรับการนำเสนอความรู้ผสมความบันเทิงผ่านสื่อต่าง ๆ ทั้งรายการโทรทัศน์ และเว็บไซต์ ตัวอย่างที่เห็นเด่นชัดที่สุดคือรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก Sesame Street, The Electric Company และ Mr. Rogers เป็นต้น ส่วนเว็บไซต์ที่นำเสนอความบันเทิงผสมความรู้ได้อย่างยอดเยี่ยมได้แก่เว็บไซต์ Learn2.com และ How Stuff Works.com เป็นต้น (White, 2003)

Edutainment พัฒนาการมาจากคำว่า Edu(cation) + (Enter) tainment หมายถึงบทบาททางการเรียนที่มีการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนควบคู่กันทั้งความบันเทิงและการศึกษา รวมถึงการความหลากหลายของสื่อ เช่น ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ ที่ถูกผสมผสานทั้งการศึกษาและความบันเทิง (Wikipedia, 2006)

Edutainment (พร้อมด้วยคำว่า Educational Entertainment หรือ Entertainment-Education) มาจากรูปแบบของ Entertainment คือการออกแบบให้การศึกษามีความรื่นเริงสนุกสนาน มุ่งแสวงหารูปแบบการสอนที่มีความบันเทิงคล้ายกับรายการโทรทัศน์ (ตัวอย่างรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก เช่น Sesame Street, Dora the Explorer และ Teletubbies) คอมพิวเตอร์และวิดีโอเกมส์ ภาพยนตร์ ดนตรีและเสียงเพลง เว็บไซต์ และซอฟต์แวร์มัลติมีเดีย เป็นต้น

Edutainment เป็นคำใหม่ที่เกิดจากการผสมคำศัพท์ โดย Bob Heyman ซึ่งเกิดขึ้นในขณะที่เขากำลังผลิตสารคดี National Geographic ส่วนแหล่งอ้างอิงอื่นๆ เช่น Peter Catalanotto ก็สร้างคำว่า Edutaining ขึ้นเป็นครั้งแรกในช่วงปลายปี ค.ศ.1990 เป็นช่วงที่เขาพานักเรียนไปทัศนศึกษาในรายวิชาการวาดภาพและการเขียน และในช่วงก่อนหน้านี้นี้ บริษัท Boogie Down Productions ก็ใช้คำว่า Edutainment เป็นไตเติ้ลให้กับกลุ่มดนตรีแนว Hip-Hop เพื่อโปรโมทอัลบั้มเพลง (Radick, 2004)

การประยุกต์นำเอารูปแบบของความบันเทิง (Entertainment) จำพวกมหรสพต่างๆ เช่น สวนสนุก นิทรรศการ โทรทัศน์ วิทยุกระจายเสียง เกมคอมพิวเตอร์ มาใช้ร่วมกับการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดความสนุกสนานแก่ผู้ได้รับความรู้โดยไม่รู้สึกรู้ว่ากำลังเรียนอยู่ ถูกเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เพลิน (Play and Learn) เป็นคำพ้องเสียงที่ผสมมาจากภาษาอังกฤษ มีความหมายคือ การเรียนรู้อย่างเพลิดเพลิน นั่นเอง

คำจำกัดความของ Edutainment หมายถึง ปฏิสัมพันธ์ของการศึกษาและความบันเทิง ในทางการค้าจะปรากฏออกมาในรูปแบบของซอฟต์แวร์ เกมเบิ้ลเน็ตเว็ค หรือซีดีรอม เป็นต้น

เทคโนโลยีสื่อประสมที่สามารถนำเสนอข้อมูลได้ทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และยังมีปฏิสัมพันธ์ได้ (Interactive) อีกทั้งยังสามารถเชื่อมโยงข้อมูล (Hyperlink) ทำให้สามารถเลือกดูเนื้อหาเฉพาะส่วนที่สนใจได้ มีการนำมาใช้การเรียนการสอน การฝึกอบรม (Computer Based Training) และการบันเทิง เช่น โปรแกรมการศึกษาเชิงสนทนาการ (Edutainment) เป็นต้น (ไพรัช รัชชพงษ์ และคณะ, 2549)

จากความหมายและคำจำกัดความที่มีนักวิชาการหลายท่านให้ความหมายไว้อย่างหลากหลายตามที่กล่าวมาแล้วนั้น สามารถสรุปได้ว่า คำว่า Edutainment นั้นแม้จะแปลเป็นภาษาไทยได้หลายคำ เช่น คำว่า การศึกษาเชิงหรรษา (เสาวพร เมืองแก้ว และคณะ, 2548: 3) ศึกษาบันเทิง (กิดานันท์ มลิทอง, 2539) การศึกษาเชิงสนทนาการ (ไพรัช รัชชพงษ์ และคณะ, 2549) และสาระผสมบันเทิง (ปาริชาติ สถาปิตานนท์, 2543: 2) ต่างก็มีวัตถุประสงค์ปลายทางอย่างเดียวกันคือ มุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน ร่าเริง รื่นรมย์ มีอารมณ์ดี รู้สึกผ่อนคลาย ในขณะที่ซึมซับความรู้เข้าสู่สมองอย่างไม่รู้ตัว สอดคล้องกับการที่ผู้วิจัยมีความมุ่งมั่นที่จะจัดการแก้ไขปัญหาการเรียนการสอน โดยการสร้างต้นแบบจำลองศูนย์ศึกษابันเทิง และผลิตสื่อบรรจุเข้าไปในศูนย์แห่งนี้ เพื่อช่วยส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนการสอนในรายวิชา การผลิตรายการ โทรทัศน์การศึกษา ให้นักศึกษามีสื่อทันสมัย ไร้ใจทั้งภาพและเสียง พร้อมด้วยการเรียนในสภาพแวดล้อมที่ดี มีความสนุกสนานกับการเรียน ซึ่งจะช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นในที่สุด

2. รูปแบบของศึกษابันเทิง

จากกระแสการพัฒนาเทคโนโลยีการเรียนรู้คู่ความบันเทิงเริ่มเป็นที่จับตามองจากนักการศึกษาว่าสมควรจะเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่มีความเหมาะสมกับการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาทั้งภาครัฐและเอกชนมีการตื่นตัวในการนำรูปแบบต่างๆ ของศึกษابันเทิงมาช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ มีตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนในประเทศไทยคือ สถาบันกวดวิชาภาษาอังกฤษชื่อ Enconcept ได้ฉีกแนวคิดการเรียนภาษาอังกฤษด้วยทฤษฎีใหม่ชื่อว่า Memolody จัดสภาพห้องเรียนแบบมัลติมีเดีย มีเพลงคำศัพท์ มีครูสอนสไตล์ใหม่ที่ถูกใจวัยรุ่นชื่อ อริสา ธนาปกิจ หรือครูแนน เป็นผู้คิดออกแบบสร้างสรรค์รูปแบบการสอนแนวใหม่ มีรูปแบบที่โดดเด่น เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง เน้นผลิตสื่อการเรียนที่เข้าถึงหัวใจผู้เรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้แบบยั่งยืน

แท้จริง นิกรูปแบบการสอนภาษาอังกฤษด้วยการนำศัพท์ภาษา อังกฤษมาใส่ในดนตรี และแต่งเนื้อหาให้ โดนใจวัยรุ่น เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ จดจำโดยอัตโนมัติ พร้อมกับนำรูปแบบศึกษายันเทิงมาใช้ และ ครูผู้สอนภาษาอังกฤษก็เป็นคนยุคใหม่ที่ทั้งสอน ทั้งร้อง เต้น และเล่นละคร โดยเน้นให้ผู้เรียน ได้ทั้ง ความรู้และความสนุกไปพร้อมกัน ซึ่งเชื่อมั่นว่าเทคนิคนี้จะไปกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดใจ และติดตามการ สอนแบบพลาดไม่ได้ เกิดการจดจำแบบยั่งยืนโดยอัตโนมัติ เป็นการปูพื้นฐานด้านภาษาอังกฤษแบบ พร้อมนำไปใช้งานในวันข้างหน้า นอกจากความแปลกใหม่ด้านแนวการสอนแล้ว ภายในห้องเรียนยัง ตกแต่งบรรยากาศให้คล้ายกับสตูดิโอ โดยมีกล้องวงจรปิด และระบบเครื่องเสียงทันสมัย ควบคุมโดย ทีมงานเบื้องหลังที่จะนำเอฟเฟคต่างๆ มาเสริมโต้ตอบกับครูผู้สอน ในขณะที่สอนภาษาอังกฤษ เพื่อสร้าง บรรยากาศที่สนุกสนาน และกระตุ้นนักเรียนในห้องให้มุ่งมั่นกับการเรียนรู้ตลอดชั่วโมงเรียน ซึ่งนับเป็น รูปแบบใหม่ที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรกในประเทศไทย (เนชั่นแซนด์, 2549)

รูปแบบของศึกษาอีกอย่างหนึ่งคือหุ่นมือเป็นอุปกรณ์ซึ่งถูกนำมาแสดงในละครหุ่นมือเรื่อง ทำไมมดไม่มีฟัน นำเสนอออกอากาศในรายการ โทรทัศน์ชื่อ ทุ่งแสงตะวัน ทางไทยทีวีสีช่อง 3 ระหว่างเดือนพฤษภาคมถึงเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2549 วางบทบาทให้หุ่นมือทำตัวเป็นนายแบบ นางแบบ นำเสนอเรื่องราวบรรณคดีให้เด็กไทยไม่กินอาหารที่มีรสหวาน เพราะทำให้ฟันผุ ภายใต้ แนวคิด Fotonovela กล่าวคือ Fotonovela เป็นภาษาสเปน อ่านว่า โฟ-โต้-โน-เว-ลา (แต่คนอเมริกัน อ่านว่า โฟ-โต้-โน-เว-ลา) ซึ่งเป็นการสมาสคำสองคำ ได้แก่ Foto คือภาพถ่าย และ Novela คือ Novel หรือนิยาย หากแปลแบบสละสลวยคือ วรรณกรรมภาพถ่าย ซึ่งเป็นที่นิยมสูงในกลุ่มคนเชื้อสาย Hispanic ในทวีปอเมริกา Fotonovela ให้ข้อคิดพร้อมๆ ไปกับความบันเทิง โดยได้ชื่อว่าเป็น Entertainment Education หรือศึกษายันเทิงแขนงหนึ่ง

นอกจากนี้ยังมีผู้คิดค้นรูปแบบของการเรียนรู้แบบผลิตเพลินง่ายๆ แบบภูมิปัญญาชาวบ้าน มาใช้จนประสบความสำเร็จ คือนำเอาสวนสนุก นิทานธรรมะ และสระว่ายน้ำ มาเป็นสิ่งล่อใจดึงดูด เด็กๆ ในหมู่บ้านหนองหล่ม จังหวัดลำพูน ให้หันมาเข้าวัดมากขึ้น โดยมีแกนนำคือพระมหาบันเทิง ปัทมโธ ได้วางแผนพัฒนาคนภายใต้แนวคิดความรู้พุทธธรรม ความรู้สากล และภูมิปัญญาแต่ละ บุคคล มีการจัดกิจกรรมต่างๆ เช่นสร้างสนามให้เด็กเล่น เพราะเชื่อว่าการเล่นคือการเรียนรู้ของเด็ก นอกจากนี้ยังมีธนาคารความดี โดยในระยะเวลา 1 สัปดาห์ให้เด็กทำความดีที่บ้านเช่น ล้างจาน ถูบ้าน ซักผ้า แล้วจดใส่สมุดบันทึกโดยให้พ่อแม่เซ็นรับรองแล้วนำมาฝากที่ธนาคาร หากความดี สะสมไว้มากพอก็จะได้เล่นเกมในสระว่ายน้ำ แต่ก็ปลุกฝังว่า ไม่ใช่ทำความดีแล้วจึงจะได้เล่นน้ำ เพราะเมื่อโตขึ้นก็จะคิดว่าทำความดีแล้วจะต้องได้สิ่งตอบแทน แต่ความคิดที่ถูกต้องคือ การทำความ ดีเป็นการสร้างบุญสร้างกุศล สระว่ายน้ำเป็นเพียงผลพลอยได้เท่านั้น จากกิจกรรมนี้ส่งผลให้เด็กเข้า

วัดเป็นประจำ ช่วยเหลืองานวัดทุกอย่าง เป็นอุบาสก อุบาสิกา ตั้งแต่เยาว์วัย ทุกวันจะตื่นแต่เช้าเพื่อติดตามพระบิณฑบาตร ถือเป็นกระบวนการพัฒนาเด็กคนหนึ่งให้เป็นผู้ใหญ่ในวันข้างหน้าที่อยู่จักใช้ชีวิตของตนเอง และรู้จักอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม อย่างมีความสุข โดยกระบวนการพัฒนานั้นมีหลักการที่ดีคือ ไม่เน้นความสำเร็จหรือความล้มเหลว แต่เน้นการเรียนรู้แบบเปล็ดเปลลิน (พระมหากษัตริย์, 2548)

รูปแบบของศึกษานันทนาการไม่ได้ถูกจำกัดอยู่เพียงสิ่งที่กล่าวมาข้างต้นเท่านั้น ยังมีหน่วยงานของเอกชนชื่อบริษัท เอ็ม เอฟ อี ซี (เอ็มเฟค) จำกัด ได้พัฒนาเกมใหม่ชื่อ 24 Universal ซึ่งเป็นเกมประเภทนันทนาการผสมกับการศึกษา ช่วยพัฒนาทักษะในวิชาคณิตศาสตร์ออกวางตลาด โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือวัยรุ่นอายุ 12-20 ปี เมื่อกระแสของศึกษานันทนาการเริ่มได้รับการตอบรับจากลูกค้าจนกลายเป็นช่องทางสร้างที่รายได้ จึงเป็นที่มาของบริษัทเอกชนรายอื่นหันมาพัฒนาสื่อศึกษานันทนาการในรูปแบบอื่น เช่น สำนักพิมพ์นีโอเอดูเทนเมนท์ และสำนักพิมพ์นานมีบุ๊คส์ ได้ผลิตหนังสือพ็อกเก็ตบุ๊กสำหรับเด็กและเยาวชน เน้นให้ความสนุกสนานและความบันเทิงช่วยเสริมสร้างจินตนาการ และให้ความรู้แก่เด็กๆ ไปพร้อมๆ กัน ซึ่งก็ได้รับความนิยมมาก

บริษัท บิลิ๊งค์มีเดีย จำกัด เป็นผู้ผลิตรายการโทรทัศน์รูปแบบศึกษานันทนาการ มีสตูดิโอและทีมผลิตรายการของตัวเอง มีพันธมิตรที่เป็นค่ายเพลงไทยและต่างประเทศเทคส่งมิวสิควิดีโอมาให้ ส่วนการขออนุญาตแพร่ภาพได้ยื่นขอกับกองทะเบียน สำนักงานตำรวจแห่งชาติ เพื่อส่งสัญญาณโทรทัศน์ถ่ายทอดภายในอาคารด้วยรูปแบบเดียวกับจอโทรทัศน์ในศูนย์การค้าทั่วไป มีการเจาะเข้าหากกลุ่มเป้าหมายในส่วนที่สื่อสารมวลชนอื่นๆ ไม่สามารถเข้าถึง มีรายการโทรทัศน์ชื่อว่า U Channel ซึ่งได้ชื่อว่าเป็นสถานีโทรทัศน์ภายในมหาวิทยาลัยแห่งแรกในประเทศไทย แพร่ภาพรายการตั้งแต่เวลา 8.00-18.30 น. ทุกวันจันทร์ถึงศุกร์ เนื้อหาเป็นรายการเพลงและภาพยนตร์ รายการสด กีฬา ข่าว และเหตุการณ์สำคัญ พร้อมด้วยรายการ Candid Camera เพื่อการมีปฏิสัมพันธ์กับนักศึกษาโดยเฉพาะ ตามแนวคิด Teenage Edutainment TV ซึ่งเป็นโทรทัศน์ของวัยรุ่น รูปแบบเนื้อหาคล้ายกับ Channel V หรือ MTV แต่ทำให้เหมาะสมกับนักศึกษา เป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ด้วยประสบการณ์ตรง โดยให้นักศึกษาเข้ามามีส่วนร่วมทำงานทั้งเบื้องหน้าและเบื้องหลัง ให้อำนาจเทคนิคการบริหาร การนำเสนอรายการ การแสดง เป็นต้น สิ่งที่มีมหาวิทยาลัยจะได้รับประโยชน์จากการมี U Channel ก็คือ จะมีผลดีโดยตรงต่อการสื่อสารภายในมหาวิทยาลัย รวมทั้งนักศึกษาได้ฝึกงานด้วยช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ของนักศึกษากับมหาวิทยาลัย ด้วยกิจกรรมต่างๆ ที่จะช่วยดึงให้นักศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยมากขึ้น ตลอดจนส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและอาจารย์ซึ่งท้ายสุดจะส่งผลต่อพัฒนาการของตัวนักศึกษาเอง (เนชั่นแซนด์แนล, 2549)

การนำรูปแบบของศึกษابันเทิงมาผสมผสานและประยุกต์ใช้เพื่อให้ผู้เรียน เรียนอย่างมีความสุขในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานนั้น จะเห็นได้จากโรงเรียนศิริเพ็ญ กรุงเทพมหานคร จัดทำโครงการดูแลผู้รักให้เรียนรู้อย่างมีความสุข มีการเสริมการเล่นเข้าไปในหลักสูตร โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อประสานความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้ปกครองและครูในการร่วมมือร่วมใจพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนเก่ง คนดี และเรียนอย่างมีความสุข (คู่มือพ่อแม่ดูแลผู้รักให้เรียนรู้อย่างมีความสุข, 2548) นอกจากนี้ โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม ยังได้ดำเนินโครงการสัปดาห์สนุกสนานทลอดสัปดาห์ ภายใต้ชื่อ Fun Find Focus มีตารางสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กอย่างสนุกสนานตลอดสัปดาห์ เช่น คณิตคิดสนุก ปริศนาอักษรไขว้ สนุกกับต้นไม้ เป็นต้น ถือว่าเป็นหน่วยงานที่น่าจะนำมาเป็นแบบอย่างที่ยังมองเห็นความสำคัญของการเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก (ลัดดา ภูเกียรติ, 2549)

จากหลักการและทฤษฎีดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้พบว่า การเรียนรู้ในรูปแบบศึกษابันเทิง มีวิธีการนำเสนอที่หลากหลาย ได้แก่ การนำเสนอโดยตัวบุคคลหรือผู้สอน แสดงบทบาทเป็นเอ็นเตอร์เทนเนอร์ หรือผู้ให้ความบันเทิง เป็นผู้ดำเนินรายการตลอดชั่วโมงการสอน ให้มีบรรยากาศที่สนุกสนานเพลิดเพลิน รูปแบบอีกอย่างหนึ่งคือการใช้กิจกรรมในการเล่น มีการออกแบบกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนลงมือกระทำ ได้เล่น ได้คิดแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ และประการสุดท้ายคือรูปแบบที่มีการนำเอาสื่อบันเทิงและเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ เช่น เกมเพื่อการศึกษา และรายการโทรทัศน์เพื่อการศึกษา เป็นต้น นับว่าเป็นตัวอย่างที่ดีในการนำมาใช้เพื่อการศึกษาวิจัย จุดประกายแนวคิดให้วงการเทคโนโลยีการศึกษาพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่ก้าวล้ำไปในอนาคต

ศูนย์ศึกษابันเทิง

1. ต้นแบบของศูนย์ศึกษابันเทิง

ในประเทศไทยมีหลายหน่วยงานที่น่าแนวคิดศึกษابันเทิงมาออกแบบและจัดตั้ง เพื่อเป็นแหล่งสำหรับการเรียนรู้แบบสนุกสนานเพลิดเพลิน ก่อนที่จะสร้างแบบจำลองศูนย์ศึกษابันเทิง (Model of Edutainment Center) เพื่อเป็นต้นแบบสำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้บริหารรวมทั้งศึกษาข้อมูลในด้านต่างๆ เช่น โครงสร้างการบริหารจัดการ การจัดระบบทรัพยากรสารสนเทศ การจัดนิทรรศการ ระบบการให้บริการ การออกแบบตกแต่งภายใน การจัดหาสื่อโสต

ทัศน์ การซ่อมบำรุงและดูแลรักษา และปัญหาที่พบ จากตัวอย่างของศูนย์ศึกษาบันเทิงที่กำลังเปิดให้บริการในปัจจุบัน ดังต่อไปนี้

1.1 อุทยานการเรียนรู้ (Thailand Knowledge Park: TK Park)

อุทยานการเรียนรู้เป็นแหล่งแสวงหาความรู้ในบรรยากาศสร้างสรรค์ ทันสมัย มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเชื่อมโยงเครือข่ายกระจายความรู้ เป็นศูนย์รวมสื่อและข้อมูล ที่สะดวกในการเข้าถึงและใช้บริการ มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ต่างๆ ซึ่งส่งเสริมสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้สาธารณะและการพัฒนาความสามารถของแต่ละบุคคลตลอดชีวิต

ลักษณะทางกายภาพ

อุทยานการเรียนรู้ตั้งอยู่ที่ชั้น 8 Dazzle Zone ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ กรุงเทพฯ มีการจัดสรรพื้นที่เป็นส่วนต่างๆ ที่หลากหลายทั้งสีสรรและรูปแบบ ประกอบด้วยพื้นที่ต่างๆ ได้แก่ ห้องเด็ก ห้องเจียบ (ห้องอ้างอิงเพื่อการค้นคว้าส่วนบุคคล) ห้องสมุดดนตรี ห้องสมุดไอที ห้องสื่อเสมือนจริง ห้องฉายภาพยนตร์ขนาดเล็ก ห้องปฏิบัติการด้านเทคโนโลยี ลานสานฝัน และศูนย์การเรียนรู้ออนไลน์ประสงค์ เปิดโอกาสให้เด็กและเยาวชนได้แสดงออกถึงพลังแห่งการสร้างสรรค์ ตลอดจนแลกเปลี่ยนประสบการณ์ความรู้ในด้านต่างๆ ผ่านกิจกรรมที่สร้างสรรค์ในพื้นที่ส่วนต่างๆ ได้แก่ ส่วนจัดแสดงนิทรรศการและกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการที่เชื่อมโยงระหว่างวิทยาศาสตร์ และศิลปวัฒนธรรมเข้าไว้ด้วยกัน เช่น สืบศิลป์ป้องกันภัย มหัศจรรย์พรรณพฤกษ เป็นต้น ส่วนจัดกิจกรรมดนตรีเพื่อการเรียนรู้ การสาธิตงานดนตรี เพื่อเรียนรู้ดนตรีประเภทต่างๆ พร้อมการพูดคุยให้ความรู้โดยวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ โครงการรวมพลคนรักดนตรี เวทีเปิดสำหรับเยาวชนและผู้มีใจรักในเสียงดนตรี และมีพื้นที่สำหรับแสดงความสามารถต่างๆ ทางดนตรีอีกด้วย อีกทั้งพื้นที่สำหรับการฟังเพลง บางส่วนยังเป็นกระจกใส สามารถมองเห็นทิวทัศน์ด้านนอกห่างได้อย่างกว้างไกล ช่วยเพิ่มบรรยากาศในการเรียนรู้และดึงดูดความสนใจได้เป็นอย่างดี

ระบบบริหารจัดการ

สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ เป็นองค์การมหาชน ภายใต้สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ สังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี ได้รับจัดสรรงบประมาณจากสำนักงบประมาณ มีผู้อำนวยการเป็นผู้บริหารระดับสูงสุด และแบ่งสายงานบังคับบัญชาตามลำดับชั้น แบ่งเป็นแผนกต่างๆ เช่น ประชาสัมพันธ์ แผนกจัดกิจกรรมและนิทรรศการหมุนเวียน ฝ่ายเทคนิคและซ่อมบำรุง ฝ่ายวิชาการ ฝ่ายการเงิน จัดซื้อ และพัสดุ ฝ่ายจัดระบบข้อมูลสารสนเทศ และอื่นๆ นอกจากนี้ยังมีกลยุทธ์การบริหารงานที่เน้นวิสัยทัศน์ พันธกิจ และวัตถุประสงค์ ในการพัฒนาความสามารถของบุคลากร การประยุกต์ใช้แนวคิดการตลาดและการสื่อสาร การร่วมมือกับหน่วยงานอื่นๆ และยังการขยายผลสู่ชุมชนอีกด้วย

การให้บริการ

สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ สนับสนุนการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และการพัฒนานวัตกรรม โดยจัดทำระบบข้อมูลและเชื่อมโยงเครือข่าย กระจายความรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ให้บริการยืมคืนหนังสือออนไลน์ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ และหนังสือเสียงกว่า 5,000 เล่ม และอีเลิร์นนิ่งเพื่อให้ผู้สนใจสามารถเข้าใช้บริการและร่วมเป็นส่วนหนึ่งในชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ ส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน การแสวงหาความรู้ และการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ตลอดชีวิต ช่วย让孩子และเยาวชน ตลอดจนผู้สนใจทั่วไป เพิ่มพูนทักษะการใฝ่รู้ และค้นคว้าความรู้ต่างๆ จากรากฐานภูมิปัญญาไทย และขยายต่อยอดสู่สากล มีระบบการบอกรับสมาชิก ส่งข่าวสารข้อมูล เชิญชวนให้มาร่วมกิจกรรมและโครงการต่างๆ เช่น โครงการอบรมห้องสมุดมีชีวิต จุดประกายห้องสมุดมีชีวิตในโรงเรียนขนาดเล็กไทยรักการอ่าน ร่วมงานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติ ร่วมงานมหกรรมนักอ่าน สัมมนาเชิงปฏิบัติการในหัวข้อเกี่ยวกับภาพยนตร์ ดนตรี และเทคโนโลยีสารสนเทศอื่นๆ เป็นต้น นอกจากนี้ สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ได้ดำเนินงานร่วมกับหน่วยงานภาครัฐและเอกชนต่างๆ ในการรวบรวมองค์ความรู้ และมาจัดทำเป็นสื่อรูปแบบต่างๆ ได้แก่ ชุมทรัพย์ของแผ่นดิน นิทานพื้นบ้านภาคใต้ ชุดสารานุกรมดนตรีไทย คู่มือส่งเสริมการอ่านสำหรับเด็กประถมและเยาวชนก่อนวัยรุ่น เกม และหนังสือเรื่อง อุษยา และผีไทยก๊ิก ก๊ิก กวี คนสู้ผี เป็นต้น เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้สู่สมาชิกและผู้สนใจทั่วไป (อุทยานการเรียนรู้, 2550: 15-19)

1.2 พิพิธภัณฑ์เด็ก (Children's Discovery Museum)

ความเป็นมาของพิพิธภัณฑ์แห่งนี้มาจาก พระราชปรารภในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ที่ทรงปรารภนาให้เด็กไทยได้รับโอกาสในการเรียนรู้อันกว้างขวาง ซึ่งคณะผู้บริหารในสมัยของ ดร.พิจิตต์ รัตตกุล เป็นผู้ว่าราชการกรุงเทพมหานคร ได้สนองพระราชปรารภ โดยจัดพื้นที่ส่วนหนึ่งของสวนสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ จำนวน 7 ไร่ ที่มูลนิธิสวนสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ มอบให้เป็นสถานที่ก่อสร้างอาคารพิพิธภัณฑ์เด็ก ซึ่งสำนักสวัสดิการสังคม กรุงเทพมหานคร ได้เริ่มก่อสร้างพิพิธภัณฑ์เด็กขึ้น ในปี พ.ศ. 2543 และเสร็จสมบูรณ์ในปี 2544 ในสมัยของนายสมักร สุนทรเวช เป็นผู้ว่าราชการกรุงเทพมหานคร

ลักษณะทางกายภาพ

พิพิธภัณฑ์เด็กมีพื้นที่ 7,000 ตารางเมตร ประกอบด้วยอาคารจัดแสดงนิทรรศการ 4 หลัง ได้แก่

อาคาร 1 มีสิ่งน่าสนใจมากมาย เช่น ภาควิทยาศาสตร์ ให้เด็กๆ ทดลองและสังเกตว่าเสียงเดินทางได้อย่างไรกับชุดเสียงตามท่อ ตื่นเต้นกับฟองยักษ์มหัศจรรย์ที่ล้อมรอบตัว เรียนรู้ความสัมพันธ์ของอวัยวะที่ให้เคลื่อนไหวอย่างคล่องแคล่วกับชุดโครงกระดูกทะเล้น และเอกซเรย์ฟังเสียงหัวใจเต้นในท้องแม่กับชุดกลับสู่ท้องแม่ ภาควัฒนธรรมและสังคม พาเด็กๆ เที่ยวทั่วเมืองไทยไปกับสถานีรถไฟพิพิธภัณฑ์เด็ก ตามรอยวัฒนธรรม ศึกษาวิถีชีวิตของคนไทย กับชุด ลานบ้าน ลานวัด เรียนรู้โภชนาการ แสดงฝีมือทำอาหารที่ห้องครัวน้อยน้อย เป็นต้น

อาคาร 2 เป็นที่จัดแสดงนิทรรศการเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับพระราชกรณียกิจเกี่ยวกับการอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม แอบดูชีวิตในร่มไม้ ฟังเสียงนก มาเปิดเปลือกไม้ดูไข่นก และแมลงต่างๆ ที่อาศัยอยู่ในเปลือกไม้

อาคาร 3 เป็นอาคารภาคเด็กเล็ก สร้างขึ้นมาสำหรับเด็กและครอบครัวบนพื้นที่กว่า 3,400 ตารางเมตร เน้นกระบวนการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กในแต่ละวัย ได้แก่ กิจกรรมเพื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กวัย 6 เดือน-6 ปี, พื้นที่สนุกสำหรับเด็กๆ ในเมืองสายรุ้งและห้องกิจกรรมเด็กเล็ก โดยเน้นการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัส เพื่อพัฒนาการที่ดีด้านร่างกาย และพัฒนา

ความคิดผ่านกิจกรรมความเพลิดเพลิน อาทิ ตลาดนัดซื้อ ที่ให้เด็กๆ ได้ฝึกเป็นทั้งผู้ซื้อและผู้ขาย ในเวลาเดียวกัน คลินิกฟ้าใส มาทดลองเป็นหมอฟันกันคุณะ บ้านแสนสุข ลานนึ่งนึ่งน้อย เป็นต้น

ระบบบริหารจัดการ

พิพิธภัณฑ์เด็กเป็นทรัพย์สินของกรุงเทพมหานคร แต่ได้มอบให้บริษัท รักลูก ดิสคัฟเวอรี เลิร์นนิ่ง จำกัด เป็นผู้บริหารจัดการทั้งหมด เพื่อให้เกิดความคล่องตัวในการบริหารจัดการทรัพย์สิน การดูแล และให้บริการแก่ประชาชน ดังนั้น การจัดการองค์กรจึงมีลักษณะเป็น เอกชน มีกรรมการผู้จัดการ เป็นผู้บริหารสูงสุด และแบ่งสายงานบังคับบัญชาตามลำดับชั้น แผนก ประชาสัมพันธ์และต้อนรับเป็นส่วนหน้าที่ต้องคอยต้อนรับผู้เข้ามาเยี่ยมชม เป็นไกด์นำชมสถานที่ แนะนำ บรรยาย ให้ความรู้แก่เด็กๆ และผู้ปกครอง มีฝ่ายจัดกิจกรรม ฝ่ายวิชาการ ฝ่ายซ่อมบำรุง ฝ่ายจัดซื้อ เป็นต้น เพื่อจุดมุ่งหมายในภารกิจเดียวกันคือ การให้บริการ ส่งเสริมความรู้แก่เด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นอนาคตของชาติ

การให้บริการ

มีระบบสมาชิกทั้งรายเดือนและรายปี แต่ลูกค้าทั่วไปก็สามารถเข้าไปใช้บริการได้ รวมถึงการเข้าชมเป็นหมู่คณะ สามารถติดต่อล่วงหน้าได้ มีกิจกรรมมากมายเพื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กอายุระหว่าง 7-14 ปี และครอบครัว โดยเปิดโอกาสให้ทุกคนในครอบครัวได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกัน สนุกกับการฝึกฝนทักษะการเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติงานจริงในห้อง Workshop เช่น ห้องงานไม้ ห้องงานปั้น ห้อง 108 ไอเดีย และห้องเพลินคิด เป็นต้น โดยเฉพาะในอาคารภาค ธรรมชาติ ที่นี้เด็กๆ จะได้สัมผัสชีวิตในดิน แอบดูชีวิตปลาน้ำจืดในตู้ Big Tank ค้นหาคำตอบน้ำฝน ธรรมชาติเกิดได้อย่างไรกับวัฏจักรของน้ำ เป็นต้นนอกจากนี้ยังมีสวนของลานสันทนทานการซึ่งมีหอย ผงูยักษ์ที่ชวนเด็กๆ มาปีนป่ายเพื่อออกกำลังกาย โดยการไ้ใช้แขน ขา มือ ลำตัวกับอุปกรณ์ หลากหลายชนิด ซึ่งจะช่วยให้มีความมั่นใจ ความระมัดระวัง ฝึกความกล้าในการใช้อุปกรณ์ต่างๆ และสร้างความสนุกสนานให้กับเด็กๆ ดิคกับหอยผงูยักษ์ยังมีตาข่ายพิระมิด ซึ่งเหมาะสำหรับเด็กอายุ 8 ขวบขึ้นไป ตาข่ายพิระมิดนี้จะฝึกให้เด็กๆ รู้จักการคิดแก้ปัญหา ความมั่นใจ ความระมัดระวัง รวมทั้งฝึกฝนความกล้าที่จะไปสู่จุดหมายอีกด้วย ซึ่งมีเด็กเข้าไปเรียนรู้มากมายในแต่ละเดือน (พิพิธภัณฑ์เด็ก, 2551)

แนวคิดออกแบบและจัดตั้ง The Style by Toyota

บริษัท โตโยต้า มอเตอร์ ประเทศไทย จำกัด ได้เปิดตัวศูนย์ศึกษابันเทิง เพื่อส่งเสริมและสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ของคนรุ่นใหม่ ที่เต็มเปี่ยมไปด้วยความคิดสร้างสรรค์ ความเชื่อมั่นในตนเอง และสนใจแสวงหาข้อมูลเกี่ยวกับเทคโนโลยีใหม่ๆ ซึ่งเป็นสถานที่แห่งใหม่ที่เพิ่มสีสันเพื่อการเรียนรู้ผ่านความบันเทิง นำเสนอสาระทางด้านเทคโนโลยี พร้อมสอดแทรกด้วยข้อมูลข่าวสาร ความเคลื่อนไหวในด้านบันเทิง แฟชั่น ดนตรี กีฬา และศิลปะแขนงต่างๆ และยังเป็นสถานที่ที่เปิดโอกาสให้เยาวชนได้แสดงความสามารถ และความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างอิสระ

ลักษณะทางกายภาพ

ศูนย์ศึกษابันเทิงแห่งนี้ มีทำเลตั้งอยู่ใจกลางจุดศูนย์กลางรวมของวัยรุ่นไทยคือสยามสแควร์ แนวคิดหลักในการออกแบบ คือการสร้างตัวอาคารที่มีเอกลักษณ์โดดเด่น มีจุดมุ่งหมายในการเป็นศูนย์ศึกษابันเทิงเพื่อสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน และส่งเสริมให้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในสิ่งที่ตนสนใจ เป็นอาคาร 3 ชั้น มีพื้นที่รวมทั้งหมด 1,000 ตารางเมตร ได้รับการตกแต่งและสร้างสรรค์แต่ละส่วนไว้ดังนี้

ชั้นที่ 1 ออกแบบให้มีสีสันที่หลากหลาย สำหรับใช้เป็นสถานที่นัดพบของคนรุ่นใหม่ ที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยีอันล้ำสมัย มีแหล่งข้อมูล ข่าวสารหลากหลายเพื่อการเรียนรู้ ผู้ใช้บริการจะได้เลือกนั่งทานกาแฟพร้อมชมรายการโทรทัศน์จอใหญ่ สืบค้นข้อมูลข่าวสารผ่านคอมพิวเตอร์แบบจอสัมผัส ในบรรยากาศที่สดชื่น รายล้อมด้วยการตกแต่งด้วยสีเขียว สำหรับพื้นที่ Ubiq window ผู้เข้าชมจะรู้สึกตื่นตื้นตันกับระบบซอฟต์แวร์แบบมีปฏิสัมพันธ์ ส่วนลานกว้างมีการติดตั้งจอภาพขนาดใหญ่ ความคมชัดสูง สร้างบรรยากาศอันน่าตื่นตาตื่นใจแก่วัยรุ่นที่อยู่ในบริเวณสยามสแควร์ นอกจากนี้ยังมีจอ LED โปร่งแสง (See through) ขนาด 200 ตารางเมตร ใหญ่ที่สุดในทวีปเอเชีย สร้างภาพลักษณ์อันน่าประทับใจให้กับอาคารล้ำสมัยแห่งนี้ ด้วยภาพจากวิดีโอ และกราฟฟิกเคลื่อนไหวต่างๆ อีกด้วย

ชั้นที่ 2 ตกแต่งให้เป็นสตูดิโอจำลอง แล้วสร้างบรรยากาศให้ลึกลับ ด้วยการแสดงดนตรีสดกับดีเจมีอาชีพรุ่นใหม่ นำเสนอข้อมูลข่าวสาร เสียงเพลง และเสียงดนตรี รวมถึงสปอต

โฆษณาสำหรับกลุ่มลูกค้าวัยรุ่น โปรแกรมการแสดงจะจัดขึ้นทุกวัน ซึ่งพื้นที่ในส่วนนี้จัดเตรียมไว้ เพื่อสร้างความสนุกสนานกับการพักผ่อน ด้วยเสียงเพลงเป็นหลัก

ขั้นที่ 3 เป็นเวทีแสดงออกซึ่งความสามารถและพรสวรรค์ในทางสร้างสรรค์ เรียนรู้จากประสบการณ์จริง เพื่อพัฒนาศักยภาพหลากหลายรูปแบบ เช่น กิจกรรมเชิงปฏิบัติการ โดยจัดเตรียมขึ้นเพื่อรองรับหลากหลายรูปแบบของกิจกรรมซึ่งหมุนเวียนไปตามช่วงเวลาด้วยการเชิญผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพ และผู้มีชื่อเสียง ส่งเสริมและสนับสนุนให้นักเรียน นิสิต นักศึกษา ที่สมัครใจเข้าร่วมแสดงความสามารถและพรสวรรค์ เป็นโอกาสในการจุดประกายให้วัยรุ่น ได้แสดงความสามารถ และท้าทายด้านความคิด ห้องกิจกรรมนี้จะเพียบพร้อมไปด้วยอุปกรณ์ แสง เสียง ภาพ เพื่อรองรับการจัดกิจกรรมพิเศษ และสามารถจัดกิจกรรมได้อย่างต่อเนื่อง หวังในการกระตุ้นให้นักศึกษา ได้ใช้สถานที่แห่งนี้ในการแสดงความสามารถพิเศษ และพรสวรรค์ของตนอย่างเต็มที่

ระบบบริหารจัดการ

มีผู้จัดการเป็นหัวหน้าหน่วยงาน ในการสั่งการควบคุมดูแลพนักงานในแต่ละส่วน ให้ปฏิบัติหน้าที่ในการให้บริการลูกค้า มีแผนกประชาสัมพันธ์คอยต้อนรับลูกค้าที่มาใช้บริการ แนะนำวิธีการใช้บริการในพื้นที่ต่างๆ มีแผนกบริการลูกค้าที่จะพาทำกิจกรรมตามความสนใจ มีนักดนตรีและดีเจเป็นผู้สร้างสรรค์บรรยากาศความเป็นกันเองและสนุกสนาน ฝ่ายออกแบบตกแต่งภายในอาคารสถานที่จะเป็นผู้แต่งเติมสีสันให้กับโซฟา ชั้นวางของ เคาเตอร์ให้บริการ ทางเดิน รวมถึงลักษณะการจัดวางจอภาพขนาดต่างๆ

การให้บริการ

มีระบบลงทะเบียน บอกรับสมาชิก ซึ่งลูกค้าจะได้รับรหัสผ่านสำหรับการเข้าชมในครั้งนี้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งรหัสผ่านนี้สามารถใช้แสวงหาข้อมูลข่าวสารอันมีคุณค่าตามที่ตนสนใจ เพื่อการสืบค้น และการศึกษา ผ่านทางจอภาพระบบสัมผัสที่ติดตั้งไว้ให้บริการ โดยมีความรู้ที่หลากหลาย หัวข้อ เช่น ดนตรี แฟชั่น ภาพยนตร์ ศิลปะ และการออกแบบ กีฬา เทคโนโลยี และความเคลื่อนไหวของชุมชน แนวคิดในการออกแบบรถยนต์ และข่าวความเคลื่อนไหว กิจกรรมมอเตอร์สปอร์ต และข้อมูลที่อยู่ในความสนใจของวัยรุ่น นอกจากนี้ สถานที่แห่งนี้ยังเป็นสังคมไร้สายหรือ Wireless Community คือให้บริการเชื่อมต่อระบบข้อมูลข่าวสารผ่านโทรศัพท์มือถือ ด้วยระบบ Bluetooth ซึ่ง

กำลังเป็นที่นิยมของวัยรุ่นในปัจจุบัน พร้อมระบบเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตไร้สาย ซึ่งสามารถใช้คอมพิวเตอร์แบบพกพาส่วนตัวได้ ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างเพลิดเพลินไร้ขีดจำกัด (Sasaki, 2008)

1.3 ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา รังสิต คลอง 6 (Rangsit Science Center for Education)

กระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศจัดตั้งให้ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา รังสิต เป็นสถานศึกษา ในสังกัดกรมการศึกษานอกโรงเรียน เมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2540 บนเนื้อที่ 62 ไร่ ตั้งอยู่ที่ ตำบลรังสิต อำเภอธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี โดยมีหน้าที่และความรับผิดชอบในการจัดกิจกรรมเรียนรู้ด้าน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ธรรมชาติสิ่งแวดล้อม ดาราศาสตร์และอวกาศในรูปแบบต่าง ๆ ให้แก่ นักเรียน นักศึกษา ประชาชนและผู้ด้อยโอกาส เช่น กิจกรรมค่ายนิทรรศการ การสาธิตทดลอง ท้องฟ้าจำลอง รวมทั้งเป็นศูนย์กลางในการศึกษาค้นคว้าทดลองทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ของกลุ่มเป้าหมายทั้งในระบบโรงเรียนและนอกระบบโรงเรียน ครู อาจารย์ และผู้สนใจในจังหวัดที่อยู่ทางด้านเหนือของกรุงเทพมหานคร นอกจากนี้ยังทำหน้าที่ พัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมหลักสูตร และสื่อการเรียนรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ตลอดจนส่งเสริมสนับสนุนประสานงานกับหน่วยงานเครือข่ายในการจัด และให้บริการเรียนรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี แก่กลุ่มเป้าหมาย เผยแพร่และให้บริการสื่อและรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ลักษณะทางกายภาพ

อาคารศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา รังสิต เป็นอาคาร 3 ชั้นตามหลักสถาปัตยกรรมที่เรียกว่า Post Tension ภายในอาคารมีพื้นที่ใช้สอย 35,000 ตารางเมตร แบ่งพื้นที่ออกเป็น ห้องนิทรรศการถาวร ห้องท้องฟ้าจำลอง ห้องประชุมสัมมนาขนาด 330 ที่นั่ง ห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์ ห้องแลป และห้องสำนักงาน มีห้องนิทรรศการต่างๆ ได้แก่ นิทรรศการประทีปแห่งแผ่นดิน นิทรรศการดาราศาสตร์และอวกาศ นิทรรศการวิทยาศาสตร์พื้นฐาน นิทรรศการเมืองเด็ก นิทรรศการเปิดโลกสิ่งแวดล้อม นิทรรศการเรียนรู้ธรรมชาติรอบตัว นิทรรศการ โลกล้านปี นิทรรศการ โลกดาวเคราะห์แห่งชีวิต นิทรรศการกีฬาวิทยาศาสตร์ นิทรรศการนอกอาคาร ได้แก่ สวนวิทยาศาสตร์ สวนสมุนไพร สวนธรณีวิทยา สวนเกษตรธรรมชาติ ไม้ในวรรณคดี นาฬิกาแดด รวมถึงมีหอดูดาวแบบโดม ติดตั้งกล้องขนาด 16 นิ้ว นอกจากนี้ยังมีกล้องภาคสนามอื่นอีกเช่น กล้องนิวโทเนียน 16 นิ้ว และกล้องหักเหแสงขนาด 4 นิ้ว ห้องฉายดาวเป็นแบบโดมเอียง จุที่นั่งได้ 160 ที่นั่ง พร้อมทั้งสามารถฉายภาพยนตร์แบบ IMAX ได้ ถือเป็นท้องฟ้าจำลองแห่งใหม่ เพื่อตอบสนองกิจกรรมดาราศาสตร์ แก่บุคคลทั่วไป

ระบบบริหารจัดการ

ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา รังสิต เป็นสถานศึกษาในสังกัดกรมการศึกษานอกโรงเรียน มีฐานะเป็นส่วนราชการ มีตำแหน่งผู้อำนวยการเป็นผู้บริหาร และแบ่งส่วนงานรับผิดชอบออกเป็นแผนกต่างๆ เช่น ฝ่ายวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญ ฝ่ายกิจกรรมการศึกษา แผนกการเงินและบัญชี กลุ่มงานเทคโนโลยีสารสนเทศ ฝ่ายผลิตชิ้นงานมัลติมีเดีย ฝ่ายวิจัยและพัฒนา ฝ่ายวิเทศสัมพันธ์ และอื่นๆ ซึ่งบริหารงานในระบบราชการ มีข้าราชการ ลูกจ้างประจำ และลูกจ้างชั่วคราว ทำงานตามกรอบภาระงานที่ได้รับมอบหมาย

การให้บริการ

เปิดโอกาสให้นักเรียน นักศึกษา เยาวชน และประชาชนทั่วไป ได้เข้าไปศึกษาหาความรู้ ทั้งรูปแบบติดต่อโดยตรง ไปกันแบบครอบครัว หรือติดต่อเข้าชมเป็นหมู่คณะก็ได้ ภายในมีนิทรรศการ การจัดกิจกรรม การเรียนการสอนทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีดาราศาสตร์ และกิจกรรมที่หลากหลายเช่น ค่ายวิทยาศาสตร์ ห้องเรียนวิทยาศาสตร์ การประชุมอบรมสัมมนา ทางด้านวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม ค่ายนักดาราศาสตร์น้อย อบรมการทำบอลูน อากาศร้อนด้วยกระดาษ อบรมการดองไส้สัตว์ ดองสีพืช อบรมการทำผลิตภัณฑ์จากสมุนไพร สนุกกับเคมี โลกของจุลินทรีย์ การแสดงทางวิทยาศาสตร์ เป็นต้น (ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา รังสิต, 2552)

1.4 สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (National Discovery Museum Institute หรือ Museum Siam)

สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ เป็นหน่วยงานของรัฐ ประกาศจัดตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 18 มิถุนายน 2547 ซึ่งมีหน้าที่ดำเนินการและพัฒนาองค์ความรู้ตามยุทธศาสตร์ของรัฐบาล เพื่อส่งเสริมให้ประชาชนได้มีโอกาสเรียนรู้อย่างเพลิดเพลิน ภายในพิพิธภัณฑ์ นำเสนอสาระความรู้เกี่ยวกับความเป็นมาของผู้คนและดินแดนในประเทศไทยและดินแดนอุษาคเนย์ โดยรวบรวมข้อมูลความรู้ความรู้ทั้งด้านภูมิศาสตร์ ธรรมชาติวิทยาโบราณคดี ประวัติศาสตร์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพื่อความเข้าใจอันถูกต้องดีงามเกี่ยวกับตัวตนของคนไทยในปัจจุบันและความสัมพันธ์กับประเทศเพื่อนบ้านอันจะนำไปสู่ความมั่นคงและสันติภาพในภูมิภาค ทั้งนี้ รูปแบบการนำเสนอและนิทรรศการจะมีลักษณะความรู้เชิงบูรณาการกระตุ้นให้คิด และเกิดความสนุกที่นรมย์กับการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ลักษณะทางกายภาพ

พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ มีเนื้อที่ประมาณ 7 ไร่ ตั้งอยู่ในพื้นที่กระทรวงพาณิชย์เดิม ถนนสนามไชย กรุงเทพมหานคร ภายในพื้นที่ประกอบด้วยอาคารหลัก 4 อาคาร ดังนี้

อาคาร 1 เป็นกระทรวงพาณิชย์สมัยรัชกาลที่ 6 มีรูปแบบนีโอคลาสสิก ที่สถาบันฯ ได้อนุรักษ์และพัฒนา เพื่อจัดแสดงนิทรรศการถาวร เรื่อง เรียงความประเทศไทย พร้อมด้วยร้านค้า พิพิธภัณฑ์ คิดเป็นพื้นที่รวม 3,000 ตารางเมตร

อาคาร 2 เป็นพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการหมุนเวียน และกิจกรรมพิเศษ ซึ่งจะมีการปรับเปลี่ยนหัวข้อการแสดงให้ผู้ชมได้ตื่นตาตื่นใจ สนุกไปกับการเรียนรู้ประเด็นใหม่ ๆ ทางประวัติศาสตร์ชาติพันธุ์ และภูมิปัญญา นอกจากนี้ยังมีร้านอาหาร และเครื่องดื่ม ไว้คอยบริการอีกด้วย

อาคาร 3 เป็นโรงปฏิบัตินิทรรศการ และหลุมขุดค้นทางโบราณคดี

อาคาร 4 เป็นสำนักงาน และมีพื้นที่สนับสนุนการเรียนรู้อย่างรื่นรมย์อีกมากมาย เช่น ศูนย์เพลินคิดเพลินรู้ (Knowledge Center) ห้องประชุม/ห้องฉายภาพยนตร์ และห้องกิจกรรมสำหรับเด็กเล็ก

นอกจากนี้ยังมีการรวบรวมผลงานวิจัยต่าง ๆ มาไว้ในที่เดียวกัน พร้อมจัดสัมมนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อสะท้อนถึงความเป็นศูนย์กลางของสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติในฐานะองค์รวมความรู้ทางด้านประวัติศาสตร์ และศิลปวัฒนธรรมอย่างแท้จริง การจัดแสดงนิทรรศการแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนการจัดแสดง และส่วนเนื้อหา ในส่วนการจัดแสดงแต่ละห้อง จะเป็นการจัดแสดงบูรณาการทั้ง 3 ส่วนเข้าด้วยกัน คือ Discovery Zone เป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ด้วยการค้นหาคำตอบอย่างเร้าใจ และสนุกสนาน Collection Zone เป็นพื้นที่สิ่งของจัดแสดงที่คัดสรรวัตถุชิ้นเยี่ยมที่สามารถเป็นตัวแทนบอกเล่าเรื่องราวประวัติศาสตร์ และ Resource Centre เป็นแหล่งข้อมูลที่จะต่อยอดความรู้ของผู้เข้าชมให้สามารถสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม ได้ทั้งด้านทฤษฎีและปฏิบัติที่จับต้องได้ เนื้อหาทั้งหมดถูกแบ่งออกเป็น 3 ส่วนคือ ความสัมพันธ์ระหว่างคนกับคน ความสัมพันธ์ระหว่างคนกับธรรมชาติ และความสัมพันธ์ระหว่างคนกับภูมิปัญญา โดยใช้วิธีการเล่าเรื่องด้วยเวลา คือ ดึงลักษณะเด่นแต่ละช่วงเวลา เช่น สุวรรณภูมิ สยามประเทศ จนกระทั่งประเทศไทย ดังนั้นจึงเรียกชื่อนิทรรศการนี้ว่า เรียงความประเทศไทย

ระบบบริหารจัดการ

สถาบันพิพิธภัณฑการเรือนแห่งชาติ สังกัดต่อสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ ซึ่งเป็นองค์การมหาชนที่อยู่นอกระบบราชการ ทำให้การบริหารจัดการมีความคล่องตัว ในเรื่องของการจัดสรรงบประมาณ บุคลากร และบริหารทั่วไป ตำแหน่งผู้จัดการทำหน้าที่บริหารและดูแลการให้บริการ การจัดนิทรรศการ เป็นต้น งานบางส่วนดำเนินการในรูปแบบคณะกรรมการ โดยมีพนักงานประจำเป็นส่วนผลักดันให้ผลงานบรรลุผลสำเร็จ ผู้ที่กำหนดขอบเขตเนื้อหาวิชาการเพื่อนำมาใช้ประกอบการจัดนิทรรศการ ประกอบด้วยนักวิชาการที่มีชื่อเสียงหลากหลายสาขา ทั้งนี้ เพื่อให้ครอบคลุมองค์ความรู้ที่จะนำเสนอตนเอง

การให้บริการ

มีระบบสมาชิกและผู้สนใจทั่วไปก็สามารถเข้าไปชมได้ หรือติดต่อเยี่ยมเพื่อชมเป็นหมู่คณะได้ มีเจ้าหน้าที่คอยให้บริการตอบคำถาม คั้นคว้า และนำชมสถานที่ นับได้ว่ามิวเซียมสยามเป็นแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียนที่กระตุ้นให้เยาวชนได้คิดค้นและมีมุมมองที่แปลกใหม่ โดยอาศัยกิจกรรมที่สามารถกระตุ้นต่อมคิด และบรรยากาศแห่งการเรียนรู้อย่างรื่นรมย์ เน้นการมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติ ซึ่งจะช่วยให้จดจำได้แม่นยำขึ้น (สถาบันพิพิธภัณฑการเรือนแห่งชาติ, 2551)

1.5 ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (Thailand Creative & Design Center: TCDC)

ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (Thailand Creative & Design: TCDC) เป็นหน่วยงานที่อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) สังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี และได้สนับสนุนงบประมาณประจำปีจากสำนักงบประมาณ เพื่อเป็นหน่วยงานที่ทำหน้าที่ในการจัดทำยุทธศาสตร์เพื่อการพัฒนาทรัพยากรบุคคล โดยการสร้างฐานความรู้ในด้านต่าง ๆ ที่นำไปสู่การพัฒนาและยกระดับศักยภาพการแข่งขันของประเทศไทย

ลักษณะทางกายภาพ

ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ ส่วนบริการตั้งอยู่ที่ชั้น 6 ห้างสรรพสินค้า ดิ เอ็ม โพรเรียม ถนนสุขุมวิท กรุงเทพมหานคร มีพื้นที่แสดงนิทรรศการกว้าง 800 ตารางเมตร โดยสร้างขึ้นตามมาตรฐานของพิพิธภัณฑระดับโลก แบ่งออกเป็นพื้นที่จัดนิทรรศการถาวร ขนาด 300 ตารางเมตร

นำเสนอเรื่องราวที่หลากหลาย ทั้งด้านสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ และการเมือง อันเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อความคิดสร้างสรรค์ของ 10 ประเทศผู้นำด้านการออกแบบ รวมถึงแสดงเนื้อหาที่สะท้อนถึงพฤติกรรมผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงไปในช่วงเวลา และมีพื้นที่จัดนิทรรศการหมุนเวียน ขนาด 500 ตารางเมตร จัดแสดงนิทรรศการจากทั่วโลก มีวัตถุประสงค์เพื่อเติมเต็มพื้นฐานความรู้ด้านการออกแบบ และสร้างแรงบันดาลใจให้แก่ผู้ชม ด้วยตัวอย่างผลงานการออกแบบที่มีชื่อเสียงในระดับสากล พร้อมคำอธิบายถึงปรัชญา แนวคิด และที่มาของงานออกแบบ นอกจากนี้ยังมีร้านค้าขนาดเล็กที่สรรหาสินค้าดีไซน์จากทั่วโลกที่สื่อถึงความคิดสร้างสรรค์ ประโยชน์ใช้สอย และเทคนิคการผลิตที่ชาญฉลาด มาวางจำหน่าย มีร้านอาหาร ไทย อาหารนานาชาติ ร้านกาแฟ รวมถึงมีห้องสมุดเฉพาะด้านการออกแบบที่ใหญ่ที่สุดแห่งหนึ่งในเอเชีย เป็นที่รวบรวมหนังสือและสื่อมัลติมีเดียประเภทต่าง ๆ กว่า 15,000 และยังมีบริการเสริมเช่น ห้องอ่านหนังสือ ห้องชมภาพยนตร์และการบรรเลงเพลงดนตรีแจ๊สในวันหยุดสุดสัปดาห์อีกด้วย

ระบบบริหารจัดการ

ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ ซึ่งเป็นองค์กรมหาชน สังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี มีความคล่องตัวในการบริหารงาน สามารถจัดการเรื่องงบประมาณ บุคลากร ได้อย่างลงตัว ส่งผลให้การบริหารจัดการมีประสิทธิภาพสูง จัดหากันให้ตรงกับสายงาน และใช้ความรู้ความสามารถได้อย่างเต็มที่ แบ่งสายงานรับผิดชอบออกเป็นระดับบริหาร ได้แก่ ตำแหน่งผู้อำนวยการ รองผู้อำนวยการฝ่ายต่างๆ พนักงานระดับปฏิบัติการ ได้แก่ ตำแหน่ง เลขานุการ ฝ่ายการเงินและพัสดุ ฝ่ายจัดนิทรรศการ ฝ่ายประชาสัมพันธ์ ฝ่ายวิชาการ เป็นต้น

การให้บริการ

บุคคลทั่วไปสามารถเข้าชมศูนย์แห่งนี้ได้ โดยเปิดบริการตามเวลาเปิดและปิดของห้าง และต้องเสียค่าเข้าชม ศึกษาค้นคว้า และยืมหนังสือ นอกจากนี้ยังมีระบบสมาชิกรายเดือนและรายปี เพื่อความสะดวกในการใช้บริการ มีเจ้าหน้าที่ฝ่ายต้อนรับหน้าเคาเตอร์เป็นผู้อธิบายวิธีการใช้ หลังจากนั้นก็เป็นรูปแบบบริการตนเอง สามารถเดินชมไปทุกพื้นที่ได้ ศูนย์แห่งนี้เป็นสถานที่จุดประกายความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นในสังคมไทย และกระตุ้นให้คนไทยตระหนักถึงคุณค่าของงานออกแบบ โดยผ่านกระบวนการให้ความรู้ความเข้าใจแบบสากล ตั้งแต่การจัดนิทรรศการ การบรรยาย สัมมนาเชิงปฏิบัติการ ไปจนถึงการสร้างแหล่งค้นคว้า ซึ่งไม่ได้มาเพียงความรู้แต่ยังให้

ความบันเทิงและประสบการณ์ที่นำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ที่อยู่บนพื้นฐานของความรู้รอบด้าน ทุกคนสามารถเก็บเกี่ยวได้จากที่นี่ เพราะเชื่อว่า จินตนาการและแรงบันดาลใจเป็นที่มาของความคิดสร้างสรรค์เมื่อนำมาผสมกับศาสตร์ในสาขาต่างๆ จะเป็นกระบวนการที่สำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศ (ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ, 2550)

นอกจากนี้หน่วยงานระดับอุดมศึกษาหลายแห่งก็มีการนำรูปแบบของศึกษابันเทิงมาใช้ เช่น คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ได้เปิดศูนย์การศึกษาเชิงธรรมชาติขึ้นเพื่อให้เกิดการเรียนรู้แบบบูรณาการ ในการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ บุคลิกภาพ เปิดโลกทัศน์ให้กว้างไกล ใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม สามารถสืบเสาะแสวงหาคำตอบที่สงสัยได้อย่างเป็นระบบและเชื่อถือได้ โดยมีกิจกรรมคือให้ดูภาพยนตร์ และฟังศัพท์จากภาพยนตร์ เป็นต้น โดยแนวคิดการตั้งศูนย์การศึกษาเชิงธรรมชาติ ได้รวมคำว่า Education และ Entertainment เข้าด้วยกันเป็น Edutainment คือเป็นการนำความบันเทิงเข้ามาใช้จัดการศึกษา อาทิ ภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ เกมเพื่อการศึกษา และเว็บไซต์ เป็นต้น เพราะเชื่อว่าสิ่งบันเทิงสามารถสร้างความสนใจได้มากกว่าการเรียนรู้ตามปกติ โดยทำการศึกษาวิเคราะห์ประสิทธิภาพการทำงานของศูนย์ฯ ด้วยการสังเกต จัดการเรียนรู้ตามสภาพจริง ทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงธรรมชาติ เป็นเวลา 1 เดือน และทดลองใช้จริง 1 ภาคเรียน โดยให้นิสิตคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ที่สมัครใจเข้าร่วม โครงการ จัดสรรเวลาอย่างน้อย สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง จากนั้นจะติดตามและประเมินผลเป็นระยะๆ เพื่อให้ได้ข้อสรุปในการปรับปรุงและพัฒนาศูนย์การศึกษาเชิงธรรมชาติที่สามารถช่วยเพิ่มศักยภาพในระบบการเรียนการสอนได้อย่างสมบูรณ์ที่สุด (เสาวพร เมืองแก้ว และคณะ, 2548)

มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ได้ก่อตั้ง Cyber Center หรือห้องปฏิบัติการที่จัดทำขึ้นเพื่อการเรียนรู้ในลักษณะ ศึกษابันเทิง ด้วยความเชื่อที่ว่า การเรียนรู้ของนักศึกษาปัจจุบันแตกต่างจากนักศึกษาในอดีต จึงต้องปรับรูปแบบให้เหมาะสม โดยจัดให้มีพื้นที่สำหรับค้นคว้าหาข้อมูล ฟังเพลง และมีเทปสำหรับฟังการบรรยายพิเศษ ให้นักศึกษาทบทวนย้อนหลังได้

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ ได้จัดตั้งห้องบันเทิงเชิงวิชาการ หรือ Edutainment Room มีบริเวณสำหรับเรียนรู้โดยลำพัง (Self-study zone) เรียนรู้เป็นกลุ่ม (Group-study zone) มีวัสดุหมวดบันเทิง หมวดกราฟิก และสื่อประสมอื่นๆ เพื่อใช้เวลาว่างเสริมสร้างความรู้อื่นๆ ที่ไม่จำเป็นต้องเน้นสาระด้านวิชาการเพียงอย่างเดียว แต่อาจสอดแทรกด้วยความบันเทิงรูปแบบต่างๆ กันได้ (ฝ่ายคอมพิวเตอร์ทางวิศวกรรมศาสตร์, 2549)

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์บริการคอมพิวเตอร์ ได้จัดตั้ง Edutainment Media Square เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คู่ความบันเทิง ให้บริการห้องสนทนาออนไลน์ วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ เพลงและคณะศึกษาศาสตร์ก็มีโครงการวิจัยและจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้เชิงบูรณาการ เพื่อส่งเสริมให้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามสภาพจริงสำหรับนิสิต โดยวัตถุประสงค์จะเน้นบุคลิกภาพ การวิจัย ภาษาอังกฤษ และ ICT อันจะนำไปสู่การเป็นครู ในอุดมคติ

จากการศึกษาแนวคิดและหลักการของต้นแบบศูนย์ศึกษابันเทิงดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัย ได้ค้นพบว่า การบริการถือเป็นหัวใจสำคัญของศูนย์ศึกษابันเทิง รองลงมาคือลักษณะทางกายภาพ และระบบการบริหารจัดการภายในองค์กรเป็นอันดับสุดท้าย โดยทุกส่วนเอื้อประโยชน์แก่กัน เช่น ถ้าเป็นหน่วยงานเอกชน หรือองค์การมหาชน ย่อมมีความคล่องตัวกว่าระบบราชการ สามารถให้บริการได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีอุปกรณ์และเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาให้บริการตลอดเวลา ซึ่ง ผู้วิจัยเห็นว่าควรนำลักษณะเด่นไปเป็นต้นแบบในการสร้างศูนย์ศึกษابันเทิงแห่งใหม่เพื่อการเรียนรู้ ที่ดีในอนาคต โดยลักษณะเด่นดังกล่าวได้แก่ ลักษณะทางกายภาพ มีการออกแบบตกแต่งให้ สวยงาม ดึงดูดใจ มีการจัดกิจกรรมให้ทุกคนมีส่วนร่วม ส่วนของนิทรรศการควรเป็นแบบมี ปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม คือจับต้องได้ ตอบสนองได้ เพื่อให้เกิดสื่อสารความรู้และการสร้างทักษะการ เรียนรู้ด้วยตนเองของผู้ชม และประการสุดท้ายคือ สื่อศึกษابันเทิง จะต้องออกแบบและผลิตให้มีความหลากหลาย เพื่อมิให้เกิดความเบื่อหน่าย และมีการผลิตสิ่งใหม่มาผลิตเปลี่ยนหมุนเวียน ตลอดเวลา สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้ศูนย์ศึกษابันเทิงดำเนินงานด้วยความสำเร็จอย่างสูงยิ่ง

2. การออกแบบสภาพแวดล้อม

การจัดสภาพแวดล้อมในแหล่งการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมสนับสนุน ให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต พ.ร.บ. การศึกษาแห่งชาติ พ. ศ. 2542 มาตรา 25 กำหนดว่ารัฐต้อง ส่งเสริมการดำเนินงานและการจัดตั้งแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกรูปแบบ ได้แก่ ห้องสมุด ประชาชน พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศูนย์การกีฬาและนันทนาการ แหล่งข้อมูลและแหล่งการเรียนรู้อื่น อย่างเพียงพอและมี ประสิทธิภาพ กรมการศึกษานอกโรงเรียน เป็นหน่วยงานหนึ่งที่ตระหนักถึงความสำคัญของแหล่ง การเรียนรู้ จึงได้กำหนดเป็นนโยบายสำคัญในการส่งเสริมและพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ที่มีอยู่ให้เป็น แหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต แนวทางในการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ที่มีอยู่ให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ ตลอดชีวิต นอกจากทำได้โดยการจัดสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้ที่เรียกว่าการจัดบรรยากาศ

การเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตามอัธยาศัยแล้ว การนำข้อมูล ความรู้ ที่มีอยู่ในแหล่ง การเรียนรู้ นั้นมาจัดกระทำให้เป็นระบบ เรียกว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ก็จะช่วยกระตุ้นส่งเสริม ให้ผู้เข้าไปใช้บริการแหล่งการเรียนรู้ ได้รับความรู้ มีเจตคติ และอาจจะสามารถนำความรู้ในแหล่ง การเรียนรู้ นั้นๆ ไปใช้ประโยชน์ได้ ถ้าลองนึกถึงแหล่งการเรียนรู้รอบๆตัวเราสักแห่งหนึ่ง ตัวอย่าง เช่น ห้องสมุดประชาชน บรรยากาศที่จะส่งเสริมการเรียนรู้ ได้แก่ ความสงบเงียบ สะอาดสะอาด มี สื่อรูปแบบต่างๆ ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโสต สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่จัดอย่างเป็นระเบียบเรียบร้อย ค้นหาสื่อ ที่ต้องการได้ง่าย เจ้าหน้าที่มีน้ำใจ ยินดีบริการให้ความช่วยเหลือแนะนำข้อมูลต่างๆ ด้วยความเต็มใจ ซึ่งบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ดังกล่าว จะช่วยส่งเสริมให้ผู้ใช้บริการเกิดการเรียนรู้ได้ดี ยิ่งถ้า ห้องสมุดใดมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น การจัดแสดงนิทรรศการเฉพาะเรื่อง การจัดเสวนา แนะนำหนังสือใหม่ การเชิญวิทยากร ผู้รู้ มาให้ความรู้เรื่องที่อยู่ในความสนใจ ก็ยิ่งจะช่วยให้แหล่ง การเรียนรู้ นี้ นำเข้าไปศึกษาเรียนรู้มากขึ้น อย่างไรก็ตาม การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในแหล่ง การเรียนรู้ ให้น่าสนใจ สนุกสนานเพลิดเพลิน โดยผู้ให้บริการมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับ กิจกรรมที่จัดให้ เป็นสิ่งที่ท้าทายความสามารถของผู้ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้มาก พอสมควร เนื่องจากการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในแหล่งการเรียนรู้ต้องสอดคล้องกับบริบท หรือสภาพแวดล้อมของแหล่งการเรียนรู้ นั้นๆ และต้องคำนึงว่าต้องการให้ผู้เข้าไปใช้บริการในแหล่ง การเรียนรู้ เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ประเภทใดบ้าง แค่ความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการคิด หรือ ต้องการให้เกิดพฤติกรรมด้านเจตคติ หรือต้องการมากกว่านั้นคือต้องการให้เกิดพฤติกรรมการ นำไปใช้ได้ ทำได้ ปฏิบัติได้ ซึ่งวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงด้าน ความรู้ เจตคติ และทักษะ จะใช้วิธีการไม่เหมือนกัน (กรมการศึกษานอกโรงเรียน, 2551: 5)

3. แนวคิดการเล่นปนเรียน

การดำเนินชีวิตของมนุษย์ประกอบด้วยกิจกรรมต่างๆ ที่เป็นไปเพื่ออำนวยความสะดวกแก่การ ดำรงชีวิต เป็นความต้องการของร่างกายและจิตใจเพื่อตอบสนองความอยู่รอดของชีวิต ซึ่งลักษณะ ของพฤติกรรมที่แสดงออกมีหลายประการ นอกเหนือจากการทำงาน การรับประทานอาหาร หรือ การนอนแล้ว การเล่น เป็นพฤติกรรมของมนุษย์โดยตรงประการหนึ่งที่จำเป็นและมีความสำคัญที่จะ ขาดเสียมิได้ ในวัยเด็กการเล่นเป็นพฤติกรรมที่แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าเป็นความต้องการตาม ธรรมชาติของมนุษย์ กระบวนการพัฒนาชีวิตในวัยเด็ก ต้องอาศัยการเล่นเป็นพื้นฐาน ซึ่งพ่อแม่หรือ ผู้ใหญ่จะตอบสนองความต้องการในการเล่นด้วยความเต็มใจ อยากให้ลูกหรือเด็กๆ ได้แสดงออก ด้วยการเล่นอย่างมีความสุข พ่อแม่หรือผู้ใหญ่ที่ขาดความรู้ ความเข้าใจในความต้องการการเล่นของ เด็กๆ จะเป็นการขัดขวางพัฒนาการของเด็กๆ อย่างน่าห่วงใยยิ่ง ตามความจริง การเล่นเป็นเรื่องของ

ทุกคนทั้งเด็กและผู้ใหญ่ คือ ทุกวัย ทุกเพศ แต่ลักษณะกิจกรรมที่นำมาเล่น อาจแตกต่างกันไปตามความต้องการและเป้าหมายของแต่ละบุคคล คุณลักษณะที่เด่นชัดของพฤติกรรมการเล่น คือ ได้กระทำหรือแสดงออกที่เป็นไปอย่างอิสระ เต็มไปด้วยความเพลิดเพลิน มีความสุข สนุกสนาน ร่าเริงแจ่มใส และมีชีวิตชีวา ซึ่งจะมีคุณค่าต่อบุคคลนั้นๆ หลายๆ ด้าน ทั้งทางร่างกาย จิตใจ สังคม และสติปัญญา ในทางตรงกันข้าม การเล่นที่เป็นโทษก็ย่อมมีขึ้นได้จากการเล่นที่ขาดการดูแล ขาดการแนะนำ ส่งเสริมในทางที่ถูกต้อง ซึ่งจะกลับกลายเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาทรัพยากรบุคคลที่มีคุณค่าอย่างน่าเสียดาย โดยเฉพาะในวัยเด็ก การเล่นจึงเป็นพฤติกรรมตามธรรมชาติของมนุษย์ทุกเพศทุกวัย ในวัยเด็กการเล่นจะเป็นสื่อช่วยพัฒนาร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาได้อย่างดี ความสามารถจากการเล่นใน วัยเด็กมีความสัมพันธ์กับการดำเนินชีวิตเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในวันข้างหน้า การเล่นที่ดีเป็นนันทนาการอย่างหนึ่งซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนาบุคคลให้เป็นพลเมืองที่ดีของบ้านเมืองอย่างมีประสิทธิภาพ กล่าวได้ว่า ความสุขครั้งแรกในชีวิตของเด็กเริ่มต้นจากพ่อแม่ และต่อมายังมีความสุขความเพลิดเพลินจากการเล่น ดังนั้น หน่วยงานต่าง ๆ ควรร่วมมือกันเอาใจใส่ในเรื่องของการเล่นอย่างจริงจัง โดยการส่งเสริมให้มีการเล่นและบูรณาการเข้าไปในกิจกรรมการเรียนการสอน โดยให้การเล่นเป็นส่วนหนึ่งของการเรียน เพื่อการเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพในอนาคต (สุวิทย์ มูลคำ และคณะ, 2543: 5)

ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมนั้น นอกจากจะต้องคำนึงถึงวิธีการเรียนที่หลากหลายให้ผู้เรียนได้เลือกเรียนตามความถนัด ความสนใจและจะต้องใช้แหล่งเรียนรู้หลาย ๆ แหล่งแล้วสิ่งหนึ่งที่จะต้องคำนึงถึงคือรูปแบบการเรียนรู้ ซึ่งรูปแบบการรู้นั้นมีมากมายหลายรูปแบบ รูปแบบที่สำคัญประการหนึ่ง คือ รูปแบบการสอนแบบเล่นปนเรียน ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบเล่นปนเรียนนั้น จะเน้นการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมุ่งให้ผู้เรียนได้เลือกสิ่งที่จะเรียนและสิ่งที่จะเล่นได้อย่างอิสระ สามารถนำสิ่งที่ผู้เรียนและเรียนรู้อมาเป็นข้อสรุปของตนเองได้ รูปแบบการสอนแบบเล่นปนเรียนนี้ ได้ถูกนำมาใช้ในการเรียนการสอนตั้งแต่ก่อนมีการปฏิรูปการศึกษา แต่หลังจากที่ได้มีการประกาศใช้พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 รูปแบบการสอนนี้ได้ถูกนำมาปรับปรุงและพัฒนาให้สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษา ในเรื่องวิธีการจัดกระบวนการเรียนรู้และการใช้แหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ในการส่งเสริมให้กระบวนการเรียนรู้โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญประสบความสำเร็จ นอกจากจะต้องคำนึงถึงรูปแบบการจัดการเรียนการสอนและสถานที่ดำเนินกิจกรรมการเรียนแล้วยังมีสิ่งสำคัญประการอื่น ที่ควรคำนึงถึง คือ นอกจากจะต้องคำนึงถึงรูปแบบ และสถานที่ในการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนแล้ว จะต้องคำนึงถึงสื่อประกอบการเรียนการสอนด้วย ซึ่งสื่อประกอบการเรียนการสอนที่หาได้ใหม่หรือจัดทำขึ้นใช้เองต้องมีความสอดคล้องกับเนื้อหาวิชาเป็นอย่างดี ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากสิ่ง

ที่ผู้สอนได้จัดเตรียมไว้ เพื่อการเรียนรู้ในเนื้อหาของแต่ละบทเรียน ซึ่งสื่อการสอนที่ได้ดำเนินการพัฒนามีหลายลักษณะ เช่น เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสเต็มที่ เป็นสื่อที่ผลิตจากวัสดุที่ปราศจากพิษและภัยไม่เป็นอันตรายต่อผู้เรียน เป็นของเล่นส่งเสริมการเรียนรู้ เล่นแล้วไม่แตกหักง่าย ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกทักษะในทางปฏิบัติ เป็นสื่อที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดจินตนาการสร้างสรรค์ มีราคาไม่แพงมาก มีความคงทน เก็บรักษาและทำความสะอาดง่าย เป็นสื่อที่มีคำอธิบาย แนะนำวิธีการผลิตและการใช้อย่างชัดเจน เป็นต้น (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545: 7)

การสร้างสื่อที่เหมาะสมกับการเล่นปณเรียน

1. ทางกาย สื่อการสอนต้องช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้กล้ามเนื้อ ซึ่งความเคลื่อนไหวทางกาย จะทำให้ผู้เรียนมีการตื่นตัวไม่เมื่อยล้าหรือเบื่อหน่ายและให้ความสนใจต่อไปได้อีกนาน
2. ทางอารมณ์ สื่อการสอนที่นำมาใช้ประกอบการสอนต้องก่อให้เกิดอารมณ์ อันเป็นที่พึงปรารถนา เช่น ความสนุกสนาน ความพอใจ ความเบิกบาน เป็นต้น
3. ทางสังคม สื่อการสอนต้องมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนมีความเคลื่อนไหวทางสังคม เช่น ได้พูดจาทักทายกับผู้อื่น ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้ถาม ตอบ ได้แสดงความสามารถต่าง ๆ ให้ผู้อื่นเห็น
4. ทางสติปัญญา สื่อการสอนที่นำมาใช้ประกอบการสอนต้องช่วยให้ผู้เรียนมีความเคลื่อนไหวทางสติปัญญา โดยการช่วยให้รู้จักคิด รู้จักแก้ปัญหาเพื่อฝึกทักษะทางปัญญา ซึ่งผู้จัดได้คำนึงถึงการที่ผู้เรียนได้ฝึกคิดมากเท่าใด ก็จะมีความสามารถในการใช้ความคิดมากยิ่งขึ้นเท่านั้น

ในการสอน สามารถนำเทคนิควิธีต่าง ๆ มาร่วมการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละบทเรียนได้อย่างเหมาะสม ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างเป็นระบบ มีการใช้ทักษะกระบวนการคิด ทักษะการใช้คำถามอย่างหลากหลาย ตลอดจนกิจกรรมอื่น ๆ ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ศักยภาพของตนเองจากเทคนิควิธีต่างๆ ที่ผู้สอนได้นำมาประยุกต์ใช้กับรูปแบบเล่นปณเรียน ช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสที่จะได้สัมผัส และรับรู้ในเหตุการณ์และเรื่องราวที่เป็นจริงและมีความจดจำที่ยาวนาน ในการสอนปัจจุบันเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและตอบสนองนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ ที่ตั้งจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จริงด้วยตนเอง มีความสามารถจริง และสามารถปฏิบัติได้จริง ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายตามที่ผู้สอนได้กำหนดไว้ ทั้งนี้ผู้เรียนจะได้ประสบการณ์ตรง สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยไม่มีปัญหาใดๆ หรือหากพบปัญหา

ก็สามารถแก้ปัญหาได้ทันทีโดยไม่มีกังวลใดๆ การเล่นปนเรียนนี้ผู้สอนได้กำหนดและวางแผนร่วมกับผู้เรียน ซึ่งพบว่าผู้เรียนมีความสุขในการที่ได้มีส่วนร่วมในการวางแผนการเรียนด้วยตนเอง มีโอกาสในการสัมผัสสื่ออย่างลึกซึ้ง สามารถแก้ปัญหา เฉพาะหน้าได้ทันและถูกต้อง เมื่อพบว่าสิ่งใดบกพร่องหรือไม่แน่ใจผู้เรียนมีโอกาสนำไปปรึกษาผู้สอน เพื่อนร่วมชั้นเรียนและยังมีโอกาสปรับปรุงให้ดีขึ้นได้ ทำให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น นักเรียนได้รับประโยชน์อย่างสูงสุดเมื่อมีโอกาสได้วางแผนการเรียนรู้ด้วยตนเองร่วมกับกลุ่มเพื่อนที่ทำงานร่วมกันและได้สัมผัสสื่อแห่งการเรียนรู้ที่ถูกต้องและเป็นจริง (ศิริรัตน์ ทองสิทธิ์พัญญู, 2549: 3)

แนวคิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Individual learning)

หมายถึง การที่ผู้เรียนเรียนด้วยตนเองทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียนเพื่อให้บรรลุเป้าหมายในการเรียน นักการศึกษาในปัจจุบันได้ให้ความสนใจกับการเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้น มีการจัดการศึกษาที่เรียกว่าเรียนเป็นรายบุคคล (Individual Study) โดยมีความเชื่อตามแนวของทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล ปรัชญาการเรียนรู้ในยุคปัจจุบันเน้นการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เพราะเชื่อว่าการเรียนรู้นั้น ผู้เรียนมีความสำคัญมากที่สุด

นอกจากนี้นักการศึกษายังให้ความสำคัญในเรื่องการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต และการศึกษาเพื่อพัฒนาสติปัญญา จึงมีปรัชญาการศึกษาที่เกี่ยวกับการศึกษาตลอดชีวิตและสังคมการเรียนรู้เกิดขึ้น จะเห็นได้ว่าการเรียนรู้ด้วยตนเองมีบทบาทมากในยุคข้อมูลข่าวสาร ทั้งนี้เนื่องจากสื่อต่างๆ มีมากขึ้น ผู้เรียนสามารถหาความรู้ด้วยสื่อต่างๆ ที่มีอยู่มากมาย ได้แก่ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ ในรูปแบบวีดีโอ รวมถึงสิ่งพิมพ์ต่างๆ หรือแม้แต่ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ การเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าวนี้จึงเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียน เรียนอย่างมีความสุข เพราะเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากความพอใจและความอยากรู้ของผู้เรียนเอง โดยผู้เรียนอาจดูโทรทัศน์ อ่านวารสาร หรือนั่งเล่นคอมพิวเตอร์ หรืออินเตอร์เน็ตอยู่ที่บ้าน โดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลาและสถานที่ (วิชาญ ไทยแท้, 2545: 2)

4. การสร้างกิจกรรมสำหรับการเรียนรู้

สิ่งที่สำคัญของการเรียนรู้ในปัจจุบันจึงอยู่ที่รูปแบบวิธีการที่จะต้องสร้างขึ้นมา โดยเฉพาะการสร้างกิจกรรมที่เปรียบพร้อมกับการเรียนรู้ ในศาสตร์และวิชาการต่าง ๆ การสร้างความคิดที่เป็นระบบ การสร้างความคิดริเริ่ม และการหาเหตุผล วิชาปฏิบัติการ ส่วนใหญ่ อาจารย์ผู้สอนจะเป็นผู้เตรียมให้ และให้นักเรียนทดลองหรือกระทำตาม ดำเนินการตามขั้นตอนที่วางไว้อย่างเคร่งครัด เด็ก

นักเรียนแทบไม่ต้องคิดอะไรเลย สภาพการทำงานจึงเสมือนถูกบังคับให้ทำตาม ไม่ต้องแสดงความคิดริเริ่มอะไรของตนเอง กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญได้ทดลองกระทำกับค่ายเยาวชนสมองแก้วตั้งแต่รุ่นแรก โดยในแต่ละปีจะมีกิจกรรมที่แตกต่าง กันออกไป ทั้งนี้ขึ้นกับจุดมุ่งหมายที่สำคัญในเรื่องใด กิจกรรมที่ได้ดำเนินการในระยะเวลาจำกัดจึงเป็นข้อมูลที่น่าจะมีการขยายผลเพื่อการเรียนรู้ ต่อไปในระดับการศึกษาทั่วไปได้ หลายคนอาจตั้งข้อสังเกตว่า การสร้างกิจกรรมจะต้องมีค่าใช้จ่ายสนับสนุนสูง โดยความเป็นจริงแล้วหาเป็นเช่นนั้นไม่ ทั้งนี้ขึ้นกับการปรับใช้สิ่งที่มีอยู่แล้ว และเป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวนำมาปรับใช้ให้เกิดประโยชน์นั่นเอง ดังนั้น กิจกรรมสำหรับการเรียนรู้ เมื่อต่างเวลา ต่างสถานที่ ต่างโอกาส จึงไม่จำเป็นต้องเหมือนกันทุกอย่าง ควรแยกแยะให้เหมาะสมกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมเป็นสำคัญ (ชยอนันต์ สมุทรวานิช, 2550: 1)

แนวคิดการเรียนรู้แบบกิจกรรม (Activities)

กาลเวลาผ่านไป รูปแบบการศึกษาจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงกับกาลเวลา การเรียนการสอนในอดีตเป็นวิธีการป้อนให้ โดยให้อาจารย์หรือครูเป็นศูนย์กลางใช้วิธีการสอน (Teach) เป็นหลัก อาจารย์ยืนอยู่ หน้าห้อง สอนนักเรียนทั้งห้อง นักเรียนมีสภาพนั่งฟังด้วยความสงบ ดังนั้นสภาพการเรียนรู้ของเราจึงมีลักษณะเฉื่อยเฉย (Passive) นักเรียนไทยจึงมีสภาพเฉื่อยเฉยต่อการเรียนรู้ ไม่คิดริเริ่มหรือแสวงหาด้วยตนเอง การจัดการทางด้านวิชาการที่เน้นการสร้างกิจกรรมเป็นหลัก โดยให้นักเรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งรูปแบบกิจกรรมเรียนรู้ด้วยตนเองและเรียนรู้เป็นกลุ่ม จากประสบการณ์การดำเนินงานค่ายเยาวชนสมองแก้ว ได้มีการสรุปวิจัยและประเมินผลรูปแบบการเรียนรู้แบบต่างๆ โดยเฉพาะการใช้ ไอซีทีเป็นแกนกลางสำหรับช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี เหตุผลของการใช้ไอซีทีช่วยทำให้เกิดการเรียนรู้ และประสบผลสำเร็จ ได้แก่

1. **ความน่าสนใจและท้าทาย** โดยธรรมชาติของเด็กและเยาวชนเป็นผู้สนใจใฝ่ในการเรียนรู้อยู่แล้ว โดยเฉพาะสิ่งที่ เป็น เทคโนโลยีใหม่ เด็กและเยาวชนสนใจอยากจะเรียนรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ วิดีโอเกม การเล่นเกมสนุกสนานกับเครื่องมือที่ใช้เทคโนโลยีชั้นสูง ต่าง ๆ การได้มีโอกาสเข้ามาสัมผัสและเรียนรู้อย่างถูกหลักการภายใต้การวางโครงสร้างของกิจกรรมที่เหมาะสมจึงเป็นเรื่องที่ประสบความสำเร็จได้ง่าย

2. **สิ่งแวดล้อมทางเทคโนโลยีไอซีทีดึงดูดความสนใจ** เมื่อเร็ว ๆ นี้มีข่าวเกี่ยวกับการให้เด็กเขียนความรู้สึกว่าอยากได้อะไร เป็นของขวัญวันเด็ก ปรากฏว่ามีเด็กนักเรียนเขียนด้วยใจบริสุทธิ์ว่า อยากได้โทรศัพท์มือถือ หากจะประเมินเช่นนี้กับเด็กทั่วไปก็คงได้ผล ไม่แตกต่างกัน โดยเฉพาะ

อยากได้ของที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี ตั้งแต่ คอมพิวเตอร์ เกม โทรศัพท์และเครื่องมือสื่อสาร MP3 เครื่องเล่นซีดี อุปกรณ์แบบพกพาอื่น ๆ ด้วยแรงดึงดูดความสนใจในเรื่องเกี่ยวกับเทคโนโลยีไอซีที จึงน่าจะมีหนทางในการสร้างกิจกรรมหรือนำมาใช้ใน เรื่องการเรียนการสอน

3. ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ทำไมมีเด็กนักเรียนจำนวนมากเป็นโรคติดเน็ต ทำไมการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อเล่นเกม จึงต้องไม่ มีใครสอน แต่เด็กนักเรียนสามารถติดตั้งและใช้งานได้เอง ประเด็นเหล่านี้ถ้านำมาใช้ประโยชน์ในเรื่องทางการศึกษาก็จะทำได้เป็นอย่างดี เราสามารถ จัดกิจกรรม การศึกษาให้มีสภาพที่สนุกสนาน ได้

4. การเรียนรู้แบบกิจกรรม ถ้าเปรียบเทียบการเรียนโดยให้นักเรียนนั่งฟังเฉยๆ อยู่ใน ห้องเรียน กับการที่นักเรียนได้มีส่วนคิด ลงมือทำ ลงมือสร้าง และดำเนินกิจกรรมต่างๆ ด้วยตัวเอง จะพบว่านักเรียนมีบทบาทที่สำคัญในการเรียนรู้ และเรียนรู้แบบกระตือรือร้นมากกว่า

5. ความประทับใจ หลายสิ่งหลายอย่างเมื่ออยู่ในวัยเด็ก มีความรู้สึกว่าการที่เรียนรู้เป็นเรื่อง ยาก แต่เมื่อได้รับสัมผัสและลงมือกระทำ พบว่าสามารถกระทำและเรียนรู้ได้ จึงเกิดความประทับใจ และมีความสนใจ พร้อมทั้งจะใฝ่หาหรือเรียนรู้ด้วยตนเองต่อไป (จรรยาวัจน์ ขวัญรัมย์, 2542: 9)

แนวทางจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข

1. สิ่งที่เรียนต้องเป็นเรื่องใกล้ตัว สอดคล้องกับการดำรงชีวิตของผู้เรียน เช่น การยกตัวอย่าง ฉากในละคร หรือภาพยนตร์ที่กำลังเข้าฉาย จะทำให้ผู้เรียนสนใจมากยิ่งขึ้น
2. กิจกรรมการเรียนต้องมีความหลากหลาย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมใน กิจกรรม ได้ลงมือปฏิบัติ สัมผัสจับต้องด้วยตนเอง เช่น การเล่นเกมทายปัญหา เกี่ยวกับปุ่มควบคุม บนตัวกล้องถ่ายวิดีโอ โดยหารางวัลมาเป็นสิ่งล่อใจ ทำให้ชั้นเรียนมีความสุขสนุกสนาน
3. สื่อศึกษาบนเท็งมีความหลากหลาย ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงข้อคิดเห็น โดยวิธีการ สํารวจก่อนจะนำมาใช้ เป็นสื่อที่สามารถสร้างความเข้าใจได้ชัดเจน สอดคล้องกับบทเรียนและ จุดประสงค์ที่กำหนด เช่น บทเรียนที่กล่าวถึงเทคนิคการเคลื่อนไหวกล้อง ก็ใช้สื่อภาพและเสียงมา ประกอบการเรียน

4. การประเมินผล ควรมุ่งเน้นการประเมินผลเพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนเป็นรายบุคคล ไม่กดดันหรือสร้างความเครียด และควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น เพื่อสร้างความภาคภูมิใจ ทำให้รู้สึกว่าคุณเขามีส่วนร่วมในทุกกระบวนการ

5. ปฏิสัมพันธ์ระหว่างอาจารย์กับนักศึกษา ควรแสดงออกด้วยความรัก ความเมตตา มีความอาหารซึ่งกันและกัน ยอมรับในความแตกต่างซึ่งกันและกัน เชื่อมมั่นในศักยภาพของกันและกัน เปิดโอกาสให้ได้แสดงความสามารถและพัฒนาตนเองอย่างเต็มที่

6. อาจารย์ควรให้การเสริมแรงให้นักศึกษาประสบความสำเร็จ ซึ่งจะส่งผลให้นักศึกษาเกิดความสุข เกิดการยอมรับและเห็นคุณค่าของตนเอง มีความกล้าที่จะเผชิญกับปัญหา กล้าที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ มีเจตคติที่ดีต่อตนเอง บุคคลอื่นและสิ่งต่างๆ รอบตัว

การเรียนรู้อย่างมีความสุขนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องจัดให้เกิดขึ้นตลอดเวลาทั้งในระหว่างการเรียนรู้ และหลังการเรียนรู้แล้ว การที่อาจารย์จะจัดการเรียนรู้ให้นักศึกษามีความสุขนั้น จะต้องยอมรับในความคิดของนักศึกษา เปิดโอกาสให้กับทุกคนได้แสดงออก และไม่ควรรู้้อ่านากับผู้เรียน ไม่เข้มงวดจนผู้เรียนเกิดความเครียด ซึ่งจะเป็นการสกัดกั้นความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของวิชา การผลิตรายการโทรทัศน์การศึกษา ที่จะต้องเรียนรู้กระบวนการ ทักษะ และเทคนิคในการถ่ายภาพเคลื่อนไหว ซึ่งถ้าหากนักศึกษามีอิสระทางความคิดแล้ว ย่อมทำให้สามารถผลิตรายการโทรทัศน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Valerie *et al.* (2004) ได้ทำการวิจัยเรื่อง กระบวนการออกแบบเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับเยาวชน มีการออกแบบโดยยึดหลักผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มีเป้าหมายที่จะส่งเสริมให้เกิดความฉลาด ตามแนวคิดที่ว่า การเรียนรู้นอกห้องเรียนก็ดึงดูดความสนใจได้เช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การสรรหาซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียนตามอัธยาศัย คือ เรียนด้วยความสนใจกับสื่อและเทคโนโลยี ซึ่งก็ทำให้ได้รับความรู้ควบคู่ไปกับความบันเทิง โดยเชื่อตามหลักปรัชญาการศึกษาที่ว่า เรียนรู้ด้วยการลงมือทำ (Learning by doing) ทำให้ได้เกิดการเรียนรู้ที่ดีที่สุด ดังนั้น จะต้องจัดหาเครื่องมือหรือเทคโนโลยีซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์มาใช้เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ โดยต้องมีความหลากหลาย และกระตุ้นการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี การออกแบบซอฟต์แวร์ยังอาศัยรูปแบบทิลด์ (TILT Model) ในการสร้างสภาพแวดล้อม กล่าวคือ แก้วอิฐทรงสูง ลีสนสวยงาม ห้องเรียนปลอดโปร่ง แลดูไม่อึดอัด มีกิจกรรมให้เล่น มีการเรียนแบบร่วมมือ และการเรียนรู้อย่างอิสระ รวมถึงมีการวัดและประเมินผลการดำเนินงานทุกขั้นตอนอีกด้วย

Robinson (2005) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลกระทบของข้อมูลข่าวสารและสื่อความบันเทิงที่ส่งผลโดยตรงกับอารมณ์ของบุคคล ผลการวิจัยพบว่าสื่อบันเทิงมีผลโดยตรงต่อความรู้สึกและจิตใจส่วนลึกของบุคคล อารมณ์มีส่วนช่วยให้การรับข้อมูลข่าวสาร ถ้าหากอารมณ์ดีก็รับข่าวสารได้มากกว่า อารมณ์เสีย รวมถึงการยอมเสี่ยงที่จะรับข่าวสารเชิงลบมากกว่าปฏิเสธการรับข้อมูลข่าวสารทั้งปวง และสื่อบันเทิงประเภทรายการโทรทัศน์ถูกยอมรับว่าเป็นสื่อที่สามารถชี้นำสังคมได้มากที่สุด

สรุปปัจจัยสำคัญในการสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้

1. กระบวนการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดี ถ้าผู้เรียนมีโอกาสคิด ทำ สร้างสรรค์ โดยที่อาจารย์ผู้สอนช่วยจัดบรรยากาศการเรียนรู้ มีกิจกรรมใหม่ๆ เสมอ จัดหาสื่อที่ไม่ซ้ำรูปแบบ แล้วสรุปสาระการเรียนรู้ร่วมกัน
2. คำนี้ถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลในด้านความสามารถทางสติปัญญา อารมณ์ สังคม ความพร้อมของร่างกายและจิตใจ และสร้างกิจกรรมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ด้วยรูปแบบที่หลากหลาย
3. เนื้อหาบทเรียนรายวิชา การผลิตรายการโทรทัศน์การศึกษา ที่นำมาใช้ มีความเหมาะสมกับความถนัด ความสนใจของผู้เรียน และจุดประสงค์รายวิชา ทั้งนี้กระบวนการเรียนจะต้องทำให้ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถ ทักษะในทางปฏิบัติ และมีความสุขกับบทเรียน
4. ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับอาจารย์ และระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน มีลักษณะเป็นกัลยาณมิตรที่ช่วยเหลือเกื้อกูล ห่วงใย มีกิจกรรมร่วมกันในกระบวนการเรียนรู้ คือ แลกเปลี่ยนความรู้ ถักทอความคิด พิชิตปัญหาาร่วมกัน
5. สื่อในศูนย์ศึกษายันเทิงมีหลากหลาย และเพียงพอที่จะให้ผู้เรียนได้ใช้เป็นแหล่งค้นคว้าหาความรู้ตามความถนัด และความสนใจ

ทฤษฎีจิตวิทยาการศึกษา

1. สุนทรียภาพทางอารมณ์

การที่มนุษย์ได้พบเห็นและได้สัมผัสกับสิ่งที่มีความงาม นับเป็นประสบการณ์ทางสุนทรียหรือทางความงาม ซึ่งมีสาระสำคัญครอบคลุมมากกว่าความสวยงาม คือเป็นอารมณ์ เช่น

ความเศร้าโศก ความน่าเกลียด ความขบขัน ความน่าพิศวง สะเทือนใจ และประทับใจในสิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ หรือในผลงานศิลปะ สุนทรียภาพจึงเป็นประสบการณ์ที่ไม่มีผลในทางปฏิบัติ แต่เป็นอารมณ์แห่งความปีติยินดี ความเพลิดเพลิน สบายใจ ประทับใจ ดังนั้น สุนทรียภาพจึงหมายถึง ความงาม ความดี ความไพเราะ ความนิยมในความงามที่เกิดขึ้นในตัวบุคคลนั้น เป็นความรู้สึกที่บริสุทธิ์ โดยไม่ประสงค์สิ่งใด เป็นการรับรู้ที่เกิดขึ้น จากการสัมผัสสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยเฉพาะการสัมผัสงานศิลปะย่อมตกอยู่ในห้วงของอารมณ์ หรือความรู้สึกที่เกิดขึ้น ณ ขณะนั้น เช่น รู้สึกพอใจ ไม่พอใจ เพลิดเพลินใจ ทุกข์ใจ และรู้สึกกินใจ เป็นต้น อารมณ์หรือความรู้สึกดังกล่าวนี้จะพาให้เกิดอาการลืมตัว เคลิบเคลิ้ม หรือคล้อยตามความรู้สึกนั้น เหมือนการนำเอาตัวเองเข้าไปเป็นส่วนใดส่วนหนึ่งของเรื่องราวที่กำลังสัมผัสอยู่นั้น กระทั่งเกิดความสุข ความทุกข์ไปกับสิ่งที่รับรู้ คล้ายกับว่าเป็นเรื่องจริงของตนเอง แต่บางครั้งความสุนทรีย์ที่เกิดขึ้น อาจจะทำให้กิจกรรมในชีวิตจริงหยุดพักชั่วคราว และมีความเพลิดเพลินใจเกิดขึ้นแทนที่ เช่น การชมภาพยนตร์บางเรื่อง เราจะรู้สึกว่าเรื่องที่กำลังดูนั้นเป็นเรื่องสมมุติขึ้น เพราะฉะนั้นจะเกิดอารมณ์ผ่อนคลายและเริ่มมีอารมณ์คล้อยตามเรื่องที่กำลังชมอยู่นั้น เกิดอารมณ์ดื่มด่ำอยู่ในความเพลิดเพลิน แม้จะเป็นภาพยนตร์ชีวิต เศร้าโศก แต่เราก็มีความสนุกสนานเพลิดเพลินไปตามเรื่องราวนั้น โดยที่ไม่ยึดติดกับตนเอง คนตรีก็ถือเป็นสื่อที่ให้สุนทรียศาสตร์อย่างหนึ่ง เพราะดนตรีความละเอียด ประณีต มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อมนุษย์ทั้งทางกาย และทางจิต เมื่อเราได้ยินเสียงดนตรีที่สงบ ก็จะทำให้จิตสงบ อารมณ์ดี หากได้ยินเสียงเพลงที่ให้ความบันเทิงใจ ก็จะเกิดอารมณ์ที่สดใส ทั้งนี้เพราะดนตรีเป็นสื่อสุนทรีย์ที่สร้างความสุข ความบันเทิงใจให้แก่มนุษย์ เป็นเครื่องบำบัดความเครียด สร้างสมาธิ กล่อมเกลาคิดใจให้สุขุม เยือกเย็น อารมณ์ดี เพราะมีผลต่อการทำงานของระบบประสาท และสภาพจิตใจ ทำให้สมองหลังสารแห่งความสุข ทำให้เกิดสติ มีความรู้สึกนึกคิดที่ดี คนตรีจึงเปรียบเสมือนยารักษาโรคที่ช่วยทำให้คนเรามีสุขภาพแข็งแรง (ชนากรณ์ ใจสมานมิตร, 2552: 1)

2. การรับรู้ และการเรียนรู้

การรับรู้ หมายถึง การแปลความหมายจากการสัมผัส โดยเริ่มตั้งแต่การมีสิ่งเร้ามากระทบกับอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้า และส่งกระแสประสาทไปยังสมองเพื่อการแปลความหมาย กระบวนการของการรับรู้เป็นกระบวนการที่คาบเกี่ยวกันระหว่างเรื่องความเข้าใจ การคิด การรู้สึก ความจำ การเรียนรู้ และการตัดสินใจ สิ่งเร้าไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือสถานการณ์ มาเร้าอินทรีย์ ทำให้เกิดการสัมผัส และเมื่อเกิดการสัมผัสบุคคล จะเกิดมีอาการแปลการสัมผัส เช่น การที่เราได้ยินเสียงดัง ปัง ปัง สมองจะแปลเสียงดังปัง ปัง โดยเปรียบเทียบกับเสียงที่เคยได้ยินว่าเป็นเสียงของอะไร เสียงปืน เสียงระเบิด เสียงพลุ หรือเสียงเครื่องยนตร์ระเบิด ในขณะที่เปรียบเทียบจิตต้องมีเจตนาปนอยู่

ทำให้เกิดแปลความหมาย และต่อไปก็รู้ว่าเสียงที่ได้ยินนั่นคือเสียงอะไร อาจเป็นเสียงปิ่นเพราะบุคคลจะแปลความหมายได้ถ้าบุคคลเคยมีประสบการณ์ในเสียงปิ่นมาก่อน และอาจแปลได้ว่าเป็นที่ตั้งเป็นปิ่นชนิดใดถ้าเขาเป็นตำรวจ จากตัวอย่างข้างต้นนี้สามารถสรุปกระบวนการรับรู้ได้หลายลักษณะ เช่น มีสิ่งเร้าที่จะทำให้เกิดการรับรู้ ทั้งสถานการณ์ เหตุการณ์ สิ่งแวดล้อมรอบกายที่เป็นคน สัตว์ และสิ่งของ ลักษณะอีกอย่างหนึ่งคือประสาทสัมผัส ที่ทำให้เกิดความรู้สึกสัมผัส เช่น ตาหู ฟัง จมูกได้ กลิ่น ลิ้น รุส และผิวหนัง รุสร้อนหนาว นอกจากนี้ประสบการณ์ หรือความรู้เดิมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเร้าที่เราสัมผัส ก็มีส่วนในการรับรู้เช่นเดียวกัน กล่าวโดยสรุปคือ เมื่อมนุษย์ถูกเร้าโดยสิ่งแวดล้อม ก็จะเกิดความรู้สึกจากการสัมผัส โดยอาศัยอวัยวะสัมผัสทั้ง 5 คือ ตาทำหน้าทีคือคือมองเห็น หูทำหน้าที่ฟังคือได้ยิน ลิ้นทำหน้าที่รุส จมูกทำหน้าที่ดมคือได้กลิ่น ผิวหนังทำหน้าที่สัมผัสคือรู้สึกได้อย่างถูกต้อง ดังนั้น ผู้วิจัยจะนำหลักการและแนวคิดของสิ่งเร้าและประสาทสัมผัสมาใช้ให้เกิดประโยชน์ โดยเน้นที่การได้สัมผัสกับสิ่งเร้าใจ เช่น การเล่นเกม จะช่วยเพิ่มอรรถรสในการเรียนรู้ได้อย่างไม่รู้เบื่อ (พิรเศรษฐ์ ชมภูมิ่ง, 2550: 2)

การเรียนรู้เกิดได้ง่าย ถ้าสิ่งที่เรียนเป็นสิ่งที่มีความหมายต่อผู้เรียน กล่าวคือ การเรียนในสิ่งที่ผู้เรียนต้องการจะเรียนหรือสนใจจะเรียน เหมาะกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียนและเกิดประโยชน์แก่ผู้เรียน การเรียนในลักษณะนี้ย่อมทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่าการเรียนในสิ่งที่ผู้เรียนไม่ต้องการหรือไม่สนใจ การเรียนรู้สิ่งเดียวกัน บุคคลต่างกันอาจเรียนรู้ได้ไม่เท่ากันเพราะบุคคลอาจมีความพร้อมต่างกัน มีความสามารถในการเรียนต่างกัน มีอารมณ์และความสนใจที่จะเรียนต่างกัน และมีความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่เรียนต่างกัน ในการเรียนรู้สิ่งเดียวกัน ถ้าใช้วิธีเรียนต่างกัน ผลของการเรียนรู้จะต่างกันน้อยต่างกัน ได้ และวิธีที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้มากสำหรับบุคคลหนึ่งอาจไม่ใช่วิธีเรียนที่ทำให้อีกบุคคลหนึ่งเกิดการเรียนรู้ได้มากเท่ากับบุคคลนั้นก็ได้อีก (ประคินันท์ อุปรมัย, 2540: 117)

3. ความแตกต่างระหว่างบุคคล

มนุษย์เรามีความคล้ายคลึงกันอยู่หลายประการ เช่น มีความต้องการ มีความรู้สึก มีอารมณ์ แต่ในขณะที่เดียวกันบุคคลแต่ละคนก็มีความแตกต่างจากคนอื่น ๆ ได้หลายประการ เช่น มีรูปร่างต่างกัน มีสีของตา สีของผมต่างกัน บางคนมีความฉลาด บางคนโง่เขลา แม้แต่คู่แฝดยังมีความแตกต่างกัน เช่น แตกต่างกันในความคิดและอารมณ์ ฉะนั้นเราอาจกล่าวได้ว่า ไม่มีผู้ใดจะมีความเหมือนกัน ไปเสียทุกสิ่งทุกอย่าง มนุษย์ทุกคนในโลกนี้จึงมีความแตกต่างกันทั้งทางร่างกายและสิ่งแวดล้อมที่ ต่างกันและความแตกต่างของมนุษย์จึงเป็นเรื่องที่บุคคลควรเข้าใจและศึกษา เพื่อให้

เข้าใจเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน นักจิตวิทยาและนักการศึกษาเชื่อว่า ความแตกต่างระหว่างบุคคลเป็นผลมาจากพันธุกรรม และสิ่งแวดล้อม ถ้าความดีเลวเกิดจากพันธุกรรม สิ่งที่เราควรทำคือ ควรปรับปรุงชาติพันธุ์ของเราให้ดียิ่งๆ ขึ้น แต่ถ้ามนุษย์เป็นผลมาจากสิ่งแวดล้อม สิ่งที่เราควรปรับปรุงก็ได้แก่ สิ่งแวดล้อมรอบตัวเราทำให้ดีขึ้น เหมือนกับชาวนาถ้าต้องการให้ผลิตผลบังเกิดขึ้นอย่างองงามก็ต้องอาศัยการดูแลรักษาที่ดินให้สมบูรณ์และรู้จักเลือกใช้เมล็ดพันธุ์ที่ดี พืชแม้จะมีสายพันธุ์ที่ดีถ้าปลูกในดินไม่ดีย่อมจะไม่ได้ผลผลิตดีเท่าที่ควร ตามหลักทฤษฎีการสื่อสารนั้นชี้ให้เห็นว่าการที่ผู้รับสารแต่ละคนนั้นมีความแตกต่างกันในทางจิตวิทยาเช่น ทักษะคิด ค่านิยมและความเชื่อ ทำให้คนสนใจในการเปิดรับข่าวสารหรือตีความหมายข่าวสารจากสื่อมวลชนแตกต่างกัน นั่นเป็นเหตุผลที่นำมาจำแนกความสนใจเฉพาะบุคคล เพื่อผลิตสื่อในการเรียนรู้ ให้แต่ละคนได้เรียนตามความสนใจ เพื่อตอบสนองความต้องการที่แตกต่างกันนั่นเอง (พิชญ์สิทธิ์ โคว์ตระกูล และคณะ, 2538: 15)

พัฒนาทางสมองของวัยรุ่นเป็นไปอย่างรวดเร็ว รวมถึงการเปลี่ยนแปลงด้านความรู้สึก อารมณ์ และลักษณะทางกายภาพ ทำให้ใจร้อน ชอบเสี่ยง ชอบเรื่องตื่นเต้น ชอบเพลงสมัยใหม่ ชอบเล่นกีฬา ปัจจัยเหล่านี้ควรนำมาพิจารณาเพื่อสรรหาสิ่งกระตุ้นให้วัยรุ่นพร้อมที่จะเรียนในห้อง ผู้สอนควรมีทักษะในการสอนแบบกลุ่มย่อย กลุ่มใหญ่ ให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล มีทักษะในการกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงออก ซักถาม แลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น เรียนรู้ร่วมกัน สร้างค่านิยมใหม่ที่ต้องการสื่อการสอนที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี ควรมีหลายลักษณะ เช่น ตื่นเต้นสนุกสนาน เร้าใจ ทำท่ายชวนคิด ชวนให้มีส่วนร่วม ให้วัยรุ่นได้กระทำด้วยตนเอง มีการนำเสนอโดยบุคคลซึ่งวัยรุ่นชื่นชม ชื่นชอบ เช่น ดารา นักร้อง นักแสดง นักกีฬา ซึ่งมีชีวิตเป็นแบบอย่างที่ดี เป็นตัวอย่างให้เลียนแบบได้ดี มีการกระตุ้นประสาทสัมผัสหลายด้าน เช่น ทั้งทางประสาทตา ประสาทหู อีกทั้งมีการสื่อสารสองทาง คือสามารถตอบสนองต่อการแสดงความคิดเห็น คำถาม หรือคำตอบชวนให้ศึกษาด้วยตนเอง กระตุ้นให้คิดและตัดสินใจด้วยตนเอง มากกว่าการบังคับยึดเหนี่ยวให้วัยรุ่นยอมรับ มีข้อมูลเพิ่มเติมที่สามารถค้นหาได้ง่ายด้วยตนเอง เป็นต้น ถือเป็นเรื่องสำคัญที่จะต้องคำนึงเพราะว่าผลลัพธ์ดังกล่าวจะส่งผลต่อบุคลิกลักษณะและนิสัยของบุคคลนั้นตลอดไป (พนม เกตุมาน, 2550: 2)

จากทฤษฎีจิตวิทยาที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้นำหลักการ แนวคิด และรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายวัยรุ่น เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกสื่อเองตามความสนใจ ให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ด้วยตนเอง โดยมีผู้สอนคอยกำกับดูแล และประเมินผล ทั้งนี้ได้ตระหนักถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล คำนึงถึงทัศนคติเชิงบวก เพิ่มความสนใจของผู้เรียนแต่ละคน จัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ให้สนุกสนาน มีการผลิต

สื่อที่หลากหลายรูปแบบ โดยสิ่งที่ต้องเน้นเป็นพิเศษคือ จะต้องให้มุ่งผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ซึ่งสอดคล้องกับจุดประสงค์ของการจัดตั้งศูนย์ศึกษابันเทิงนั่นเอง

สื่อศึกษابันเทิง

1. ดนตรีและเสียงเพลง

ปัจจุบันเป็นที่ยอมรับว่า ดนตรีช่วยผ่อนคลายจิตใจ พัฒนาสมอง ไม่ว่าจะฟังหรือเล่น ในวงการแพทย์ปัจจุบัน ได้มีการนำดนตรีมาใช้รักษาผู้ป่วย หรือที่เรียกกันว่าดนตรีบำบัด ฟังดนตรีให้บำบัดจิตใจ ต้องเลือกฟังเพลงที่มีความไพเราะ ส่วนดนตรีที่ฟังแล้วขาดความไพเราะ หรือความประณีตในการประพันธ์ ฟังแล้วนอกจากจะไม่บำบัด ยังอาจทำให้ร่างกายทรุดโทรมหนักยิ่งขึ้น ส่วนเพลงที่มีความสุข เช่น เพลงจากภาพยนตร์ ฟังเมื่อไหร่เพราะเมื่อนั้น เพราะเป็นอมตะ ที่น่าเสียดายคือ ในสมัยใหม่ยังไม่มีผู้มาต่อยอดจากคนที่แต่งไว้แต่เดิมซึ่งส่วนใหญ่เสียชีวิตไปแล้ว นับว่าปัจจุบันนี้ โลกของเราขาดนักดนตรี และนักแต่งเพลงดีๆ อย่างน่าเสียดาย แม้แต่คนไทยเองก็ขาด ในอดีตเมืองไทยมีวงดนตรีไทยสากล มีคนบุกเบิก และสร้างความหรรษามาตลอดเวลา เช่น ครูเอื้อ สุนทรสนาน แต่งเพลงมากกว่า 30 ปี เพลงส่วนใหญ่ไพเราะทั้งนั้น และมีความเป็นอมตะ แต่ก็ขาดคนมาสานต่อ ซึ่งเพลงเหล่านั้นใช้บำบัดจิตใจได้เหมือนกัน โดยลักษณะของดนตรีบำบัดคือดนตรีที่ฟังแล้วมีความไพเราะ เมื่อฟังเพลงไพเราะ ร่างกายจะหลั่งสารเอนดอร์ฟิน หรือสารแห่งความสุขออกมา แต่ถ้าฟังดนตรีที่ปวดหู ร่างกายก็จะหลั่งสารความทุกข์ออกมา ฟังแล้วท้องเฟ้อ ท้องเสีย หงุดหงิดก็เหมือนการกินอาหาร คนเราต้องเลือกกินของดี มีประโยชน์ ดังนั้นดนตรีที่มีความไพเราะจึงบำบัดจิตใจได้ และยังช่วยให้ไม่แก่เกินวัย มีความกระฉับกระเฉง เพราะร่างกายหลั่งสารความสุขออกมา เรื่องดนตรีนี้พ่อแม่ควรต้องฝึกให้ลูกฟังเพลง เล่นดนตรี สังกัดจากคนที่รักดนตรีจะไม่ค่อยเกรง เป็นคนสงบเสงี่ยม ช่างคิด มีสติปัญญาดี สมาริดี จิตใจใสสะอาด ดนตรีสามารถบำบัดจิตใจได้จริง ถึงขั้นมีการทดลองเปิดเพลงโมซาร์จในเรือนกล้วยไม้ ปรากฏว่ากล้วยไม้ ออกดอกสะพรั่งสวยงาม แสดงว่ากล้วยไม้ก็มีจิตใจเหมือนกัน ในสวนลี้้นจี้ตามต่างจังหวัด ชาวสวนเปิดวิทยุทรานซิสเตอร์คลอทุกวัน ปรากฏว่าลี้้นจี้ออกลูกตกเป็นทิ้งดงม ตรงนี้น่าจะเป็นบทพิสูจน์ทางวิทยาศาสตร์ได้เหมือนกัน และถือเป็นปรากฏการณ์ที่น่าสนใจเรื่องหนึ่ง (นัชพร ศิริรัมย์, 2550)

จังหวะและเสียงดนตรี มีผลต่อจิตใจและสมองเป็นอย่างมาก จังหวะเกิดจากการที่หัวใจและชีพจรเต้น แล้วทำการสูบลือดเลือด การฟังจังหวะจากเสียงดนตรีสามารถทำให้เกิดความสงบ ความมุ่งมั่น ความฮึกเหิม คลายเหงา อบอุ่น และสามารถบันดาลให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ต่างๆ ได้ดี

ดนตรีมาจากความรู้สึก เพลงแต่ละเพลงก็สื่ออารมณ์แตกต่างกันไป เพลงใดที่เราฟังแล้วให้ความรู้สึกถึงอารมณ์นั้น แสดงว่าเพลงนั้นมีความเร็วในระดับความเร็วเท่ากับชีพจรของตัวผู้ฟัง ในขณะที่เดียวกันระดับของเสียงดนตรีนั้นเป็นตัวสร้างอารมณ์แก่ผู้ฟังด้วย ในบรรดาดนตรีนั้น จุดหมายเพื่อจรรโลงจิตใจอารมณ์ของผู้ฟัง ชื่อหนึ่งที่จะเข้ามาอยู่ในกระแสความสนใจคือ กรีนมิวสิก ซึ่งเป็นแนวคิดทางดนตรีของ จาร์ส เสวตาภรณ์ ผู้ทำดนตรีบรรเลงเป็นอัลบั้ม ประกาศแนวทางเน้นเพื่อผลของการพักผ่อน(Relaxation) การทำสมาธิ (Meditation) และการเยียวยาทางใจ (Healing) หลังจากที่นักร้องนักแต่งเพลง อดีตสมาชิกวง แกรนด์เอ็กซ์ และวง เดอะเรดิโอ เคยประสบความสำเร็จอย่างสูงมาแล้วกับงานแต่งเพลงประกอบภาพยนตร์ น้ำเซาะทราย, นางนวล, ปีหนึ่งเพื่อนกันกับวันอัศจรรย์ของผม, คู่กรรม และอำแดงเหมือนกับนายริด เป็นต้น (ทศพร กลิ่นหอม, 2550)

ที่กล่าวมาคืออิทธิพลของดนตรี ที่ส่งผลต่อภาวะของอารมณ์ และจิตใจของผู้ฟัง ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนการสอนรายวิชา การผลิตรายการโทรทัศน์ ที่จะต้องฟังดนตรีและเสียงเพลงให้เกิดสุนทรีย์ทางอารมณ์ เกิดจินตนาการที่จะคัดสรรบทเพลง เพื่อนำไปประกอบเป็นส่วนหนึ่งของรายการโทรทัศน์ ช่วยให้ผู้ชมเกิดอารมณ์คล้อยตาม นอกจากนี้ยังเกิดความบันเทิง กล่าวคือ รู้สึกสนุก และผ่อนคลายไปกับเสียงดนตรีที่ผู้วิจัยได้คัดสรรมารวมไว้ในศูนย์ศึกษาบันเทิง

2. เกมเพื่อการศึกษา

Michele (2005: 67-72) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง สื่อคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกมยอดนิยมสามารถนำมาเป็นกลยุทธ์เพื่อออกแบบการสอนได้ เขากล่าวว่า สิ่งหนึ่งที่ทำให้ความบันเทิงและพบได้บ่อยคือคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกม ซึ่งมีส่วนแบ่งทางการตลาดสูงถึง 22% (Entertainment Software Association, 2004) โดยผู้ออกแบบจะกำหนดเป้าหมายการต่อสู้ไว้เป็นลำดับขั้นตอนเพื่อให้ผู้เล่นก้าวตามแต่ละขั้นจนจบเกม ในขณะที่ผู้เล่นจะเรียนรู้เทคนิคบางอย่างได้เองเพื่อต้องการเป็นผู้ชนะ จากตัวอย่างนี้แสดงให้เห็นถึงกลยุทธ์ของผู้ออกแบบที่นักการศึกษาสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการเรียนรู้กับสื่อวิดีโอเกมเพื่อการศึกษา โดยการกำหนดบทบาทผู้เล่นให้เหมาะสมกับเนื้อหา ออกแบบเกมให้มีระบบปฏิสัมพันธ์ที่เร้าใจ ดึงเอาบุคลิกลักษณะเด่นของตัวละครที่ได้รับความนิยมในขณะนั้น มาเสริมเข้ากับเกมที่ใช้ในห้องเรียน โดยอาศัยทฤษฎีการกระตุ้นจิตใจเพื่อนำไปสู่เป้าหมายแห่งชัยชนะ มีองค์ประกอบที่สำคัญ เช่น ความแปลกใหม่และความหลากหลาย เป้าหมายที่ท้าทาย ป้องกันผลกระทบจากความล้าเมื่อย และการยอมรับพฤติกรรม เป็นต้น จุดสนใจของการเรียนรู้ด้วยวิดีโอเกมอยู่ที่ความท้าทาย ส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นพบพรสวรรค์บางอย่างในตัวเอง

รูปแบบของศึกษายุคใหม่ที่พัฒนาขึ้นมาเป็นซอฟต์แวร์สำหรับคอมพิวเตอร์ได้แก่ เกม ซึ่งเกมในปัจจุบันเป็นเกมในลักษณะเล่นอย่างเดียว Mere Play คือ วัตถุประสงค์เพื่อความเพลิดเพลิน สนุกสนานในการเล่นของผู้เล่น กระบวนการสร้างเกมประเภทนี้ไม่ซับซ้อนและยุ่งยากหากต้องการให้บรรลุวัตถุประสงค์ข้างต้น แต่เกมเพื่อการศึกษาเป็นเกมที่มีลักษณะการเล่นเพื่อการเรียนรู้ (Play to Learning) วัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่หรือหลังจากการเล่นเกม เรียนไปด้วยและก็สนุกไปด้วยพร้อมกัน ทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่มีความหมาย กระบวนการสร้างเกมเพื่อการศึกษาจำเป็นต้องผ่านการออกแบบลักษณะของเกมโดยยึดตามหลักทฤษฎีต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ดังนั้นเกมการศึกษาจึงเป็นเกมที่มีกระบวนการสร้างที่ซับซ้อนและใช้เวลามากในการสร้างและพัฒนา การใช้และการสร้างเกมเพื่อการศึกษาในปัจจุบันมีลักษณะคล้ายๆ กันคือ การนำเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียน เรียนนำเข้าไปแทรกในเกม แล้วให้ผู้เรียนได้เล่นเกมโดยเชื่อว่าความรู้หรือเนื้อหานั้นจะส่งผ่านไปยังผู้เรียนจนผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ในที่สุด โดยรูปแบบเกมที่สร้างขึ้นส่วนใหญ่จะคำนึงถึงเฉพาะความสะดวกและความง่ายในการสร้างและพัฒนาเกมเท่านั้น ทำให้เกมทางการศึกษาจึงมีการสร้างเพียงไม่กี่รูปแบบ และยังใช้เกมรูปแบบเดียวใช้สอนเนื้อหาที่ต่างกันเพื่อความง่ายและสะดวกในการสร้าง ทำให้เกิดข้อสงสัยว่ารูปแบบเกมแบบเดียว สามารถใช้กับเนื้อหาที่แตกต่างกันได้จริงหรือ สิ่งที่ควรคำนึงถึงในการเลือกรูปแบบเกมเพื่อนำมาใช้เพื่อการศึกษาจะต้องคำนึงถึงจุดประสงค์การเรียนรู้เป็นหลัก โดยสามารถจำแนกลักษณะของเกมแบ่งจุดประสงค์ของการเรียนรู้กับรูปแบบเกมที่เหมาะสม ดังนี้

1. ความจำ ความคงทนในการจำ ลักษณะเกมเป็นชุดของเนื้อหาและแบบประเมินหลังจากการอ่านชุดเนื้อหาต่างๆ แล้ว รูปแบบเกม เช่น เกมแบบฝึกหัด, Quiz, เกม Crossword และเกม Puzzles ต่างๆ เป็นต้น

2. ทักษะ การกระทำ เป็นเกมในลักษณะจำลองสถานการณ์เรื่องราว การกระทำ การเลียนแบบ โดยมีการให้ผลป้อนกลับและมีตัวแปรอื่นๆ เข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น เวลา รูปแบบเกม เช่น เกม Simulation ต่างๆ เช่น เกมยิง, เกมขับรถ เป็นต้น

3. ประยุกต์ความคิดรวบยอดและกฎข้อบังคับต่างๆ เป็นเกมในลักษณะกฎและขั้นตอนวิธีการในการปฏิบัติ มีเงื่อนไขในการกระทำ เช่น เกมกีฬาต่างๆ

4. ตัดสินใจ การแก้ปัญหา ลักษณะเป็นเกมแบบเป็นเรื่องราว สถานการณ์ สามารถแสดงผลการกระทำได้ในทันที (Real Time) รูปแบบเกม เช่น เกมวางแผน, เกมผจญภัย เป็นต้น

5. การอยู่ร่วมกับสังคม ลักษณะเป็นเกมเกี่ยวกับการสื่อสาร การเล่าเรื่องแล้วมีทางเลือก รูปแบบเกม เช่น เกมวางแผน, เกมผจญภัย, เกมเล่าเรื่องราวแล้วให้เลือก (เกมภาษา) เป็นต้น (Michele, 2005: 78-80)

จะเห็นได้ว่าจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต่างกัน เกมที่ใช้ก็ย่อมแตกต่างกันไปด้วย ดังนั้นในการเลือกใช้และพัฒนาเกมสำหรับรายวิชา การผลิตรายการโทรทัศน์การศึกษา จึงควรคำนึงถึงจุดประสงค์การเรียนรู้ควบคู่ไปกับรูปแบบเกมที่เหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกไปพร้อมกับการเกิดการเรียนรู้ได้จริง ซึ่งเมื่อพิจารณาอย่างละเอียดถี่ถ้วนแล้วจะเห็นว่า เหมาะสมกับหน่วยการเรียนรู้ในบทที่ 4 เรื่อง การตัดต่อลำดับภาพและเสียงมากที่สุด ส่วนบทที่ 2 เรื่อง เทคนิคการผลิตรายการโทรทัศน์ ก็มีความสำคัญรองลงมา โดยเนื้อหาจะเกี่ยวข้องกับ เทคนิคการเคลื่อนไหวกล้อง มุมกล้อง ลักษณะต่างๆ รวมถึงเทคนิคการใช้สเปเชียลเอฟเฟกต์เพื่อทำให้ภาพดูตื่นเต้น สมจริง ดังนั้นจึงเห็นควรจะนำเนื้อหาดังกล่าว มาแทรกไว้ในเกมเพื่อการศึกษา สำหรับใช้ในการวิจัยครั้งนี้ด้วย

3. ภาพยนตร์

ในปัจจุบันนี้ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือและสื่อที่ถูกนำมาใช้ในการเรียนการสอนค่อนข้างมาก เพราะภาพยนตร์เป็นการสื่อสารผ่านประสาททางตาและหูด้วยภาพ แสง สีและเสียงประกอบกันซึ่งจะช่วยทำให้ผู้ชมเกิดความรู้ ความเข้าใจคล้อยตามตลอดจนเป็นการสร้างทัศนคติแก่ผู้ชมได้ ซึ่งภาพยนตร์มีข้อดีคือสามารถกระตุ้นหรือปลุกเร้าความสนใจให้ผู้ชมเกิดความประทับใจและความทรงจำได้ด้วย แสง สี เสียง การเคลื่อนไหวและเสียงดนตรี สามารถอธิบายเรื่องราวต่างๆ ได้อย่างละเอียด เพราะมีการเคลื่อนไหวของภาพ โดยอาจจะตัดต่อภาพเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจได้เป็นอย่างดี อีกทั้งสามารถควบคุมอัตราความเร็ว ช้า หยุดภาพหรือขยายภาพได้ตามต้องการ ในขณะที่สื่ออื่นๆ ไม่สามารถทำได้ แต่ทั้งนี้ภาพยนตร์ก็ยังมีข้อจำกัดอีกหลายอย่าง คือ มีค่าใช้จ่ายในการผลิตสูงมาก และการจัดสร้างภาพยนตร์ต้องทำอย่างมีคุณภาพและพิถีพิถัน มิฉะนั้นจะไม่ได้รับความสนใจ ทำให้เสื่อมเสียชื่อเสียงขององค์กร นอกจากนี้ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการจัดหาสถานที่และต้องอาศัยความมิดในการฉาย (สุโขทัยธรรมมาธิราช, 2537: 36-38)

ประเภทของภาพยนตร์ (Film Genre)

เป็นการจำแนกประเภทภาพยนตร์โดยยึดถือส่วนประกอบของเนื้อหาเป็นหลัก ส่วนประกอบดังกล่าว ได้แก่ ลักษณะตัวละคร ความขัดแย้ง ฉากเหตุการณ์ แบบแผนของโครงเรื่อง และแก่นเรื่อง ภาพยนตร์ที่จัดเป็นประเภทเดียวกัน คือภาพยนตร์ที่มีลักษณะร่วมกันในส่วนประกอบต่างๆ ดังกล่าวข้างต้น เมื่อมีลักษณะตัวละครคล้ายกัน มีฉากเหตุการณ์อยู่ในช่วงเวลาและสถานที่ใกล้เคียงกัน และมีแบบแผนของโครงเรื่องคล้ายกัน ย่อมทำให้เป็นภาพยนตร์ประเภทเดียวกัน ซึ่งประเภทของภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงและได้รับความนิยมอยู่มากมาย เช่น ภาพยนตร์เพลง ภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก ภาพยนตร์ตลก ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ และภาพยนตร์สยองขวัญ เป็นต้น นอกจากนั้นแล้ว ยังมีภาพยนตร์อีกหลายประเภทที่ปรากฏอยู่ที่มีลักษณะที่เป็นประเภชัดเจนและมีลักษณะร่วมกับประเภทอื่น ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์สายลับ ภาพยนตร์สงคราม ภาพยนตร์ฟิล์ม noir ภาพยนตร์ชีวประวัติ ภาพยนตร์ลึกลับตื่นเต้น ภาพยนตร์เขย่าขวัญ ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ ภาพยนตร์สืบสวน และภาพยนตร์ต่อสู้คดีในศาล เป็นต้น อีกทั้งยังมีภาพยนตร์หลายประเภทที่มีความคล้ายคลึงกันมาก เช่น ภาพยนตร์สยองขวัญ กับภาพยนตร์เขย่าขวัญ และภาพยนตร์ลึกลับตื่นเต้น ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความหายนะกับภาพยนตร์ต่อสู้เพื่อรอดชีวิต ภาพยนตร์สงครามกับภาพยนตร์ผจญภัย และภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์กับภาพยนตร์จินตนาการ นอกจากนี้ยังมีอีกรูปแบบหนึ่งคือ ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งจะมีลักษณะคาบเกี่ยวอยู่หลายประเภท ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งอาจเป็นภาพยนตร์สยองขวัญ ในขณะที่เดียวกัน ก็มีลักษณะของภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์อยู่ด้วย แต่โดยทั่วไปแล้วภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง มักอยู่ในประเภทใดประเภทหนึ่งเพียงประเภทเดียว เมื่อพิจารณาลักษณะเด่นที่สุดที่ปรากฏ (รัก รักพงศ์, 2542: 1)

ภาพยนตร์ที่วัยรุ่นสนใจมักจะเป็นประเภทโรแมนติค การผจญภัย เรื่องตลกขบขัน เพศศึกษา และเรื่องเกี่ยวกับสังคม วัยรุ่นหญิงโดยทั่วไปจะชอบภาพยนตร์เกี่ยวกับความรัก ส่วนวัยรุ่นชายจะชอบเรื่องการผจญภัย เรื่องลึกลับ และเรื่องตลก การดูภาพยนตร์นับว่าเป็นกิจกรรมที่สร้างความบันเทิงใจให้กับวัยรุ่นมาก ไม่ว่าเขาจะไปดูกับเพื่อนหรือดูคนเดียวก็ตาม เพราะจะทำให้เขาหลีกเลี่ยงจากความยุ่งเหยิงในชีวิตได้อย่างน่าพอใจ นอกจากนี้ลักษณะของผู้แสดงภาพยนตร์จะมีอิทธิพลต่อวัยรุ่นมาก โดยเฉพาะวัยรุ่นหญิงจะพยายามเลียนแบบการแต่งกาย ทรงผม การพูด การแสดงออกของคาราภาพยนตร์ที่เขาชอบ รวมทั้งติดตามเรื่องราวของคาราภาพยนตร์จากหนังสือ นิตยสารภาพยนตร์ต่างๆ ด้วย (สุชา จันทน์เอม, 2551: 1)

4. รายการโทรทัศน์

นอกจากภาพยนตร์แล้ว โทรทัศน์ก็เป็นสื่อที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในปัจจุบัน เพราะมีคุณลักษณะที่เด่นและได้เปรียบสื่อมวลชนประเภทอื่นๆ ได้รับความนิยมนแพร่หลายจากคนทั่วโลก โทรทัศน์มีลักษณะที่พิเศษ คือ สามารถเห็นทั้งภาพและได้ยินเสียงในเวลาเดียวกัน ในปัจจุบันนี้ รายการโทรทัศน์สามารถจัดให้ทันต่อเหตุการณ์ต่างๆ ได้เป็นอย่างดี สามารถรับสัญญาณภาพได้ทั้งในและนอกประเทศ จึงถือว่าโทรทัศน์เป็นเครื่องมือสื่อสารมวลชนที่มีบทบาทสำคัญมาก ซึ่งมีข้อดีคือ มีความรวดเร็วสูง เชื่อถือได้ เพราะถ่ายทอดเหตุการณ์สด ใช้อบรมชี้แจงรายละเอียดของข่าวสารต่างๆ ที่เข้าใจได้ยาก เพราะสามารถใช้ทั้งคำพูด เสียง ภาพประกอบกัน เพื่อดึงดูดความสนใจ เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้มากเพราะส่วนใหญ่ทุกบ้านจะมีเครื่องรับโทรทัศน์ ให้ความประทับใจได้ดี เพราะประกอบด้วยสีสัน ความเคลื่อนไหว การบรรยาย มีลักษณะคล้ายสื่อมวลชนหลายๆ ประเภท แต่ได้เปรียบกว่า ส่วนข้อจำกัดของโทรทัศน์ ได้แก่ ความไม่คงทนถาวรเมื่อพลาซมารายการก็ไม่สามารถกลับมาชมใหม่ได้ เวลาชมต้องตั้งใจติดตาม ซึ่งแตกต่างจากการรับฟังวิทยุ การเสนอข่าวสารอาจจะโน้มน้าวชักจูงแต่เฉพาะในสิ่งดี หรือบางครั้งเป็นการเสนอข่าวสารในด้านเดียว ซึ่งอาจทำให้ผู้ชมรายการเกิดความเข้าใจผิดได้ (สุโขทัยธรรมมาธิราช, 2537: 126-128)

สถานีโทรทัศน์แต่ละช่องมีการแบ่งประเภทรายการที่หลากหลาย แล้วแต่ว่าจะจัดกลุ่มของรายการต่างๆ เข้าอย่างไร แต่โดยภาพรวมแล้วสามารถแบ่งตามหลักการได้ 3 ลักษณะคือ รายการประเภทตามกลุ่มผู้ชม แบ่งตามช่วงเวลาที่ย่อออกอากาศในแต่ละวัน และแบ่งตามประเภทของเนื้อหา อย่างไรก็ตาม รายการโทรทัศน์ส่วนใหญ่มักเสนอรายการให้กับผู้ชมกลุ่มใหญ่ มากกว่าจะเป็นรายการที่เฉพาะเจาะจงกลุ่มผู้ชมกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง โดยเฉพาะ แต่ใช้วิธีการกำหนดประเภทของรายการตามกลุ่มผู้ชม ในช่วงเวลาต่างๆ ของผังรายการตามความเหมาะสม เช่น จัดรายการสำหรับเด็กเล็ก ไว้ในตอนบ่ายถึงเย็น และช่วงเช้าวันเสาร์อาทิตย์ จัดรายการสำหรับผู้หญิง แฟชั่นหรือแม่บ้านไว้ตอนสาย คนตรีนำเสนอตอนบ่าย สารคดีตอนเย็น เป็นต้น ส่วนการแบ่งตามประเภทของเนื้อหา ได้แก่ รายการที่นำเสนอเรื่องจริง เช่น ข่าว สารคดี ถ่ายทอดสด นิตยสาร นอกจากนี้ยังมีรายการประเภทแต่งขึ้น เช่น ละครจบในตอน ซึ่งเนื้อหาจะเน้นอารมณ์ขันเป็นพื้นฐาน แม้ว่าจะมีอารมณ์อื่นๆ แทรกเข้ามาก็ตาม ซึ่งกลุ่มเป้าหมายไม่ใช่เฉพาะวัยรุ่นอย่างเดียว แต่สามารถดูได้หลากหลายช่วงอายุ ตัวอย่างเช่น ละครบางรักซอยเก้า เป็นต่อ เฮงเฮงเฮง เป็นต้น รวมถึงรายการประเภทที่เน้นความบันเทิง เช่น เกมโชว์ วาไรตี้หรือปกิณกะบันเทิง สนทนา และรายการเรียลลิตี เช่น อคาเดมี่ แฟนตาซี เดอะสตาร์ คั่นฟ้าคว้าว้าว ก็เป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่ได้รับการนิยมนจากกลุ่มวัยรุ่น (มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, 2550: 1)

มนฤดี ธาดาอานวยชัย (2540) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ความพึงพอใจและความคาดหวังของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในเขต กรุงเทพมหานครที่มีต่อรายการโทรทัศน์สำหรับวัยรุ่น พบว่า วัยรุ่น รัชมรายการโทรทัศน์เพื่อความบันเทิงเป็นหลัก รายการที่ชอบมากที่สุดคือ รายการเพลง ละคร และวาไรตี้ ตามลำดับ ซึ่งความคาดหวังนั้นวัยรุ่นต้องการให้นำเสนอรายการโทรทัศน์ประเภทที่มี เนื้อหาสาระสลับกับความบันเทิงไปพร้อม ๆ กัน

รายการโทรทัศน์เป็นที่นิยมของวัยรุ่นมาก เพราะไม่ว่าจะเป็นครอบครัวธรรมดาหรือฐานะ ยากจนก็ตาม จะต้องมีการดูโทรทัศน์ที่บ้าน ทำให้วัยรุ่นสามารถหาความสุขได้ใกล้ตัวโดยไม่ จำเป็นต้องออกไปดูภาพยนตร์นอกบ้าน วัยรุ่นส่วนมากจะใช้เวลาประมาณ 1-3 ชั่วโมงต่อวันหรือ มากกว่านั้นในการหาความสำราญหรือพักผ่อนอยู่กับบ้าน เขาสามารถฟังวิทยุไปด้วยขณะที่เขากำลัง อ่านหนังสือเรียนหรือทำการบ้าน โดยอ้างว่ามันช่วยให้เขามีสมาธิดีขึ้น วัยรุ่นบางคนจะมีความสนใจ ในรายการเพลงยอดนิยมและเดินรำไปด้วยขณะฟังเพลง สำหรับรายการโทรทัศน์ที่วัยรุ่นสนใจ คือ การแสดงที่ล้อเลียนสังคม ในหมู่วัยรุ่นชายจะสนใจในเรื่องลึกลับ อาชญากรรม และเรื่องสืบสวน สอบสวนที่ต้องใช้ความคิด นอกจากนี้วัยรุ่นยังชอบฝันกลางวัน เพราะในความฝันของเขาจะนำ ความพอใจมาสู่แต่ละบุคคล เขาสามารถเป็นบุคคลที่เขาอยากจะเป็นในชีวิตจริง เช่น นักฟุตบอล นักเรียนที่เรียนเก่งที่สุดในชั้น นักเดินรำ เป็นต้น (สุชา จันทน์เอม, 2551: 2)

เมื่อพิจารณาข้อดีของภาพยนตร์และโทรทัศน์แล้วจะพบว่ามีทั้งภาพและเสียงที่สามารถ ดึงดูดใจผู้เรียนได้ง่าย สอดคล้องกับการเรียนการสอนวิชาการผลิตรายการโทรทัศน์ ที่จำเป็นจะต้อง นำสื่อภาพยนตร์และรายการโทรทัศน์มาฉายให้นักศึกษาชม เพราะมีทั้งภาพและเสียง ช่วยสื่อ ความหมายให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ในเนื้อหาบทเรียนเกี่ยวกับเทคนิคการเคลื่อนไหวกล้อง ขนาดภาพ มุม กล้อง เทคนิคการตัดต่อภาพและเสียง และการใช้เอฟเฟกต์ชนิดต่างๆ จึงควรจะนำสื่อทั้งสองชนิดมา ประยุกต์ใช้ในศูนย์ศึกษามันเอง เพราะนอกจากจะมีข้อดีดังกล่าวแล้ว ปัจจุบันสื่อทั้งสองชนิดนี้ยัง เป็นที่นิยมของวัยรุ่นกลุ่มเป้าหมาย ง่ายและสามารถแปลงเป็นไฟล์ดิจิทัลแล้วนำมาจัดเก็บไว้ใน เครื่องแม่ข่าย หรือ CPU ทำให้สะดวกต่อการใช้งานเป็นอย่างยิ่ง

Dunlap (2005) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาหลักจริยธรรมโดยการใช้วีดิทัศน์แบบศึกษา บ้านเรื่อง Veggie Tales โดยการสำรวจกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กอายุระหว่าง 6-10 ปี ทำการ เปรียบเทียบผลของสองสถาบันที่ช่วยกล่อมเกลาจิตใจให้มีศีลธรรมและจริยธรรม คือสถาบันทาง สังคม เช่น ครู ผู้ปกครอง และ โบสถ์ซึ่งเป็นสถานที่สำคัญทางศาสนาที่เด็กมักจะไปกับครอบครัว กับผลของการใช้สื่อวีดิทัศน์แบบศึกษามันเอง ผลการวิจัยพบว่าปัจจุบันสื่อที่ทรงพลังและมีอำนาจ

ในการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ได้แก่ ภาพยนตร์ โทรทัศน์ และดนตรี ด้วยเหตุนี้จึงนำสื่อบันเทิงประเภทรายการโทรทัศน์มาใช้เป็นสื่อการศึกษา ด้วยเหตุผลคือในสภาพปัจจุบันเด็กอเมริกันใช้เวลาว่างหมดไปกับการรับชมรายการโทรทัศน์มากที่สุดถึง 5 ชั่วโมงต่อวัน ส่งผลถึงการเปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรม ความรู้สึก และกระบวนการรับรู้ มีผลทำให้เกิดความอ่อนโยนทางจิตใจ เช่น มีความห่วงใย ความเห็นใจ และเกิดจิตใต้สำนึกด้านความซื่อสัตย์ การวิจัยนี้ได้เสนอแนะให้ใช้รายการโทรทัศน์เป็นสื่อในการรณรงค์ส่งเสริมศีลธรรม จริยธรรม เพื่อช่วยเพิ่มคุณค่าให้กับชีวิต ทำให้ชีวิตแข็งแกร่งขึ้น

Cummins (2005) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้ความบันเทิงเป็นสิ่งดึงดูดใจของรายการโทรทัศน์แบบเสนอเรื่องจริง ที่ส่งผลโดยตรงต่อบุคลิก อารมณ์ร่วม และการมีปฏิสัมพันธ์ของบุคคล ทำการสำรวจกับกลุ่มตัวอย่าง 201 คน ที่รับชมรายการโทรทัศน์แบบเสนอเรื่องจริง เช่น รายการ Big Brother เป็นต้น ที่นำเสนอบุคลิก กิริยาท่าทางของผู้เข้าร่วมรายการ การแสดงออกต่อหน้ากล้องท่ามกลางสายตาของผู้ชม การแสดงลักษณะนิสัยใจคอที่แท้จริงของผู้เข้าร่วมในรายการ ความอ่อนโยนทางจิตใจ การให้อภัยกันและกัน เป็นต้น ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการมีปฏิสัมพันธ์และการแสดงออกทางอารมณ์ของบุคคลเกิดจากการสื่อสารกับสังคมรอบข้างเป็นหลัก แต่ถ้าหากบุคคลนั้นรับชมรายการโทรทัศน์ที่นำเสนอเนื้อหาแบบเรื่องจริงแล้ว ก็ส่งผลกระทบต่อสมอง ความรู้สึกนึกคิด และการแสดงออกทางสังคมอย่างมาก เพราะเมื่อถูกทำทนายและกระตุ้นด้วยการมีปฏิสัมพันธ์กับความบันเทิงกับรายการโทรทัศน์รูปแบบนี้ จะเกิดความรู้สึกทั้งเชิงบวกและลบทันที ราวกับว่าเกิดการหยั่งรู้ความรู้สึกของผู้อื่น อยากให้ความช่วยเหลือผู้เข้าร่วมรายการ อยากเลียนแบบบุคคลในรายการที่ตนเองเห็นว่าเป็นผู้มากความสามารถ นอกจากนี้ยังมีข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไปว่าควรจะศึกษาเจาะลึกเฉพาะกรณีของอารมณ์ที่เกิดจากผลกระทบของรายการโทรทัศน์ที่ให้ความบันเทิงแต่ละรายการ เพื่อหาข้อพิสูจน์ว่าความบันเทิงรูปแบบนี้สามารถสร้างแรงจูงใจได้หลากหลายอารมณ์

Angell (2005) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลกระทบของการใช้มัลติมีเดียไอคอนใจวัยรุ่นหญิง เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการประชุมระดมความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา (Focus group) การสังเกต (Observation) คัดเลือกวิดีโอจากห้องสมุดภาพ และการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างจำนวน 36 คน เป็นวัยรุ่นหญิงอายุระหว่าง 11-18 ปี ที่มีปัจจัยเสี่ยงด้านสังคม เช่น พฤติกรรมเลียนแบบดารา การปรับตัวเข้ากับสังคมรอบข้าง เช่น เพื่อนชาย ผู้ปกครอง และครู ผลจากการวิจัยพบว่าแรงจูงใจจากมัลติมีเดียไอคอนใจมีส่วนทำให้วัยรุ่นหญิงปรับพฤติกรรมในทางบวก กล่าวคือมีพัฒนาการทางภาษาที่ดีขึ้น เนื่องจากการอ่านตัวหนังสือจากจอโทรทัศน์ (Sub-title) สามารถแยกแยะความรู้สึกได้ว่าอะไรคือผลเชิงบวกและลบ จากการแนะนำของครูเกี่ยวกับพฤติกรรมเลียนแบบดารา วัยรุ่นหญิงมีสิทธิ์ที่

แข็งแกร่งจากการเดิน และร้องเพลงอย่างสนุกสนานตามมิวสิกวิดีโอคอนิยม แสดงให้เห็นว่าการใช้สื่อมวลชนเพื่อการศึกษาจะช่วยพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอน มีอิทธิพลสูงเมื่อเทียบกับสื่อชนิดอื่น

Stewart (2005) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้ศึกษابันเทิงเพื่อป้องกันพฤติกรรมและค่านิยมกรณีศึกษา “Message to the Conscience RTM” กลุ่มเป้าหมายเป็นประชาชนในประเทศเอลซัลวาดอร์ ที่รับสื่อทางอินเทอร์เน็ต โดยมีการนำสื่อ 3 ชนิด มาผสมกันแล้วเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต คือ วิทยู โทรทัศน์ และสิ่งพิมพ์ ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของประชาชนให้สนใจสื่อที่เป็นข้อความมากขึ้น มีปฏิกิริยาตอบสนองโดยการตั้งกระทู้ถามในบอร์ดสนทนา มีการพบปะแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกันผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต ในขณะเดียวกันก็มีความเพลิดเพลินจากภาพและเสียงที่ถูกผสมผสานเข้าไปด้วยจนกลายเป็นต้นแบบของศึกษابันเทิงบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในขณะนี้

สื่อประสมมีประโยชน์ในด้านการศึกษาหลาย ๆ ประการ เช่น เป็นการดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เป็นการให้สารสนเทศที่หลากหลาย สนับสนุนการจัดการเรียนการสอนแบบรายบุคคลได้เป็นอย่างดี ที่สำคัญช่วยให้ผู้เรียนสามารถตรวจสอบย้อนหลังและแก้ไขจุดอ่อนในการเรียนได้ ดังนั้น ภายในศูนย์ศึกษابันเทิงที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีการนำเทคโนโลยีสื่อประสมมาประยุกต์ใช้เพราะสะดวก ต่อการใช้งาน ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้มาก มีการนำเอาสื่อหลาย ๆ ประเภทมาใช้ร่วมกันทั้งวัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุดในการเรียนการสอน โดยการนำเสนอข้อมูลทั้งตัวอักษร ภาพกราฟิก ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว และเสียง โดยความหมายของคำว่า สื่อประสม นั้น ได้มีนักเทคโนโลยีการศึกษาแบ่งสื่อประสมออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

1. สื่อประสม (Multimedia 1) เป็นสื่อประสมที่ใช้โดยการนำสื่อหลายประเภทมาใช้ร่วมกันในการเรียนการสอน เช่น นำวีดิทัศน์มาสอนประกอบการบรรยายของผู้สอน โดยมีสื่อสิ่งพิมพ์ประกอบด้วย หรือการใช้ชุดการเรียนหรือชุดการสอน การใช้สื่อประสมประเภทนี้ผู้เรียนและสื่อจะไม่มีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกัน และจะมีลักษณะเป็น สื่อหลายแบบ

2. สื่อประสม (Multimedia 2) เป็นสื่อประสมที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นฐานในการเสนอสารสนเทศหรือการผลิตเพื่อเสนอข้อมูลประเภทต่าง ๆ เช่น ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ตัวอักษรและเสียง ในลักษณะของสื่อหลายมิติ โดยที่ผู้ใช้มีการโต้ตอบกับสื่อโดยตรง

จากหลักการดังกล่าวข้างต้นจะเป็นแนวทางให้ผู้วิจัยได้ทำการผลิตสื่อศึกษาบันทึกทั้ง 4 ชนิด คือภาพยนตร์ ดนตรี เกมเพื่อการศึกษา และรายการโทรทัศน์ ให้เป็นแบบสื่อประสม โดยผูกโยงเข้ากับปัจจัยการจัดสภาพแวดล้อมในชั้นเรียนที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ขึ้น แล้วนำมาประยุกต์ให้เหมาะสมกับเนื้อหาในบทเรียน รายวิชา การผลิตรายการ โทรทัศน์การศึกษา ร่วมกับสถานการณ์จริงในทางปฏิบัติการสอน เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้เรียนรู้กับแนวทางที่แปลกใหม่ จะทำให้ศูนย์และสื่อศึกษาบันทึกนี้มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการจัดการศึกษาแนวเรียนปนเล่น ซึ่งจะเป็นโครงการนำร่องให้สถาบันการศึกษาแห่งอื่นๆ ที่จัดการเรียนการสอนแบบเดียวกันนี้ นำไปประยุกต์ใช้งาน เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนให้เกิดองค์ความรู้ที่ยั่งยืนตลอดไป

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงหลักการและทฤษฎีดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้พบว่าการนำสื่อศึกษาบันทึกมาใช้ในการสร้างอารมณ์และเสริมการเรียนรู้ของบุคคล เป็นเทคโนโลยีการศึกษาที่สามารถโน้มน้าวได้มากกว่าการเรียนรู้ในชั้นเรียนตามปกติ ถือเป็นนวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษาที่มีบทบาทสำคัญยิ่งในการศึกษา มีความยืดหยุ่นและสะดวกในการปรับใช้ และตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้แนวทางในการทำวิจัยครั้งนี้ คือ ทำการศึกษารูปแบบที่เหมาะสมของศูนย์ศึกษาบันทึกสำหรับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นวัยรุ่น และนำองค์ประกอบด้านคุณสมบัติของสื่อมาผสมผสานกับบทเรียนที่สร้างขึ้น รวมถึงการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนให้มีความสดใส ร่าเริง สนุกสนาน จะสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน จนเกิดนวัตกรรมใหม่ที่จะเอื้อประโยชน์แก่วงการศึกษาได้ในอนาคต

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษา ออกแบบ และพัฒนาศูนย์ศึกษابันเทิงในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาตามวิธีการและขั้นตอนดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา การผลิตรายการ โทรทัศน์การศึกษา ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 90 คน

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ที่ลงทะเบียนวิชาการผลิตรายการ โทรทัศน์การศึกษา ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 30 คน โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) ซึ่งอาจารย์ผู้สอนจะมอบหมายงานในส่วนที่เกี่ยวข้องเพื่อไปศึกษาเพิ่มเติมกับสื่อในศูนย์ศึกษابันเทิงที่สร้างขึ้น มีแบบทดสอบก่อนและหลังการเรียน รวมทั้งแบบสอบถามความคิดเห็น ให้ผู้เรียนทำทุกขั้นตอนจนเสร็จสิ้นกระบวนการ

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (KR-20: Kuder Richardson)
2. แบบสอบถามความคิดเห็น (Cronbach, 1970)
3. แบบสัมภาษณ์เพื่อแสวงหารูปแบบศูนย์ศึกษابันเทิง (Hambleton and Others. 1978)
4. สื่อศึกษابันเทิง ได้แก่ ภาพยนตร์ ดนตรี เกม และรายการโทรทัศน์

การสร้างเครื่องมือในการวิจัย

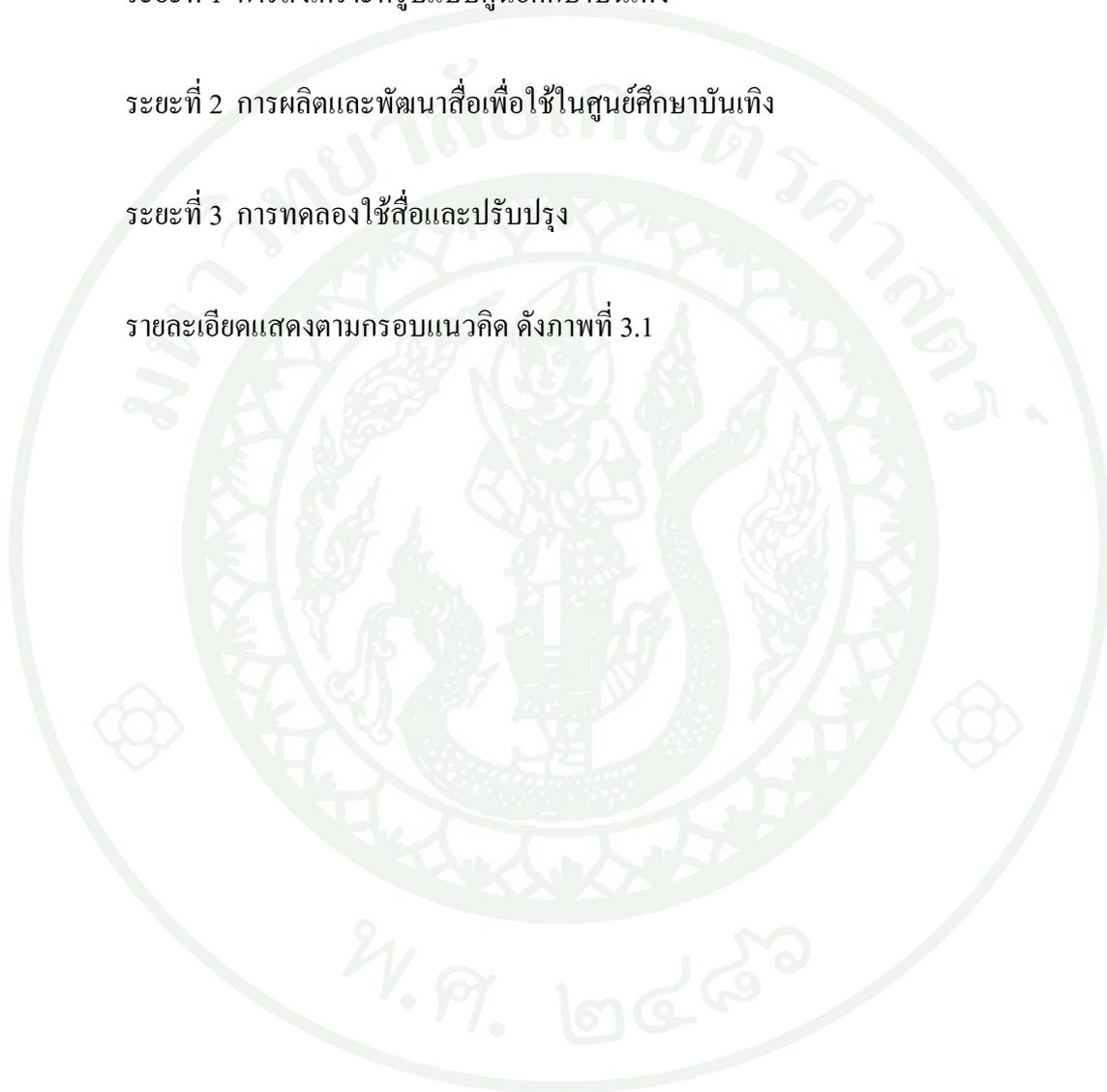
การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินสร้างเครื่องมือเพื่อใช้ในการวิจัย ซึ่งมีทั้งหมด 3 ระยะ ได้แก่

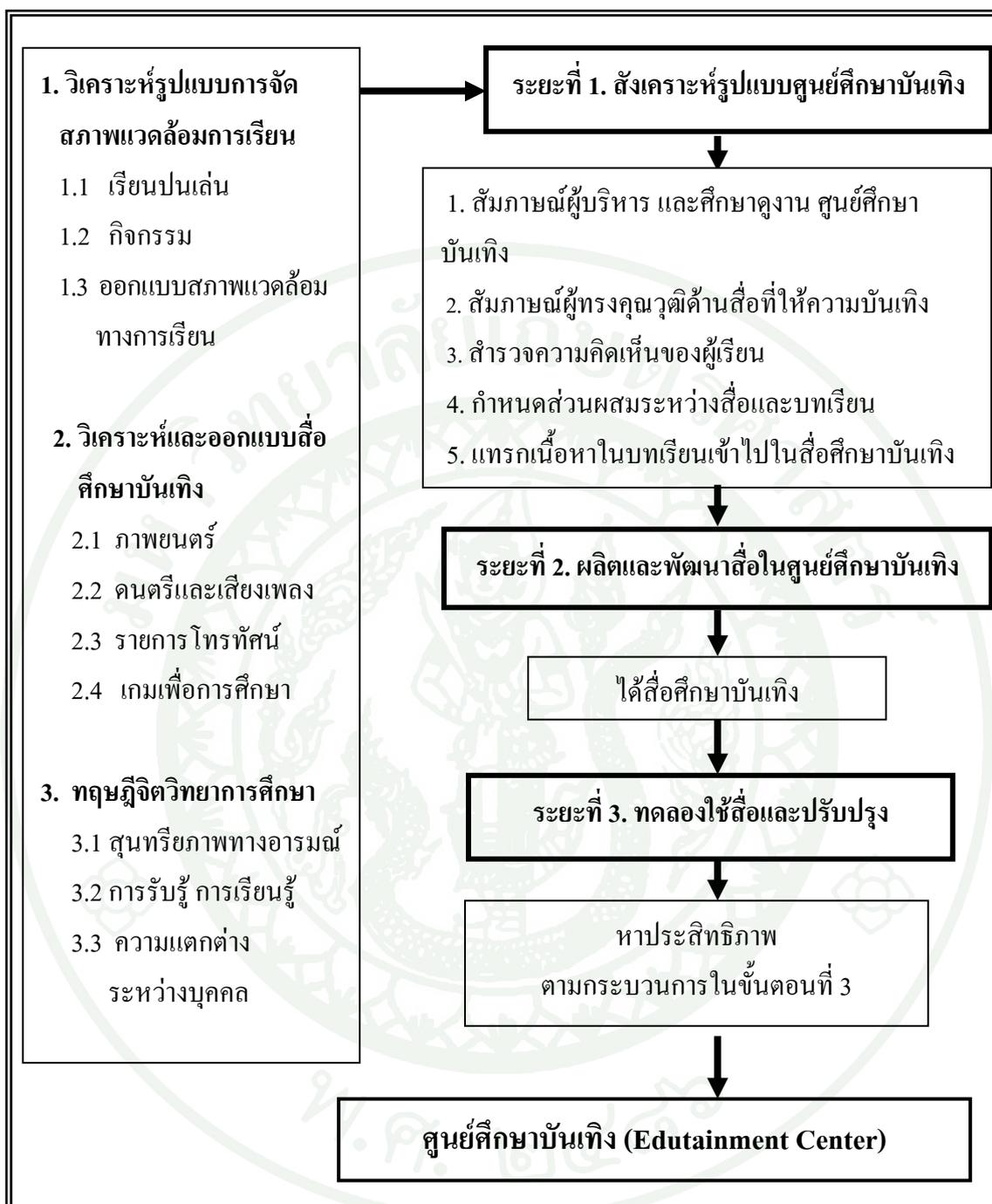
ระยะที่ 1 การสังเคราะห์รูปแบบศูนย์ศึกษابันเทิง

ระยะที่ 2 การผลิตและพัฒนาสื่อเพื่อใช้ในศูนย์ศึกษابันเทิง

ระยะที่ 3 การทดลองใช้สื่อและปรับปรุง

รายละเอียดแสดงตามกรอบแนวคิด ดังภาพที่ 3.1





ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการสร้างเครื่องมือในการวิจัย

การวิจัยระยะที่ 1 การสังเคราะห์รูปแบบศูนย์ศึกษาบ้านเท็ง

การวิจัยในขั้นที่ 1 จะทำการศึกษาเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อ และความต้องการใช้สิ่งบันเทิงเพื่อนำมาส่งเสริมการเรียนรู้ ผสมผสานกับแนวคิดทฤษฎีเล่นปนเรียน (Play & Learn) ทฤษฎีกิจกรรม (Activity) และการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียน (Learning Environment Design) ทำการเก็บข้อมูล

โดยใช้แบบสัมภาษณ์จากกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้อง คือ นักดนตรี ผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ ผู้ผลิตเกมเพื่อการศึกษา ผู้บริหารศูนย์ศึกษابันเทิง และใช้แบบสอบถามความคิดเห็น นักศึกษา สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา เพื่อทำการประเมินและหาข้อสรุปจนได้รูปแบบที่ชัดเจน มีรายละเอียดดังนี้

1. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ประกอบด้วย

1.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา เป็นผู้มีคุณวุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอก ในสาขาเทคโนโลยีการศึกษาหรือสาขาที่เกี่ยวข้อง มีประสบการณ์การสอนในสถาบันอุดมศึกษาไม่น้อยกว่า 5 ปี หรือระดับปริญญาโทมีประสบการณ์ในการสอนในสถาบันอุดมศึกษาไม่น้อยกว่า 10 ปี จำนวน 3 คน ซึ่งเป็นผู้พิจารณารูปแบบ เนื้อหา พัฒนาและปรับปรุงสื่อในศูนย์ศึกษابันเทิง

1.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อศึกษابันเทิง และผู้บริหารศูนย์ศึกษابันเทิง เป็นผู้ทรงคุณวุฒิและมีประสบการณ์ในการบริหาร ผลิต คิดค้น สื่อเพื่อความบันเทิง มีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับในสังคม ได้แก่ นักแต่งเพลง นักดนตรี ศิลปิน นักร้อง ผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ ผู้ผลิตเกมเพื่อการศึกษา และเป็นผู้บริหารศูนย์ศึกษابันเทิง จำนวน 22 คน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณารูปแบบของศูนย์ศึกษابันเทิงและการประยุกต์ใช้สื่อในศูนย์ศึกษابันเทิง

1.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลทางการศึกษา เป็นผู้มีคุณวุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอก ในสาขาการวัดและประเมินผลทางการศึกษา หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง จำนวน 3 คน ซึ่งเป็นผู้พิจารณาเครื่องมือสำหรับการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบสอบถามความคิดเห็น และแบบสัมภาษณ์

2. การดำเนินการแสวงหารูปแบบที่เหมาะสม

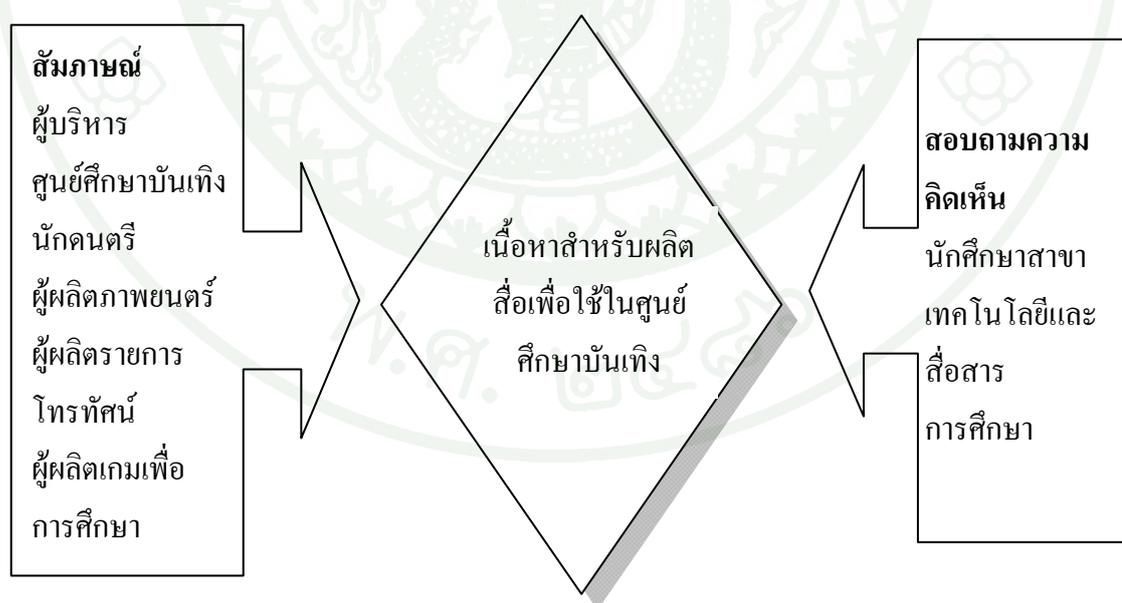
การวิจัยในขั้นนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัย และค้นคว้าจากฐานข้อมูลต่างๆ สอบถามความคิดเห็นจากนักศึกษา รวมทั้งสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในด้านวงการบริหาร รวมถึงการสัมภาษณ์ผู้บริหาร และไปศึกษาดูงานศูนย์ศึกษابันเทิง เพื่อเป็นพื้นฐานสำหรับการประยุกต์ใช้ในการพัฒนาศูนย์ศึกษابันเทิง และผลิตสื่อศึกษابันเทิงในขั้นตอนต่อไป โดยดำเนินการดังนี้

2.1 ศึกษาคุณสมบัติของนักศึกษาที่พึงประสงค์ ระดับคะแนนของนักศึกษา และความคาดหวังเรื่องผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ต้องการให้เพิ่มสูงขึ้น

2.2 วิเคราะห์หลักสูตรระดับปริญญาตรี ศึกษาวัตถุประสงค์รายวิชา การผลิตรายการโทรทัศน์การศึกษา รูปแบบการเรียนการสอน การผลิตสื่อการสอน การวัดและประเมินผลการเรียน โดยวิเคราะห์เนื้อหาแต่ละบทเรียนให้สอดคล้องกับสื่อที่จะผลิต

2.3 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อที่ให้ความบันเทิง ได้แก่ รูปแบบการนำเสนอ แนวคิดวิธีการสื่อสาร เทคนิคการเร้าความสนใจ และการรับรู้จากสื่อบันเทิง จุดแข็งและจุดอ่อนของสื่อบันเทิงแต่ละชนิด

2.4 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิตและให้บริการสารสนเทศผ่านเครือข่าย ในด้านประสิทธิภาพการให้บริการ และศึกษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่สามารถประยุกต์ใช้กับสื่อในศูนย์ศึกษابันเทิง เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการหารูปแบบที่เหมาะสม ดังภาพที่ 3.2



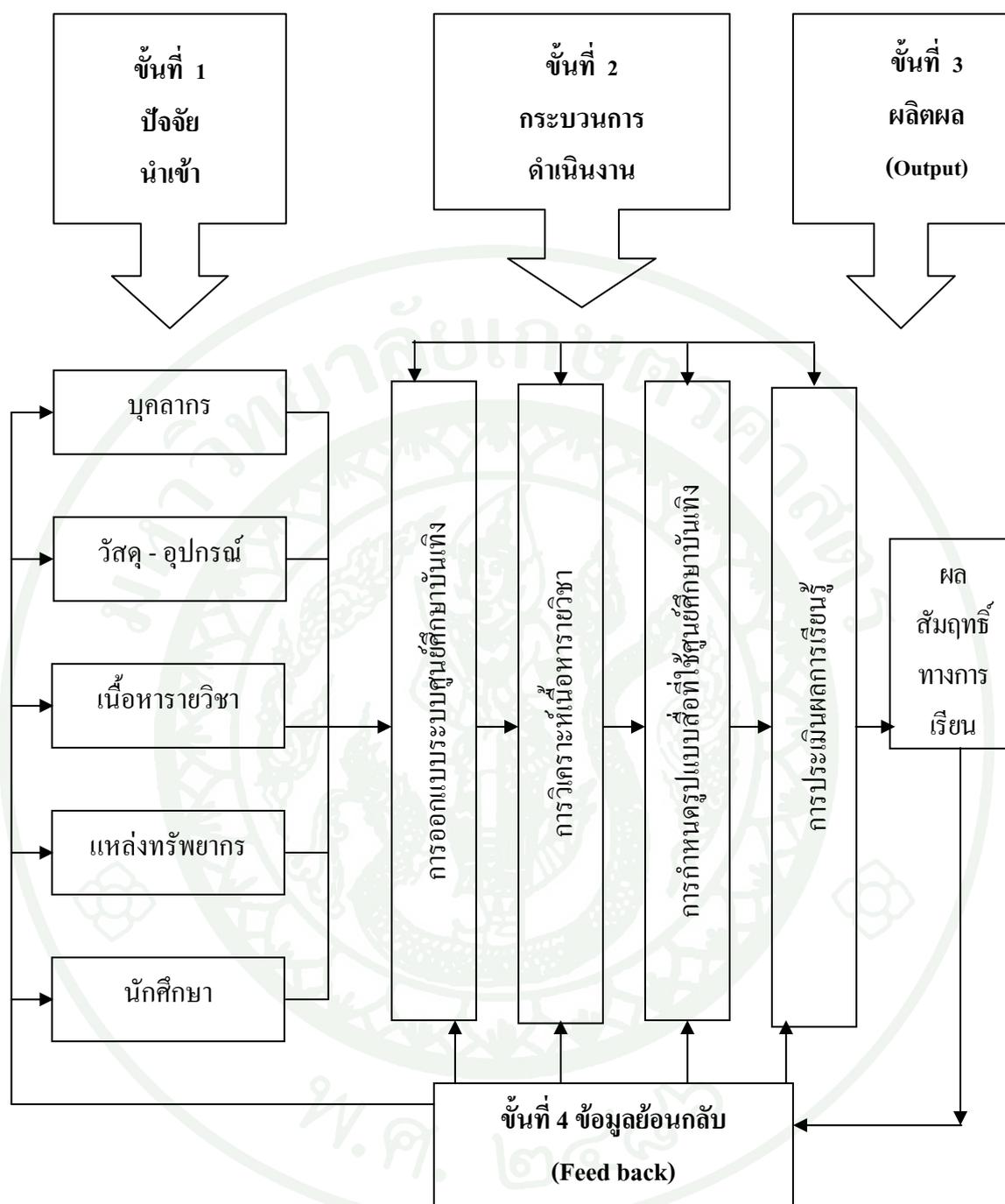
ภาพที่ 2 การดำเนินการแสวงหารูปแบบ

3. การวิเคราะห์รูปแบบศูนย์ศึกษابันเทิง

การวิจัยในขั้นนี้เป็นการนำข้อมูล ในขั้นตอนของการศึกษาเอกสารงานวิจัยเพื่อมาวิเคราะห์องค์ประกอบศูนย์ศึกษابันเทิง ได้แก่ การนำปัจจัยต่างๆ ของจิตวิทยาการศึกษา การจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียน กิจกรรมและแนวคิดเรียนปนเล่น มาวิเคราะห์จำแนกตามองค์ประกอบของรูปแบบ คือ บริบท ปัจจัยนำเข้า กระบวนการ และผลผลิต ส่วนการวิเคราะห์องค์ประกอบของศูนย์ศึกษابันเทิงจะดำเนินการศึกษาจากตัวอย่างของศูนย์ศึกษابันเทิงในประเทศ โดยการสัมภาษณ์ผู้บริหาร ศึกษาดูงาน และตรวจเอกสาร เพื่อเป็นข้อมูลและแนวทางในการกำหนดรูปแบบศูนย์ศึกษابันเทิง

การสังเคราะห์รูปแบบศูนย์ศึกษابันเทิง และสื่อศึกษابันเทิง

การวิจัยในขั้นนี้จะนำข้อมูลมากำหนดส่วนผสมระหว่าง Entertainment (สื่อบันเทิง) กับ Education (เนื้อหาวิชา) ในสัดส่วนที่แตกต่างกันไปของสื่อแต่ละชนิด บริบทของศูนย์ศึกษابันเทิงจะเป็นกรอบกำหนดขอบข่าย ทิศทาง และแนวทางในการพัฒนารูปแบบและการดำเนินการต่างๆ ให้สอดคล้องกันตามวัตถุประสงค์ ซึ่งแบบจำลองระบบใหญ่และระบบย่อยประกอบด้วย ปัจจัยนำเข้า กระบวนการดำเนินงาน ผลผลิต และข้อมูลย้อนกลับ เพื่อเป็นกลไกให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ดังภาพที่ 3.3



ภาพที่ 3 แบบจำลองศูนย์ศึกษاب้านเทิง

เมื่อทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์หลักการและทฤษฎี พบว่า มีองค์ประกอบที่สำคัญในการออกแบบศูนย์ศึกษاب้านเทิง 4 ประการคือ

1. Knowledge คือความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในศูนย์ศึกษابันเทิง เป็นความรู้นอกห้องเรียนที่จะช่วยทำให้ผู้เรียนมีความรู้ ความคิด ความสามารถ ความดี และมีความสุขในการเรียน เป็นการแสดงให้เห็นว่าการที่บุคคลจะได้รับรู้นั้น ไม่จำเป็นต้องเคร่งเครียดเสมอไป

2. Enjoy with Environment ความสนุกสนานเพลิดเพลินคือแกนหลักในการจัดสภาพแวดล้อม เป็นการออกแบบ (Design) สภาพแวดล้อมทางการเรียนให้เกิดความหลากหลาย ไม่ซ้ำซากจำเจ ไม่ทำให้เกิดความเบื่อหน่าย เช่น การจัดวางโต๊ะ เก้าอี้ การเล่นโทนสีภายใน การวางตำแหน่งของแสงไฟ เป็นต้น โดยจะทำการสำรวจความต้องการก่อนนำมาสรุปเป็นแบบที่สำเร็จรูป พร้อมจะนำออกมาใช้งาน

3. Entertainment เป็นการนำเอาความบันเทิงเข้ามาผสมไว้กับการเรียน ตามแนวคิดที่ว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดี ถ้าผู้เรียนมีโอกาสคิด ทำ สร้างสรรค์ ด้วยอารมณ์สุนทรีย์และเพลิดเพลิน โดยทำการผสมผสานข้อมูลความรู้ในด้านต่างๆ เข้ากับความบันเทิง มีเจตนาเป้าหมายชัดเจน นำเสนอผ่านสื่อบันเทิงรูปแบบต่างๆ โดยมีวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนได้รับความรู้ มีทัศนคติ และพฤติกรรมไปในทิศทางที่พึงประสงค์ ผู้สอนจะช่วยจัดบรรยากาศ และกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลในด้านความสามารถทางสติปัญญา อารมณ์ สังคม ความพร้อมของร่างกายและจิตใจ สร้างโอกาสให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ด้วยวิธีการที่หลากหลาย ดังนี้

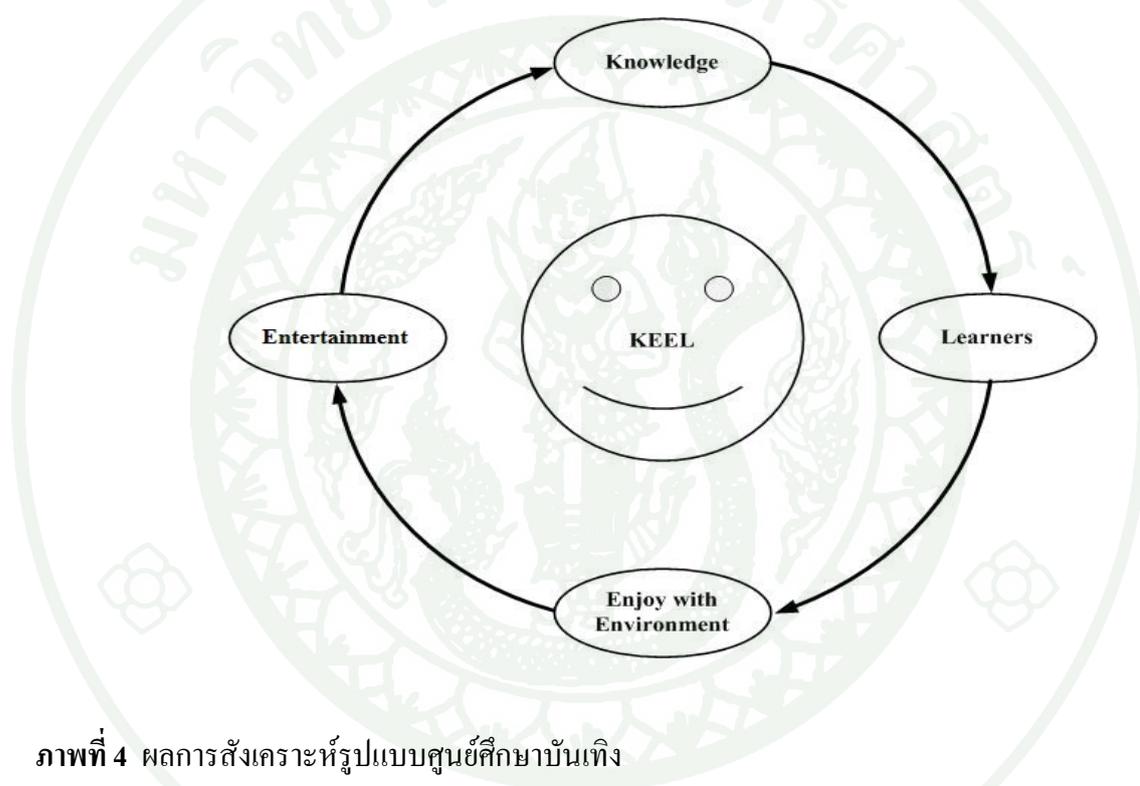
3.1 Technology เป็นการนำเทคโนโลยีหลากหลายรูปแบบ มาประยุกต์ใช้เพื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ ได้แก่ คอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ระบบโครงข่ายอินเทอร์เน็ต อินทราเน็ต มัลติมีเดีย ฯลฯ เพื่อตอบสนองผู้ใช้บริการที่มีความชอบแตกต่างกัน

3.2 Relax หมายถึงการผ่อนคลาย ตามแนวคิดที่ว่า การผ่อนคลายทำให้เกิดสมาธิและปัญญา ช่วยให้เรียนอย่างมีความสุข ไม่เคร่งเครียดจนเกินไป โดยการพักสายตา พักอิริยาบถ รวมถึงการนั่งเล่น การฟังเพลง การอ่านหนังสือในมุมที่เงียบสงบ สิ่งเหล่านี้ล้วนทำให้เกิดการผ่อนคลายทั้งสิ้น

4. Learners ยึดหลักแนวคิดที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในการออกแบบศูนย์ศึกษابันเทิง ซึ่งจะคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลทั้งบุคลิกภาพ สติปัญญา พื้นฐานความรู้ ความสนใจ โดยนักศึกษา มีอิสระในการควบคุมการเรียนและเล่นของตนเอง ค้นคว้าหาความรู้ตามความถนัด เลือกสื่อและรูปแบบการเรียนที่เหมาะสมกับตนเองได้ เช่น สามารถควบคุมที่นั่งเนื้อหา ลำดับของการเรียนรู้ และการ

ทำแบบทดสอบ เป็นต้น รวมถึงได้ทำกิจกรรมเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ ถักทอความคิด พิชิตปัญหา ร่วมกันอีกด้วย(อาชญญา รัตนอุบล และคณะ, 2549: 2-5)

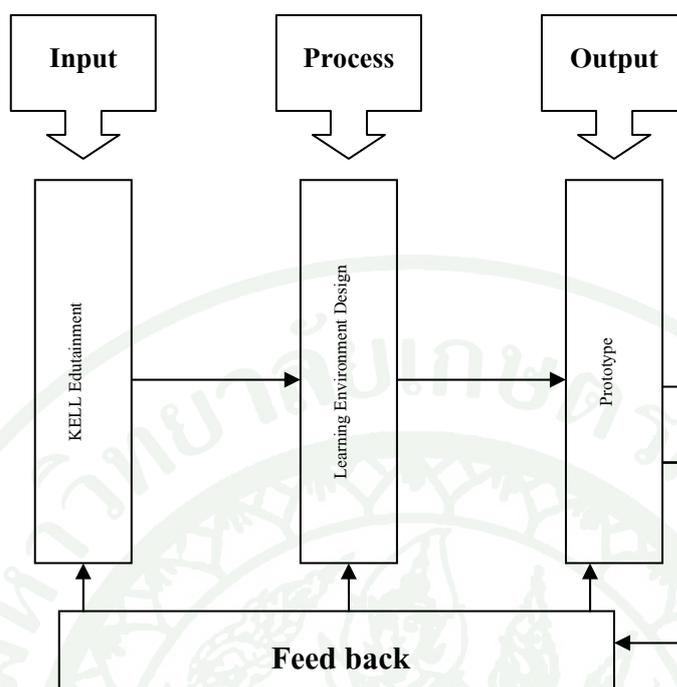
เมื่อบูรณาการแนวคิดดังกล่าวข้างต้น จึงสามารถสังเคราะห์จนได้รูปแบบศูนย์ศึกษابันเทิง ที่ตรงกับคำย่อในภาษาอังกฤษว่า “KEEL” ซึ่งเป็นคำพ้องเสียง (Homophony) กับคำว่า KILL ในบริบทของศูนย์ศึกษابันเทิงนี้หมายถึง การกำจัดความเครียดในการเรียนให้หมดไป ลงเหลือแต่ความสนุกเท่านั้น โดยคำนี้ได้ถูกใช้เป็นตัวแบบในการวิจัยขั้นตอนต่อไป ดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 ผลการสังเคราะห์รูปแบบศูนย์ศึกษابันเทิง

การวิจัยระยะที่ 2 การผลิตและพัฒนาสื่อเพื่อใช้ในศูนย์ศึกษابันเทิง

การวิจัยในระยะนี้ได้นำทฤษฎีระบบมาประยุกต์ใช้ โดยนำผลการสังเคราะห์รูปแบบของสื่อในศูนย์ศึกษابันเทิงเป็นปัจจัยนำเข้า แนวคิดการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนเป็นกระบวนการดำเนินงาน เมื่อผ่านกรรมวิธีในการผลิตแล้วจะได้สื่อสำหรับใช้ในศูนย์ศึกษابันเทิงต้นแบบ พร้อมจะนำไปหาประสิทธิภาพต่อไป สามารถแสดงกรอบแนวคิดได้ ดังภาพที่ 5



ภาพที่ 5 กรอบแนวคิดการผลิตสื่อในศูนย์ศึกษาบ้านเทิง

1. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนซึ่งครอบคลุมเนื้อหารายวิชาการผลิตรายการโทรทัศน์การศึกษา บทที่ 2-4 ประกอบด้วย ขนาดภาพ (Shot Size) มุมกล้อง (Camera Angle shot) และการเคลื่อนไหวกล้อง (Camera Movement) เพื่อใช้เป็นแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน ซึ่งมีขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับหลักการ แนวคิด วิธีการสร้างแบบทดสอบ

1.2 กำหนดวัตถุประสงค์ที่ต้องการออกเป็นแบบทดสอบ

1.3 กำหนดข้อสอบในแบบทดสอบจากตารางวิเคราะห์หลักสูตร

1.4 กำหนดลักษณะของแบบทดสอบ ซึ่งในการวิจัยนี้ผู้วิจัยได้กำหนดแบบทดสอบเป็นชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก ครอบคลุมวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของบทเรียน

1.5 สร้างแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ (Multiple Choice) ตามเนื้อหาในรายวิชาการผลิต รายการโทรทัศน์การศึกษา บทที่ 2-4 จำนวน 15 ข้อ

1.6 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.7 เมื่อปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้ว นำแบบทดสอบนั้นไปทดสอบกับนักศึกษาที่เคยเรียนวิชานี้มาแล้ว จำนวน 15 คน เพื่อหาค่าดัชนีความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

2. การสร้างแบบสอบถามความคิดเห็น

ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามความคิดเห็น ซึ่งเป็นแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบศูนย์ศึกษابันเทิง เพื่อทราบถึงข้อมูลบางประการของผู้เรียน และความรู้สึของผู้เรียน ต่อรูปแบบการเรียนการสอน ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็น มีลำดับขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.2 กำหนดหัวข้อหลักที่จะสอบถาม

2.3 กำหนดรายละเอียดของแบบสอบถามความคิดเห็น

2.4 สร้างแบบสอบถามความคิดเห็น จำนวน 20 ข้อ

2.5 นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่สร้างขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผล เพื่อแก้ไขปรับปรุงตามความเหมาะสม

2.6 เมื่อปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้ว นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่สร้างขึ้นไปทดลองกับนักศึกษาจำนวน 15 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถาม

ความคิด เห็นของแต่ละข้อโดยใช้ t-test จากนั้นนำแบบสอบถามความคิดเห็นที่คัดเลือกไว้จำนวน 20 ข้อ ไปหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟา (ลิวน และอังคณา สายยศ, 2538)

2.7 แบบสอบถามความคิดเห็นต่อการเรียนกับสื่อในศูนย์ศึกษابันเทิงมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) ใช้เกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

คะแนน 5.00 เมื่อตอบ เห็นด้วยอย่างยิ่ง

คะแนน 4.00 เมื่อตอบ เห็นด้วย

คะแนน 3.00 เมื่อตอบ เฉย ๆ

คะแนน 2.00 เมื่อตอบ ไม่เห็นด้วย

คะแนน 1.00 เมื่อตอบ ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

3. ดำเนินการผลิตสื่อศึกษابันเทิง (Edutainment Media Production)

ขั้นตอนนี้จะออกแบบวิธีการนำเสนอและกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของการเรียนรู้กับสื่อแต่ละชนิดให้ชัดเจน (Strategic presentation plan & behavior objective) ลำดับแผนการนำเสนอเป็นแผนภูมิ (Course Flow Chart) นำสื่อที่คัดสรรแล้วทำการแปลงเป็นไฟล์ดิจิทัลเพื่อความสะดวกในการเก็บไว้ที่หน่วยประมวลผลกลางหรือ CPU เพื่อการเรียกใช้ได้สะดวกตามความประสงค์ของผู้เรียน (Video on Demand) เมื่อได้เนื้อหาที่ผ่านตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาแล้ว นำมาเชื่อมโยงกับสื่อศึกษابันเทิงแต่ละชนิดที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกัน

การจัดหาสื่อได้นำแนวคิดจากหลักการและทฤษฎีระบบสื่อการเรียนการสอน ASSURE Model ข้อ 3 มาประยุกต์ใช้ คือการเลือกสื่อและวัสดุ (Select Methods, Media and Materials) มีหลักสำคัญดังนี้ (Heinich *et al.* 1996)

1. การเลือกสื่อที่มีอยู่แล้ว (Selecting Available Materials) จะเป็นการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อทั้งวงการบันเทิงและการศึกษา เพื่อขอคำแนะนำเกี่ยวกับศูนย์รวมสื่อสำหรับ

วัยรุ่น ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลสื่อแต่ละชนิดที่มีอยู่แล้วตามท้องตลาด เช่น การซื้อแผ่น DVD, VCD, CD ภาพยนตร์สารคดี เกม และเพลงชนิดต่างๆ วิธีนี้นอกจากจะได้สื่อที่มีประสิทธิภาพแล้วยังช่วยประหยัดงบประมาณในการวิจัยได้อีกด้วย

2. การปรับปรุงจากสื่อที่มีอยู่ (Modifying Available Materials) โดยทำการสำรวจว่า อาจารย์ผู้สอนมีสื่ออะไรอยู่บ้าง มีมากน้อยเพียงใด และประสงค์จะนำมาปรับปรุงกี่ชนิด เพื่อให้สามารถนำมาเป็นสื่อในศูนย์ศึกษاب้นทิงได้ดี เช่น อาจารย์บางคนมีรายการสารคดีที่ใช้สอนอยู่เป็นประจำอยู่แล้ว แต่บางตอนในเนื้อเรื่องยังสื่อความหมายไม่ชัดเจนเกี่ยวกับมุมมอง การชุมภาพ ระยะใกล้หรือไกล ก็จะนำสารคดีมาตัดต่อใหม่เพิ่มเติมข้อตกรชุมภาพเข้าไป เป็นต้น

3. การออกแบบสื่อใหม่ (Designing New Materials) จะใช้แนวคิดคือถ้าหากในสื่อชนิดใดไม่มีสิ่งที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในบทเรียน ก็จะทำกรออกแบบและผลิตขึ้นใหม่ เช่น เนื้อหาเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวกลิ้ง ไม่มีปรากฏในภาพยนตร์ หรือรายการโทรทัศน์เรื่องใดๆ เลย ก็จะทำกรผลิตขึ้นมาใหม่

การวิจัยระยะที่ 3 การทดลองใช้สื่อและปรับปรุง

เมื่อออกแบบจนได้สื่อสำหรับใช้ในศูนย์ศึกษاب้นทิงที่เหมาะสมแล้วก็จะนำไปหาประสิทธิภาพ โดยทดลองกับกลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ที่เรียนวิชาการผลิตรายการโทรทัศน์การศึกษาจำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่ายจากผู้ลงทะเบียนเรียนวิชาการผลิตรายการโทรทัศน์การศึกษา ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 ซึ่งแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน คือ

ครั้งที่ 1 ทำการทดลองกับผู้เรียนจำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของเนื้อหาบทเรียน การสื่อความหมาย และวิธีการนำเสนอ จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น เพื่อใช้ทดลองในขั้นตอนต่อไป

ครั้งที่ 2 ทำการทดลองกับผู้เรียนจำนวน 9 คน ทำการทดลองเสมือนภาคสนามทุกอย่าง เพื่อตรวจสอบความผิดพลาดต่าง ๆ เช่น การสื่อความหมาย ความคมชัดของภาพและเสียง พร้อมทั้งการทำงานของโปรแกรม และเวลาที่ใช้ในการทดลองเพื่อที่จะได้นำข้อมูลเหล่านี้ไปแก้ไขบทเรียนก่อนที่จะนำไปใช้งานจริง

ครั้งที่ 3 ทำการทดลองกับผู้เรียนจำนวน 30 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อในศูนย์ศึกษา
 บ้านเทิงที่สร้างขึ้น ทำการทดสอบก่อนและหลังการเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ
 เรียน ซึ่งนำเนื้อหาจากบทเรียนรายวิชา การผลิตรายการ โทรทัศน์การศึกษา บทที่ 2-4 เรื่อง ขนาด
 ภาพ (Shot Size) มุมกล้อง (Camera Angle shot) และการเคลื่อนไหวกล้อง (Camera Movement)
 มาใช้เป็นแบบทดสอบ

1. การหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

เมื่อได้สื่อในศูนย์ศึกษاب้านเทิงที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพแล้ว ในขั้นนี้ผู้วิจัยได้ทำการ
 เก็บข้อมูลโดยอาจารย์ผู้สอนมอบหมายงานในส่วนที่เกี่ยวข้องให้ไปศึกษาเพิ่มเติมกับสื่อในศูนย์ศึกษา
 บ้านเทิงให้นักศึกษาทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียน และทำแบบสอบถาม
 ความคิดเห็น

กลุ่มตัวอย่างในการทดลองคือ นักศึกษาคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัย
 เทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ที่เรียนวิชาการผลิตรายการ โทรทัศน์การศึกษา ในภาคเรียนที่ 2 ปี
 การศึกษา 2552 จำนวน 30 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัยมีการปฏิบัติดังนี้

2.1 ในขั้นของการพัฒนารูปแบบ ผู้วิจัยจะเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ 22 คน
 โดยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) ข้อมูลที่เก็บรวบรวมมาได้จะถูกนำมาวิเคราะห์
 โดยใช้เทคนิคการจำแนกประเภทข้อมูล (Typological Analysis) เพื่อหาข้อสรุปและเลือกรูปแบบที่
 เหมาะสมในการพัฒนาเป็นแบบจำลองของศูนย์ศึกษاب้านเทิง (Model of Edutainment Center)

2.2 วิเคราะห์หาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ เพื่อพัฒนาเป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์
 ทางการเรียนก่อนและหลังการเรียน

2.3 ประเมินคุณภาพของบทเรียนโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีและสื่อสาร
 การศึกษาที่มีความรู้เกี่ยวกับการผลิตรายการ โทรทัศน์การศึกษา

2.4 ในขั้นของการทดลอง ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากการทดลองครั้งที่ 1 แบบหนึ่งต่อหนึ่ง และทดลองครั้งที่ 2 แบบกลุ่มเล็ก เพื่อหาประสิทธิภาพของรูปแบบศูนย์ศึกษابันเทิง

2.5 ในขั้นของการทดลองภาคสนาม ผู้วิจัยเก็บรวบรวมผลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการผลิตรายการโทรทัศน์การศึกษา จำนวน 30 คน

2.6 ความคิดเห็นของผู้เรียน ที่เรียนกับสื่อในศูนย์ศึกษابันเทิง เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง โดยให้ทำแบบสอบถามความคิดเห็น แล้วนำข้อมูลมาประมวลผลโดยการหาค่าเฉลี่ย

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ได้วิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

3.1 ประเมินความเหมาะสมของรูปแบบศูนย์ศึกษابันเทิง โดยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ออกแบบ และพัฒนาสื่อในศูนย์ศึกษابันเทิง ผู้บริหาร ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ คนตรี เกม และรายการโทรทัศน์ จำนวน 22 คน วิเคราะห์โดยใช้เทคนิคการจำแนกประเภทข้อมูล (Typological Analysis)

3.2 ประเมินแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยวิเคราะห์หาความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สถิติ match-paired t-test

3.3 ประเมินความคิดเห็น โดยวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3.4 ประเมินกระบวนการ (Process) โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (Analysis of Covariance) เพื่อพิสูจน์ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นเป็นผลจากความบันเทิงที่ได้รับจากสื่อที่ผลิตขึ้นมาทั้ง 4 ชนิด เหตุผลที่เลือกใช้เทคนิควิธีการทางสถิติ (Statistic Control) เพื่อนำมาควบคุมตัวแปรแทรกซ้อน จะสามารถปรับคุณสมบัติที่แตกต่างกันของกลุ่มตัวอย่างได้ ทำให้ผลที่ปรากฏเป็นผลจากการทดลองเท่านั้น

บทที่ 4

ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์

ผลการสังเคราะห์เพื่อเลือกรูปแบบที่เหมาะสมในการพัฒนาเป็นแบบจำลองของศูนย์ศึกษابันเทิง (Model of Edutainment Center) ซึ่งเก็บรวบรวมข้อมูลโดยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 22 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ออกแบบ และพัฒนาสื่อในศูนย์ศึกษابันเทิง ผู้บริหาร ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ คนตรี เกม และรายการโทรทัศน์ ผู้บริหารสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (Thailand Knowledge Park: TK Park) ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา รังสิต คลอง 6 (Rangsit Science Center for Education) พิพิธภัณฑ์เด็ก (Children's Discovery Museum) ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (Thailand Creative & Design Center: TCDC) สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (National Discovery Museum Institute หรือ Museum Siam) The Style by Toyota ศูนย์การศึกษาเชิงธรรมชาติ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ และสำนักวิทยบริการ และเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี แล้ววิเคราะห์โดยใช้เทคนิคการจำแนกประเภทข้อมูล (Typological Analysis) ทำให้ได้แบบจำลองของศูนย์ศึกษابันเทิง (Model of Edutainment Center) มีรายละเอียดดังนี้

ผลการวิจัยระยะที่ 1 ลักษณะทางกายภาพ

- 1.1 ลักษณะทางกายภาพ โครงสร้างภายนอกอาคาร
- 1.2 การออกแบบตกแต่ง จัดสภาพแวดล้อมภายในอาคาร
- 1.3 โครงสร้างองค์กร การบริหารจัดการ ระบบการให้บริการ

ผลการวิจัยระยะที่ 2 ผลที่เกิดจากเพลง ภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ และเกม

ผลการออกแบบ พัฒนา และผลิตสื่อศึกษابันเทิง

ผลการวิจัยระยะที่ 3 ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อศึกษาบันทึก

3.1 ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อในศูนย์ศึกษาบันทึก

3.2 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็น

ผลการวิจัยระยะที่ 1 ลักษณะทางกายภาพ

1. ลักษณะทางกายภาพ โครงสร้างภายนอกอาคาร

รุจิรา ปุณณะบุตร (2551) กล่าวว่า โครงสร้างพื้นฐานของศูนย์ศึกษาบันทึก ควรประกอบด้วยอาคารสำนักงานชั้นเดียว ออกแบบเป็นลักษณะ 3 อาคารติดต่อกัน วางผังอาคารลดหลั่นกันไปตามแนวเฉียง มีพื้นที่ใช้สอยรวมทั้งหมด 3,200 ตารางเมตร มีระบบสาธารณูปโภคครบครัน เช่น ระบบไฟฟ้า ระบบโทรศัพท์ ระบบประปา ห้องน้ำ น้ำดื่ม มีอาณาบริเวณภายนอกกว้างขวางเพียงพอสำหรับจอดรถ และมีการจัดสวนเป็นที่พักผ่อนหย่อนใจอีกด้วยด้วยการปรับภูมิทัศน์ด้านนอก เน้นโทนสีเขียวเพื่อความสดชื่น มีการปลูกไม้ยืนต้นขนาดใหญ่เพื่อให้ร่มเงา ช่วยลดความร้อนจากแสงแดดที่มากกระทบตัวอาคาร อีกทั้งมีการปลูกไม้พุ่ม ไม้มงคล ไม้เลื้อยจำพวกเถาวัลย์ และไม้กระถาง จัดสวนหย่อมให้บรรยากาศแลดูน่าพักผ่อน นั่งเล่น รวมถึงมีร้านขายเครื่องดื่ม กาแฟ ขนมเบเกอรี่ และขนมขบเคี้ยว ให้บริการอีกด้วย (ดังรูปในภาคผนวก ง) การจัดสรรพื้นที่ใช้สอย สอดคล้องกับ อรอำไพ พนานุรัตน์ (2552) ที่กล่าวไว้ว่า ควรคำนึงถึงการประหยัดพลังงาน และความปลอดภัย เสริมสร้างบรรยากาศที่อบอุ่นและเป็นกันเอง และใช้พื้นที่ทุกส่วนให้เกิดประโยชน์สูงสุด ดังภาพที่ 6



ภาพที่ 6 แบบจำลองศูนย์ศึกษابันเทิง (ด้านบน)

รุจิรา ปุณณะบุตร (2551) และสุรนนท์ สุภวรรณกิจ (2551) ได้แสดงความคิดเห็นและให้คำแนะนำเรื่องการจัดแบ่งพื้นที่ใช้สอยภายในอาคารศูนย์ศึกษابันเทิงว่า ควรประกอบด้วยห้องต่างๆ ดังนี้

หมายเลข 1 ห้องชมภาพยนตร์ขนาดจอภาพ 21 นิ้ว พื้นที่ 1,200 ตารางเมตร ให้บริการ 15 เครื่อง

หมายเลข 2 ห้องชมรายการโทรทัศน์จอภาพ 21 นิ้ว พื้นที่ 1,200 ตารางเมตร ให้บริการ 15 เครื่อง

หมายเลข 3 ห้องเล่นเกมเสมือนจริง ใช้แว่นตาสวม มีโซฟาสำหรับเอกเซนก 10 ตัว

หมายเลข 4 ห้องประชุม ขนาดความจุ 12 ที่นั่ง พร้อมห้องเตรียมชุดคาเฟ่

หมายเลข 5 ห้องผลิตสื่อมัลติมีเดีย และควบคุมเครือข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ

หมายเลข 6 ห้องน้ำ

หมายเลข 7 ห้องฝ่ายประชาสัมพันธ์ และการต้อนรับ

หมายเลข 8 ห้องจัดนิทรรศการรวม รองรับกิจกรรม อบรม สัมมนา ทั้งภายนอกและภายใน

หมายเลข 9 ห้องสำนักงาน

หมายเลข 10 โรงภาพยนตร์ขนาดจอภาพ 250 ตารางเมตร ความจุ 30 ที่นั่ง

หมายเลข 11 ห้องฟังเพลง และห้องซ้อมดนตรี

2. การออกแบบตกแต่ง จัดสภาพแวดล้อมภายในอาคาร

ทัศนัย วงศ์พิเศษกุล (2551) ได้ให้คำแนะนำว่า ควรนำเนื้อหาวิชาการผลิตรายการโทรทัศน์ การศึกษา เช่น ขนาดภาพ มุมกล้อง และการเคลื่อนไหวกล้อง เข้าไปแทรกในเกมสามมิติ (3D Animation) เรียบเรียงให้เป็นเรื่องราวแต่ละส่วน มีสีสัน และเสียงเร้าใจผู้เล่น มีอุปกรณ์เสริมเช่น หูฟัง แวนตา และ ปุ่มกด ให้ผู้เล่นเอนหลังบนโซฟาที่ปรับเอนได้ ภายในห้องปรับอากาศเย็นสบาย

นิรมล เมธิสุวรรณ (2552) ได้กล่าวไว้ว่า ในส่วนของการรับชมรายการโทรทัศน์ ควรนำ รายการที่มีสาระประโยชน์ และสนุกเร้าใจ เช่น สารคดี การ์ตูน ตลก ละครซีรีส์ เป็นต้น ตัดต่อใหม่ เพื่อแทรกเนื้อหาวิชาการ จากนั้นทำการแปลงเป็นไฟล์ระบบดิจิทัล เก็บไว้ในหน่วยประมวลผล กลางหรือ CPU ให้เลือกรับชมในรูปแบบ Video on Demand หรือวีดิทัศน์ตามประสงค์ มีจอภาพ ขนาด 21 นิ้ว พร้อมหูฟัง เม้าส์ และคีย์บอร์ด เป็นต้น

วินัย พันธรักษ์ (2552) กล่าวว่า ควรนำเสียงเพลงและเสียงดนตรีทุกชนิด เช่น ดนตรีบรรเลง เพลงสากล เพลงไทย (ไทยเดิม ไทยสากล ไทยลูกทุ่ง ไทยลูกกรุง สตริง เพลงชาติ เพลงกล่อมลูกทุก ภาค) เพลงจีน อินเดีย ลาว เขมร อินโดนีเซีย เวียดนาม ธิเบต ฟิลิปปินส์ นำมาแปลงเป็นไฟล์ MP3 แล้วจัดเก็บให้เป็นหมวดหมู่อยู่ในหน่วยความจำส่วนการเลือกฟังได้ออกแบบหน้าจอให้มีเมนู สำหรับเลือกคลิกฟัง หุุดชั่วคราว เดินหน้า ถอยหลัง ซ้ำม Track เป็นต้น สอดคล้องกับการสัมภาษณ์ ชลธิ ธารทอง (2551) ที่ให้คำแนะนำว่า เมื่อคลิกที่หมวดเพลงไทยลูกทุ่ง ควรจะปรากฏรูปภาพ นักร้อง มีประวัตินักร้องให้อ่าน พร้อมรายชื่อเพลงดังให้คลิกเลือกฟังตามใจชอบ ส่วนรูปแบบการ จัดวางอุปกรณ์ ทัศนัย วงศ์พิเศษกุล (2551) ได้แนะนำว่า ให้ผู้ฟังนั่งบนเก้าอี้หมุนได้รอบตัว จอ

สัมผัสนาน 14 นิ้วจะติดตั้งบนโต๊ะทรงสูง แยกอิสระห่างจากคนอื่นพอสมควร มีหูฟัง นอกจากนี้ยังจัดสรรพื้นที่ห้องเล็กด้านข้าง เพื่อใช้เป็นที่สำหรับซ่อมดนตรีได้อีกด้วย

ชลิดา เอื้อบำรุงจิต (2551) ได้กล่าวว่า การคัดสรรภาพยนตร์มาใช้ในศูนย์ศึกษابันเทิง ควร มีหลากหลายประเภท เช่น ตลก บู๊แอ็คชั่น ชีวิต สยองขวัญ และอื่นๆ โดยทำการตัดต่อเพื่อแทรกเนื้อหาวิชาการลงไป แล้วแปลงไฟล์ให้เป็นดิจิทัลเก็บไว้ในหน่วยประมวลผลกลาง ให้เลือกชมผ่านรูปแบบ Video on Demand โดยเลือกคลิกเมนูที่หน้าจอ ส่วนการออกแบบห้องชมภาพยนตร์ ได้มุ่งตอบสนองความต้องการแต่ละบุคคลที่ชอบแตกต่างกัน กล่าวคือ ถ้าชมคนเดียวจะออกแบบโดยใช้จอภาพขนาด 21 นิ้ว วางชิดผนังเรียงเป็นแนวยาว มีหูฟังให้บริการเพื่อป้องกันเสียงรบกวนคนอื่น ใช้รูปแบบเดียวกับห้องชมรายการโทรทัศน์ ถ้ามาเป็นกลุ่ม 10-20 คน จะมีจอภาพขนาด 250 ตารางเมตร แบบมินิเธียเตอร์ ระบบเสียงรอบทิศทาง มีระบบปรับอากาศ พร้อมมีเก้าอี้นุ่มสบาย ปรับเอนได้

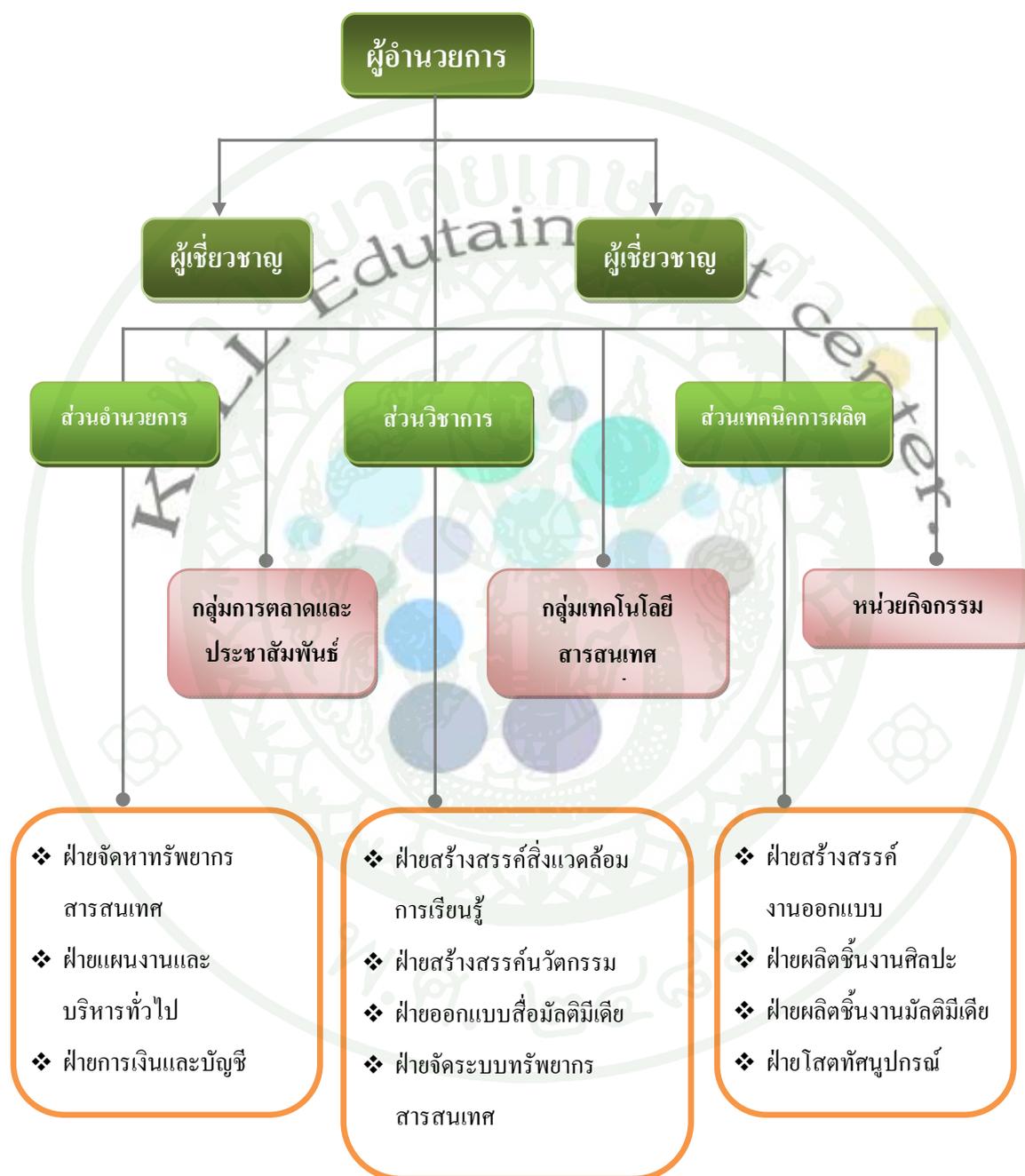
3. โครงสร้างองค์กร การบริหารจัดการ ระบบการให้บริการ

สุรนนท์ ศุภวรรณกิจ (2551) ได้กล่าวไว้ว่า ควรศึกษาข้อมูลในด้านต่างๆ เช่น โครงสร้างการบริหารจัดการ การจัดระบบทรัพยากรสารสนเทศ การจัดนิทรรศการ ระบบการให้บริการ การจัดหาสื่อมัลติมีเดีย การซ่อมบำรุงและดูแลรักษา รวมถึงปัญหาที่พบจากการดำเนินงานที่ผ่านมา จนสามารถสรุปเป็นแบบจำลองศูนย์ศึกษابันเทิงแห่งใหม่ ยึดหลักแนวคิด ปรัชญา รวมบริการ ประสานภารกิจ และกลยุทธ์การบริหารงาน (Management Strategy) ที่มีประสิทธิภาพ ดังภาพที่ 7



ภาพที่ 7 การบริหารจัดการศูนย์ศึกษابันเทิง

การแบ่งสายงานบังคับบัญชา ได้กำหนดให้มีผู้อำนวยการเป็นผู้สั่งการ โดยผ่านความเห็นชอบจากผู้เชี่ยวชาญก่อน จากนั้นจึงมอบหมายงานต่อไปยังผู้ใต้บังคับบัญชาต่อไป ดังภาพที่ 8



ภาพที่ 8 โครงสร้างองค์กรศูนย์ศึกษابันเทิง

วิสัยทัศน์และพันธกิจ

ศูนย์ศึกษาบ้านเทิงแห่งนี้ ทำหน้าที่ให้เป็นแหล่งเรียนรู้อย่างยั่งยืน เพื่อเสริมสร้าง เพิ่มพูน และเผยแพร่ความรู้แก่เยาวชนไทย สร้างองค์ความรู้ใหม่ๆ จากการวิจัย การจัดแสดงกิจกรรม จัดทำคลังข้อมูลความรู้ เพื่อการพัฒนาและเพิ่มพูนความรู้อย่างต่อเนื่อง ยกระดับมาตรฐานการเรียนรู้ สนับสนุนและร่วมมือเป็นเครือข่ายกับศูนย์ศึกษาบ้านเทิงแห่งอื่น ๆ เพื่อเป็นแหล่งการเรียนรู้แนวบ้านเทิงที่ยิ่งใหญ่ของประเทศ นอกจากนี้ยังมีการนำระบบบริหารทั่วทั้งองค์กรมาใช้ให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพทั้งระบบ

ข้อกำหนดการให้บริการ

อรุณี อินทรไพโรจน์ (2551) ได้ให้คำแนะนำว่า ภายในศูนย์ศึกษาบ้านเทิงควรกำหนดระเบียบการ เพื่อให้บริการอย่างมีประสิทธิภาพ มีระบบการจองผ่านอินทราเน็ต อนุญาตให้ใช้คราวละ 1 ชั่วโมง เมื่อครบกำหนดเวลาเครื่องจะตัดระบบอัตโนมัติ ผู้ใช้บริการต้องทำการจองใหม่อีกครั้ง เพื่อต่อเวลาได้อีก 2 ครั้ง รวม 3 ชั่วโมง ทั้งนี้เพื่อป้องกันการผูกขาด และให้มีเครื่องว่างหมุนเวียนให้บริการแก่สมาชิกคนอื่นๆ นอกจากนี้ ยังมีการออกแบบโซฟาลำหรับนั่งพักผ่อน และรอการเข้าใช้กรณีเครื่องถูกจองเต็มก่อนหน้านี้ ซึ่งบริเวณใกล้เคียงมีชั้นวางหนังสือ โปรแกรมภาพยนตร์เข้าใหม่ คู่มือการใช้เครื่อง ตลอดจนคู่มือโปรแกรมซอฟต์แวร์อื่นๆ ที่น่าสนใจ ให้นั่งอ่านเพื่อศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม

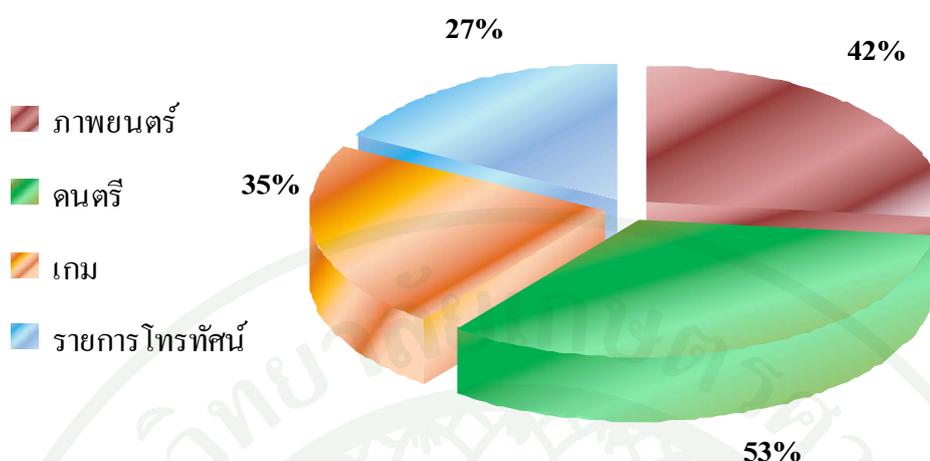
ผลการวิจัยระยะที่ 2 ผลการออกแบบ พัฒนา และผลิตสื่อศึกษาบ้านเทิง

จากการวิเคราะห์เนื้อหาและสังเคราะห์ สื่อศึกษาบ้านเทิงทั้ง 4 ชนิด โดยผ่านความคิดเห็นและเห็นชอบจากผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 22 ท่าน ผู้วิจัยจึงนำมาประมวลผลเพื่อเป็นแนวคิดในการผลิตสื่อต่อไป โดยสื่อประเภทดนตรีและเสียงเพลง ได้จัดเก็บประวัติและผลงานของนักร้อง วงดนตรี นักแต่งเพลง ไว้เป็นหมวดหมู่คล้ายห้องสมุดดนตรี มีข้อมูลย่อย เกร็ดประวัติศาสตร์ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวแสดงบนหน้าจอ มีเมนูให้คลิกเพื่อเลือกฟังเพลงตามใจชอบ ส่วนสื่อประเภทภาพยนตร์ และรายการโทรทัศน์ ถูกแบ่งออกเป็น 6 ชุด สามารถเลือกรับชมชุดใดก่อนก็ได้ ส่วนสื่อประเภทเกมนั้น ถูกวางรูปแบบให้เป็นเกม FPS (First Person Shooting) หรือเรียกว่า เกมมุมมองบุคคลที่ 1 มีเมนูให้เลือกเล่น 3 ระดับ แต่ละระดับวางเงื่อนไขการให้คะแนนเริ่มจาก 100 คะแนน และสูงสุด 10,000 คะแนน ซึ่งผลการระดมสมองจากผู้ทรงคุณวุฒิ สามารถแสดงให้เห็นได้ ดังภาพที่ 9 และภาพที่ 10



ภาพที่ 9 แผนภูมิระดมสมอง (Brainstorm chart)

แผนภูมิแสดงอัตราส่วนของสื่อศึกษาบ้านเทิง



ภาพที่ 10 แสดงอัตราส่วนของสื่อศึกษาบ้านเทิง

การนำเนื้อหาวิชาการเข้าไปแทรกไว้ในสื่อศึกษาบ้านเทิงนั้น ได้มีการจัดแบ่งหมวดหมู่ของกลุ่มเนื้อหาออกเป็นคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ รายวิชาการผลิตรายการโทรทัศน์การศึกษา บทที่ 2-4 สามารถสรุปรวมได้ดังนี้

1. ขนาดภาพ (Shot Size)

1. ECU = Extreme Close-up (ใกล้ที่สุด)
2. BCU = Big Close-up (ใกล้มาก)
3. CU = Close-up (ใกล้)
4. MCU = Medium Close-up (ใกล้ปานกลาง)
5. MS = Medium Shot (ปานกลาง)
6. MLS = Medium Long Shot (ไกลปานกลาง)
7. LS = Long Shot (ไกล)

2. มุมกล้อง (Camera Angle shot)

1. High Angle Shot หมายถึง มุมสูงหรือมุมก้ม แสดงถึงการดูหมิ่น ความต่ำต้อย โดยวางกล้องในระดับสูงแล้วกดหน้ากล้องลงถ่ายภาพ

2. Eye level หมายถึง ระดับสายตาปกติ

3. Low Angle Shot หมายถึง มุมต่ำหรือมุมแยง แสดงถึงความยิ่งใหญ่ สง่างาม มีพลัง โดยวางกล้องในระดับต่ำแล้วแหงนขึ้นถ่ายภาพ

4. Over Shoulder หมายถึง ถ่ายภาพข้ามไหล่ ให้ความรู้สึกเหมือนได้เข้าร่วมกิจกรรม

3. การเคลื่อนไหวกล้อง (Camera Movement)

1. Pan คือ การเคลื่อนกล้องในลักษณะแนวนอนจากขวาซ้าย หรือจากซ้ายมาขวา
2. Tilt คือ เหยหรือก้มกล้อง ในลักษณะแนวตั้ง เพื่อให้ผู้ชมเห็นภาพทางสูงได้มากขึ้น
3. Pedestal คือ การเคลื่อนกล้องขึ้น-ลงบนฐานกล้อง โดยใช้คันบังคับ
4. Tongue หรือ Crane คือ การเคลื่อนฐานของเครนซึ่งมีกล้องอยู่ข้างบน
5. Shift Focus คือ การเปลี่ยนระยะโฟกัส ระหว่างวัตถุ 2 ชนิด ที่อยู่ใกล้และไกลจากตัวกล้อง
6. Zoom คือ การเปลี่ยนความยาวโฟกัสของเลนส์ซูมให้ยาวขึ้น เพื่อให้ได้ภาพโตขึ้นตามลำดับ
7. Dolly คือ การเคลื่อนกล้องบนล้อเลื่อนไปข้างหน้าหรือถอยหลัง
8. Track หรือ Truck คือ การเคลื่อนกล้องที่ตั้งอยู่บนราง แล้วลากไปทางซ้าย-ขวา ของวัตถุ
9. Arc คือ การเคลื่อนกล้องเป็นครึ่งวงกลมไปทางซ้ายหรือขวา โดยกล้องตั้งอยู่บนรางแนวโค้ง

หลังจากการสังเคราะห์เนื้อหาวิชาการแล้ว จึงนำไปผลิตสื่อสำหรับใช้หาประสิทธิภาพของศูนย์ศึกษابันเทิง ใช้โปรแกรม Flash Player ในการเรียกดูเพิ่มข้อมูลต่างๆ มีเมนูสำหรับการเลือกฟังเพลง ชมภาพยนตร์ ชมรายการโทรทัศน์ และเล่นเกม ตัวอย่างเช่น ในกรณีเลือกเมนูฟังเพลงจะมีชื่อเพลงต่างๆ ปรากฏขึ้น พร้อมข้อมูลประวัตินักร้อง รูปภาพปกนักร้อง ประวัติ และวิวัฒนาการของวงการเพลง ความสุนทรีย์ทางอารมณ์ ผลที่เกิดจากเสียงเพลง เป็นต้น ในกรณีเลือกเล่นเกม สามารถคลิกที่เมนูหน้าจอแล้ว เกมจะปรากฏขึ้นทันที ในกรณีเลือกชมภาพยนตร์และรายการโทรทัศน์ เมื่อคลิกที่เมนูแล้วจะมีกลุ่มของ ภาพยนตร์และรายการโทรทัศน์ปรากฏให้เลือกย่อยอีก อย่างละ 3 กลุ่ม แต่ละกลุ่มมีความยาว 15-20 นาที มี

หลากหลายทั้งละคร ชีวิต เสรีา ตลก บู๊แอ็คชั่น คอนเสิร์ต และอื่นๆ ทุกข้อที่รับชมจะถูกแทรกด้วยเนื้อหาทางวิชาการ (ดังภาพในภาคผนวก) สามารถสรุปเป็นกลุ่มได้ดังนี้

กลุ่ม 1 Movie set, TV program set แทรกด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับขนาดภาพ (Shot Size)

กลุ่ม 2 Movie set, TV program set แทรกด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับมุมกล้อง (Camera Angle shot)

กลุ่ม 3 Movie set, TV program set แทรกด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวกล้อง (Camera Movement)

จากแนวคิดของการวิจัยที่จะนำสื่อศึกษามันเทิงทั้ง 4 ชนิด มาใช้เพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พร้อมกับความเพลิดเพลินควบคู่ไปด้วยนั้น สามารถแยกรายละเอียดผลที่เกิดจากการใช้สื่อในศูนย์ศึกษามันเทิง (Achievement of Edutainment Media) ชนิดต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. ผลที่เกิดจากเสียงเพลง (Achievement by Music)

การนำเสียงเพลงหรือเสียงดนตรีมาใช้ในศูนย์ศึกษามันเทิง จะถูกประยุกต์ใช้กับรายวิชาการผลิตรายการโทรทัศน์การศึกษา หน่วยที่ 4 การตัดต่อลำดับภาพและเสียง โดยมีวัตถุประสงค์การสอนคือ นักศึกษาเข้าใจวิธีการบันทึกเสียงบรรยายและการเลือกใช้นดนตรีประกอบ เสียงที่นำมาใช้ในรายการโทรทัศน์ จะช่วยทำให้การนำเสนอที่น่าสนใจ ถ่ายทอดเรื่องราวได้ถูกต้องชัดเจน อารมณ์ของผู้ชมอาจคล้อยตาม หรือเกิดจินตนาการตามเสียงที่ถ่ายทอดออกมา ทำให้เรื่องราวมีอรรถรสยิ่งขึ้น โดยทั่วไปเสียงที่ใช้มีหลายลักษณะ เช่น

1.1 เสียงบรรยาย (Verbal information) เสียงที่บรรยายเรื่องราวหรือเหตุการณ์ ควรเป็นสุ้มเสียงที่น่าสนใจ นุ่มนวล ไพเราะ และต้องแจ่มใส ชัดเจน คำพูดต้องมีตัวควบกล้ำ การออกเสียงถูกต้อง ร หรือล ตลอดจนมีจังหวะผ่อนหนัก ผ่อนเบา ให้อารมณ์ ให้ความรู้สึกคล้อยตาม

1.2 เสียงสนทนา หรือเสียงเหตุการณ์จริงในที่นี้จะพิจารณาถึงสิ่งที่มีผลต่อกระบวนการนำเสนอ เพื่อให้มีความสมจริง อาจมีทั้งบทสนทนา เสียงประกอบ เสียงสัมภาษณ์ เสียงเครื่องมือหรืออุปกรณ์ในเหตุการณ์จริง บางทีก็เรียกว่าเป็นเสียงเอฟเฟค (Sound Effect)

1.3 เสียงเพลง หรือเสียงดนตรี (Music) ปกติจะใช้เป็นเสียงบรรเลง อาจจะเป็นเพลงบรรเลงหรือเสียงจากเครื่องดนตรีชิ้นเดียวก็ได้ เพื่อใช้เดินเรื่อง บางทีเรียกเป็นเสียงแบคราวด์

(Background) โดยจะเลือกเพลงให้เหมาะสมกับเรื่องราว เช่น ขณะขับรถ ขณะพายเรือ หรือ เหตุการณ์ตื่นเต้น ซึ่งเสียงเพลงแบคราวด์จะแตกต่างกันไปในแต่ละเรื่อง (ถาวร สายสีบ, 2552: 3)

จรัส เสดาภรณ์ (2552) ได้ให้คำแนะนำว่า ควรพิจารณาเลือกใช้เพลงและเสียงดนตรีให้ หลากหลายแนวเพลง เพื่อสื่อถึงอารมณ์ของเนื้อหาในรายการโทรทัศน์อย่างชัดเจน ส่วนการจัดกลุ่ม เพลงได้ใช้เกณฑ์ในการจำแนกตามองค์ประกอบดนตรี เช่น จังหวะ และสโตร์ของเพลง ประวัติ ดนตรี และที่มาของเพลง เป็นต้น สรุปได้ดังตารางที่ 1 (ณรุทธ์ สุทธจิตต์, 2546: 10-14)

ตารางที่ 1 ผลที่เกิดจากการนำเสียงเพลงมาใช้ในศูนย์ศึกษابันเทิง

หน่วยเรียน (Chapter)	ชนิดของเสียงเพลง และเสียงดนตรี (Kind of Music)	ความรู้ที่ได้รับ (Knowledge)	ความบันเทิงที่ได้รับ (Entertainment)
หน่วยที่ 4 วิธีการบันทึกเสียง บรรยาย และการ เลือกใช้ดนตรีประกอบ	เพลงบรรเลง, เพลงโฆษณา เพลงประกอบภาพยนตร์ เพลงสากล แนวคลาสสิก, บลู, แจ๊ส อะคูสติค, โอเปร่า ฯลฯ เพลงสตริงยุคเก่า, ยุคกลาง และยุคปัจจุบัน เพลงลูกทุ่งยุคเก่า, ยุคกลาง และยุคปัจจุบัน เพลงลูกกรุง, เพลงปลุกใจ เพลงรักชาติ เพลงพื้นเมือง, เพลงกล่อมลูก เพลงไทยเดิม, เดี่ยวขิม, ระนาด ลำตัด, แหม่, อีแซว, ทยอย, ลิเก คำเมือง, เพลงพิณเป็ยะ, การแสดงตารี, โปงลาง, กันตรึมเพลงโคราช, หมอลำ	การใช้เพลง ประกอบหลัก (Theme) รู้จัก โทนของเสียง ปลุกเร้าอารมณ์ รู้จักคัดสรรเพลง แต่ละยุคสมัยมาใช้ ประกอบรายการได้ การใช้เพลงประกอบ รอง (Sub-score) การผสมผสาน เสียงธรรมชาติเข้า กับเสียงดนตรีจาก ภูมิปัญญาท้องถิ่น	เกิดอารมณ์เขือกเขิน และอ่อนไหว มีสมาธิ และความสงบใน จิตใจ เพลิดเพลิน อารมณ์อ่อนไหว เพลิดเพลิน อารมณ์อ่อนไหว อารมณ์คล้อยตาม อารมณ์ละเมียด ละไม มีจินตนาการ ตามบทเพลง

ตารางที่ 1 (ต่อ)

หน่วยเรียน (Chapter)	ชนิดของเสียงเพลง และเสียงดนตรี (Kind of Music)	ความรู้ที่ได้รับ (Knowledge)	ความบันเทิงที่ได้รับ (Entertainment)
	เพลงเพื่อชีวิต, เพลงใต้ดิน, เพลงอินดี้, เพลงแปลง ป๊อปปูล่า, รำวงมาตรฐาน เพลงศาสนิก, งานเทศกาล เพลงเด็กอนุบาล	การใช้เพลงประกอบ รอง (Sub-score) การใช้เพลงประกอบ รอง (Sub-score)	อารมณ์สีกเหิม รื่นเริงและตลก มีความสุนทรีย์ ในอารมณ์

2. ผลที่เกิดจากภาพยนตร์ (Achievement by Movie)

การนำภาพยนตร์มาใช้ในศูนย์ศึกษาบันเทิง จะถูกประยุกต์ใช้กับรายวิชาการผลิตรายการโทรทัศน์การศึกษา ตามหน่วยการเรียนรู้ดังต่อไปนี้

2.1 ใช้ภาพยนตร์กับหน่วยที่ 2 เทคนิคการผลิตรายการการกำกับรายการ มีจุดประสงค์เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจเทคนิคการผลิตรายการโดยใช้กล้องตัวเดียวและหลายตัว เข้าใจเทคนิคการผลิตรายการในและนอกห้องผลิตรายการ

2.2 ใช้ภาพยนตร์กับหน่วยที่ 3 อุปกรณ์และเครื่องมือ มีจุดประสงค์เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจวิธีการทำกราฟิกไตเติ้ล และบอกคุณสมบัติที่นำมาปรับใช้กับรูปแบบรายการโทรทัศน์ได้

2.3 ใช้ภาพยนตร์กับหน่วยที่ 4 การตัดต่อลำดับภาพและเสียง มีจุดประสงค์เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจหลักการตัดต่อลำดับภาพ บอกความสำคัญของการตัดต่อลำดับภาพ บอกหลักการเลือกใช้ภาพที่เหมาะสม เข้าใจวิธีการบันทึกเสียงบรรยายและการเลือกใช้นดนตรีประกอบ

โดม สุขวงศ์ (2551) ได้กล่าวไว้ว่า การคัดสรรภาพยนตร์ ควรเลือกภาพยนตร์ที่มีเนื้อหา ภาพ และเสียง สอดคล้องกับบทเรียนในรายวิชา และให้มีความหลากหลายของแหล่งที่มา เช่น ภาพยนตร์ฮอลลีวูด เอเชีย ไทย ยุโรป และอื่น นอกจากนี้ควรมีหลากหลายประเภทด้วย เช่น ภาพยนตร์ตลก ชีวิต วิทยาศาสตร์ แอ็คชั่น สยองขวัญ ลึกลับ เป็นต้น เพื่อให้เกิดความบันเทิงควบคู่

ไปกับการเรียนด้วย ส่วนเกณฑ์ในการจำแนกภาพยนตร์จะยึดถือส่วนประกอบของเนื้อหาเป็นหลัก ส่วนประกอบดังกล่าว ได้แก่ ลักษณะตัวละคร ความขัดแย้ง ฉากเหตุการณ์ แบบแผนของโครงเรื่อง และแก่นของเรื่อง (Tim Dirks, 2008) ผลที่เกิดจากการชมภาพยนตร์ ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลที่เกิดจากการนำภาพยนตร์มาใช้ในศูนย์ศึกษابันเทิง

หน่วยเรียน (Chapter)	ตระกูลภาพยนตร์ (Genre)	ความรู้ที่ได้รับ (Knowledge)	ความบันเทิงที่ ได้รับ (Entertainment)
หน่วยที่ 2 เทคนิคการผลิต รายการและการกำกับรายการ -เทคนิคการผลิตรายการ โดยใช้ กล้องตัวเดียวและหลายตัว -หลักการจัดแสงในและนอก สตูดิโอ	แอ็คชั่น ชีวิต ตลก	-การวางตำแหน่ง ของคน และภาพ บรรยากาศรอบๆ -การให้แสงเงาตก กระทบตัวแสดง	-ชิมชัับอารมณ์ โรแมนติค - มองโลกในมิติ มายา หรือเพ้อฝัน เกิดจินตนาการ
หน่วยที่ 3 อุปกรณ์และ เครื่องมือ -อุปกรณ์ด้านภาพ ด้านเสียง และด้านแสง -วิธีการทำกราฟิกไตเติ้ล	แอ็คชั่น สยองขวัญ	-วิธีถ่ายทำ -ใช้กล้องสื่อสาร แทนตัวละคร	-บีบคั้นหัวใจ -การลุ้นฉากสำคัญ
หน่วยที่ 4 การตัดต่อลำดับภาพ และเสียง -หลักการเลือกใช้ภาพที่ เหมาะสม -การบันทึกเสียงบรรยายและ การเลือกใช้ดนตรีประกอบ	ไซ-ไฟ ลึกลับ สอบสวน		-ชวนให้ค้นหา คำตอบ -คิดแบบมีเหตุมีผล

3. ผลที่เกิดจากรายการโทรทัศน์ (Achievement by Television Program)

สุทธิพงษ์ ธรรมวุฒิ (2551) ได้แนะนำว่า การนำรายการ โทรทัศน์มาใช้ในศูนย์ศึกษายันเทิงควรมีประเภทและรูปแบบของรายการที่หลากหลาย ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลที่เกิดจากการนำรายการโทรทัศน์มาใช้ในศูนย์ศึกษายันเทิง

หน่วยเรียน (Chapter)	ชนิดของรายการ โทรทัศน์ (Kind of TV Program)	ความรู้ที่ได้รับ (Knowledge)	ความบันเทิงที่ได้รับ (Entertainment)
หน่วยที่ 2 เทคนิคการผลิต รายการและการกำกับ รายการ -เทคนิคการผลิตรายการ โดยใช้กล้องตัวเดียวและ หลายตัว -หลักการจัดแสงในและ นอกสตูดิโอ	วาไรตี้ เกมโชว์ คอนเสิร์ต ละคร	ขนาดภาพ มุม กล้อง เทคนิคการ ใช้กล้อง	เพลิดเพลินกับผลที่ เกิดจากกล้องมุม ต่างๆ
หน่วยที่ 3 อุปกรณ์และเครื่องมือ ด้านภาพ ด้านเสียง และ ด้านแสง	มิวสิควิดีโอ การ์ตูน เกมทนายปัญหา	-รู้จักอุปกรณ์ที่ต้อง ใช้ในการถ่ายทำ บันทึกเสียง ได้กราฟิกไวด์เต็ม	เข้าใจกับวิธีการ นำเสนอของรายการ
หน่วยที่ 4 การตัดต่อลำดับภาพและ เสียง -หลักการเลือกใช้ภาพที่ เหมาะสม -การบันทึกเสียงบรรยายและ การเลือกใช้ดนตรีประกอบ	ละคร สารคดี เกมโชว์ กีฬา มิวสิควิดีโอ	-เลือกใช้ภาพขนาด ต่างๆ มาใส่เทคนิค ใส่กราฟิกไวด์เต็ม	สนุกสนานกับการดู ภาพที่เกิดจากเทคนิค พิเศษ

4. ผลที่เกิดจากเกม (Achievement by Game)

ชนวัฒน์ ศรีสอ้าน (2552) ได้แนะนำว่าการนำเกมมาใช้ในศูนย์ศึกษابันเทิง ให้ประยุกต์ใช้กับรายวิชาการผลิตรายการโทรทัศน์การศึกษา ในหน่วยการเรียน ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลที่เกิดจากการนำเกมมาใช้ในศูนย์ศึกษابันเทิง

หน่วยเรียน (Chapter)	ชนิดของเกม (Kind of Game)	ความรู้ที่ได้รับ (Knowledge)	ความบันเทิงที่ได้รับ (Entertainment)
หน่วยที่ 2 เทคนิคการผลิต รายการและการกำกับรายการ -หลักการจัดแสงในและ นอกสตูดิโอ	Fighting Shooters and Platform	การวางตำแหน่ง กล้องและแสงเงา	สนุกสนานกับการ ทำแต้มคะแนน
หน่วยที่ 3 อุปกรณ์และเครื่องมือ -วิธีการทำกราฟิกไตเติ้ล	Puzzle and Card	ผลของการใช้ อุปกรณ์กราฟิก	เร้าใจและลุ้นกับด่าน ต่างๆ ที่ต้องฟันฝ่า เพื่อเอาชนะเกม
หน่วยที่ 4 การตัดต่อลำดับภาพและเสียง -หลักการเลือกใช้ภาพที่ เหมาะสม -การบันทึกเสียงบรรยายและ การเลือกใช้ดนตรีประกอบ	Sport Simulations Multiplayer	-เลือกใช้ภาพ -เลือกใช้เสียง -ใส่กราฟิกไตเติ้ล	สนุกสนานกับการดู ภาพที่เกิดจากเทคนิค พิเศษ รวมถึงเสียง ประกอบในเกม

เมื่อได้ผลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและผู้บริหารศูนย์ศึกษابันเทิง จนเกิดความชัดเจนเรื่องรูปแบบแล้ว ผู้วิจัยก็ได้ทำการสำรวจความคิดเห็นของนักศึกษา เกี่ยวกับการนำสื่อศึกษابันเทิงมาใช้ในชั้นเรียน เป็นการศึกษาวิเคราะห์ล่วงหน้าว่า กลุ่มเป้าหมายมีความต้องการเรียนกับสื่อชนิดและรูปแบบใดมากที่สุด เพื่อจะได้จัดหาให้เหมาะสมกับความต้องการ จากนั้นจึงนำไปประมวลผลโดยการสังเคราะห์เพื่อนำข้อมูลไปผลิตสื่อศึกษابันเทิงที่มีประสิทธิภาพต่อไป รายละเอียดแสดงดังตารางที่ 5 การประมวลผลข้อมูล จากแบบสอบถามความคิดเห็นนักศึกษา เรื่อง การนำสื่อบันเทิงมาประยุกต์ใช้ในชั้นเรียน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศชาย จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 30

เพศหญิง จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 70

รวมจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งสิ้น 30 คน คิดเป็นร้อยละ 100

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อบันเทิงที่มีผลต่อการเรียนรู้ (ร้อยละ)

เพศ	สื่อบันเทิงประเภท ภาพยนตร์						
	แอ็คชั่น	ชีวิต	ตลก	สยองขวัญ	ผจญภัย	ไซไฟ	ย้อนยุค
ชาย	35.29	0.00	36.36	18.18	33.33	38.46	33.33
หญิง	64.71	100	63.64	81.82	66.67	61.54	66.67
รวม	17	6	22	11	15	13	3
	ชอบภาพยนตร์จากประเทศ						
	ไทย	จีน	ฝรั่ง	อินเดีย	ญี่ปุ่น	เกาหลี	อื่นๆ
ชาย	36.36	60.00	14.29	0.00	50.00	0.00	-
หญิง	63.64	40.00	85.71	100.00	50.00	100.00	-
รวม	22	5	21	1	2	11	-
	สื่อบันเทิงประเภท ดนตรีและเสียงเพลง						
	ลูกทุ่ง	ลูกกรุง	สตริง	สากล	พื้นบ้าน	บรรเลง	อื่นๆ
ชาย	40.00	0.00	63.62	14.29	0.00	50.00	38.46
หญิง	60.00	100.00	36.36	45.71	100.00	50.00	61.54
รวม	5	1	22	21	1	1	13
	สื่อบันเทิงประเภท รายการโทรทัศน์						
	การ์ตูน	ละคร	สารคดี	กีฬา	ข่าว	คอนเสิร์ต	เกมโชว์
ชาย	37.50	5.26	35.71	50.00	18.75	11.11	33.33
หญิง	62.50	94.74	64.29	50.00	81.25	88.89	66.67
รวม	16	19	14	6	16	9	15

เพศ	สื่อบันเทิงประเภท เกมเพื่อการศึกษา						
	FPS	Puzzle	มาริโอ้	ผจญภัย	ต่อสู้	แข่งรถ	อื่นๆ
ชาย	60.00	0.00	14.29	35.29	41.67	31.25	-
หญิง	40.00	100.00	85.71	64.71	58.33	68.75	-
รวม	5	10	14	17	12	16	-

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

1. ควรมีเบื้องหลังการถ่ายทำเพื่อนำเทคนิคไปประยุกต์ใช้
2. ส่งเสริมเกมกับการศึกษาให้มากขึ้น เพราะเกมทุกชนิดเกิดการเรียนรู้ได้เสมอ
3. เห็นด้วยทุกอย่างจะได้ไม่เบียดเบียนต่อการเรียน
4. อยากให้ใช้ภาพยนตร์มาเป็นสื่อในการเรียนการสอนอย่างยิ่ง เพราะอยากเรียนผลิตภาพยนตร์
5. อยากให้ใช้สื่อกับความบันเทิงประกอบการสอน เพื่อความแปลกใหม่ของรายวิชานี้

ตารางที่ 5 การประมวลผลข้อมูล จากแบบสอบถามความคิดเห็นนักศึกษา เรื่อง การนำสื่อ
บันเทิงมาประยุกต์ใช้ในชั้นเรียน

ผลการวิจัยระยะที่ 3 ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อศึกษามันเทิง

การวิจัยครั้งนี้เป็นไปตามขั้นตอนของระเบียบวิธีวิจัยที่กำหนดไว้ คือ การหาประสิทธิภาพของสื่อในศูนย์ศึกษามันเทิง โดยการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาการผลิตรายการโทรทัศน์การศึกษา บทที่ 2-4 นำไปทดลองใช้กับนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 30 คน ดำเนินการตามขั้นตอนคือ ทดสอบความรู้ก่อนเรียน รับชมสื่อศึกษามันเทิง แล้วทดสอบความรู้หลังเรียน โดยใช้เวลารวมทั้งสิ้นประมาณ 1 ชั่วโมง 30 นาที ซึ่งแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนที่สร้างขึ้นเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย มี 4 ตัวเลือก มีผลการวิเคราะห์จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ที่พิจารณาตามความสำคัญของเนื้อหาเพื่อสร้างจำนวนแบบทดสอบ รายละเอียดปรากฏดังภาคผนวก ข

ผลการวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สถิติ match-paired t-test ปรากฏดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 แสดงค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r)

แบบทดสอบ	p	r	แปลผล
ข้อที่ 1	0.50	0.30	ยากง่ายพอเหมาะ/จำแนกได้ดี
ข้อที่ 2	0.75	0.30	ง่าย/จำแนกได้ดี
ข้อที่ 3	0.50	0.40	ยากง่ายพอเหมาะ/จำแนกได้ดีมาก
ข้อที่ 4	0.47	0.25	ค่อนข้างยาก/จำแนกพอใช้
ข้อที่ 5	0.40	0.20	ค่อนข้างยาก/จำแนกพอใช้
ข้อที่ 6	0.60	0.20	ค่อนข้างง่าย/จำแนกพอใช้
ข้อที่ 7	0.60	0.20	ค่อนข้างง่าย/จำแนกพอใช้
ข้อที่ 8	0.53	0.55	ค่อนข้างง่าย/จำแนกดีมาก
ข้อที่ 9	0.35	0.30	ยาก/จำแนกได้ดี
ข้อที่ 10	0.50	0.40	ยากง่ายพอเหมาะ/จำแนกได้ดีมาก
ข้อที่ 11	0.58	0.45	ค่อนข้างง่าย/จำแนกดีมาก
ข้อที่ 12	0.47	0.45	ค่อนข้างยาก/จำแนกดีมาก
ข้อที่ 13	0.43	0.45	ค่อนข้างยาก/จำแนกดีมาก
ข้อที่ 14	0.53	0.25	ค่อนข้างง่าย/จำแนกพอใช้
ข้อที่ 15	0.65	0.40	ง่าย/จำแนกได้ดีมาก
ข้อที่ 16	0.53	0.25	ค่อนข้างง่าย/จำแนกพอใช้
ข้อที่ 17	0.53	0.65	ค่อนข้างง่าย/จำแนกดี
ข้อที่ 18	0.43	0.25	ค่อนข้างยาก/จำแนกพอใช้
ข้อที่ 19	0.45	0.50	ค่อนข้างยาก/จำแนกดีมาก
ข้อที่ 20	0.55	0.70	ค่อนข้างง่าย/จำแนกดีมาก
ข้อที่ 21	0.48	0.35	ค่อนข้างยาก/จำแนกดี
ข้อที่ 22	0.58	0.25	ค่อนข้างง่าย/จำแนกพอใช้
ข้อที่ 23	0.50	0.20	ยากง่ายพอเหมาะ/จำแนกพอใช้
ข้อที่ 24	0.63	0.35	ง่าย/จำแนกดี
ข้อที่ 25	0.58	0.20	ค่อนข้างง่าย/จำแนกพอใช้

ตารางที่ 5 (ต่อ)

แบบทดสอบ	p	r	แปลผล
ข้อที่ 26	0.65	0.20	ง่าย/จำแนกพอใช้
ข้อที่ 27	0.58	0.30	ค่อนข้างง่าย/จำแนกได้ดี
ข้อที่ 28	0.50	0.40	ยากง่ายพอเหมาะ/จำแนกได้ดีมาก
ข้อที่ 29	0.50	0.40	ยากง่ายพอเหมาะ/จำแนกได้ดีมาก
ข้อที่ 30	0.47	0.45	ค่อนข้างยาก/จำแนกดีมาก

จากตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ ได้ค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.43-0.75 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.20-0.70 และแบบทดสอบมีความเชื่อมั่น (alpha) 0.6344

3.1 ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อศึกษابันเทิง

การหาประสิทธิภาพของสื่อศึกษابันเทิง เนื้อหารายวิชาการผลิตรายการโทรทัศน์การศึกษา บทที่ 2-4 ได้นำไปทดลองกับนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา จำนวน 30 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2552 มีผลการทดลองดังนี้

1. การทดลองกับนักศึกษาจำนวน 3 คน พบว่า นักศึกษาตอบคำถามผิดจำนวนมาก อาจมีสาเหตุมาจากเพิ่งจะเริ่มต้นเรียนวิชานี้เพียง 2 สัปดาห์ การสื่อความหมายระหว่างผู้สอนกับนักศึกษา และสื่อศึกษابันเทิง อาจมีความคลาดเคลื่อน เข้าใจไม่ตรงกันในวิธีการทดสอบ จึงได้ทำการปรับปรุงวิธีสื่อความหมายให้ชัดเจนขึ้น มีการวางแผนอย่างเป็นระบบ และให้เวลาในการทำแบบทดสอบมากกว่าเดิม ส่วนปัญหาทางเทคนิคที่พบคือ การติดตั้งซอฟต์แวร์เพื่อเล่นเกม ยังมีความยากลำบาก เพราะระบบคอมพิวเตอร์บางเครื่องไม่รองรับการใช้งาน โปรแกรมการเล่นเกม จึงนำสื่อศึกษابันเทิงกลับไปปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้ใช้งานได้ง่ายขึ้นกว่าเดิม

2. การทดลองกับนักศึกษาจำนวน 9 คน พบว่า นักศึกษามีความสนุกสนานเพลิดเพลินกับการชมภาพยนตร์ ชมรายการโทรทัศน์ ฟังเพลง และเล่นเกม อีกทั้งสามารถตอบแบบทดสอบได้มากกว่าเดิม แต่ยังคงพบข้อบกพร่องในตัวโปรแกรม Flash Player คือระบบแสดงผลบนหน้าจอยังมีความคลาดเคลื่อน และขาดเสถียรภาพ กล่าวคือ ขณะที่ฟังเพลงแล้วเปลี่ยนเมนูไปรับชมภาพยนตร์นั้น

ตัวหนังสือซ้อนชื่อเพลง ประวัติกร้ออง ยังปรากฏอยู่ในจอภาพยนตร์ จึงนำข้อบกพร่องต่างๆ เหล่านี้ไปปรับปรุงแก้ไขสื่อ โดยการเพิ่มเติมข้อมูลเกี่ยวกับสาระ และอารมณ์ของเพลงแต่ละชนิด โดยจะปรากฏในช่อง Information เมื่อคลิกที่เมนูเลือกฟังเพลง ทำให้ได้อ่านข้อมูลที่มีประโยชน์มากขึ้นในขณะที่ฟังเพลง ส่วนที่เป็นสื่อภาพยนตร์และรายการโทรทัศน์ ผู้เชี่ยวชาญได้แนะนำให้เพิ่มเติมเนื้อหาเกี่ยวกับเทคนิคกล้อง มุมกล้อง และการเคลื่อนไหวกล้อง มีลักษณะเป็นภาพลายเส้น สามารถเคลื่อนไหวได้ เพื่อเสริมความเข้าใจนอกเหนือจากชมภาพยนตร์แต่ละฉาก ส่วนเสียงเพลงบรรเลงนั้น ผู้เชี่ยวชาญแนะนำว่าควรให้มีแบบฝึกหัดแทรกอยู่ในสื่อด้วย โดยการเพิ่มคลิปสั้นๆ เป็นสารคดีแบบ ไม่มีเสียง แล้วให้เลือกเพลงบรรเลงมาใส่จากนั้นๆ เพื่อฝึกดูว่าภาพและเสียงเข้ากันได้อย่างกลมกลืนหรือไม่

จากการสังเกตการทดลองกับนักศึกษาพบว่า สื่อศึกษابันเทิงมีการตอบสนองผู้ชมได้ดี สามารถเรียกชมแต่ละเมนูได้ง่ายกว่าเดิม นักศึกษามีความสนุกกับการฟังเพลงนานาชาติ และเพลงลูกทุ่งยุคเก่า ส่วนละครที่นำมาเสนอก็เป็นที่ดูใจอย่างมาก ถึงกับตั้งใจดูอย่างใจจดใจจ่อ แสดงให้เห็นว่าสื่อสามารถเร้าใจและสร้างอารมณ์ร่วมได้เป็นอย่างดี ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้เพิ่มการนับแต้มระดับคะแนนจากการเล่นเกม เป็นแต้มต่ำสุด 100 แต้ม และสูงสุด 10,000 แต้ม ทำให้เกมเล่นสนุกมากขึ้นกว่าเดิม

หลังจากการทดลองแบบกลุ่มเล็ก 9 คน แล้ว ผู้วิจัยได้ปรับปรุงสื่อศึกษابันเทิงจนมีความสมบูรณ์ และทดลองภาคสนาม (Field Group Testing) กับนักศึกษาจำนวน 30 คน แสดงผลดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 การหาค่าดัชนีประสิทธิผลของสื่อศึกษابันเทิง จากการทดลองกลุ่มใหญ่ 30 คน

คนที่	คะแนนทดสอบก่อนเรียน	คะแนนทดสอบหลังเรียน
1	8	10
2	7	14
3	10	12
4	13	13
5	10	12
6	12	14
7	9	11
8	9	12
9	10	13

ตารางที่ 6 (ต่อ)

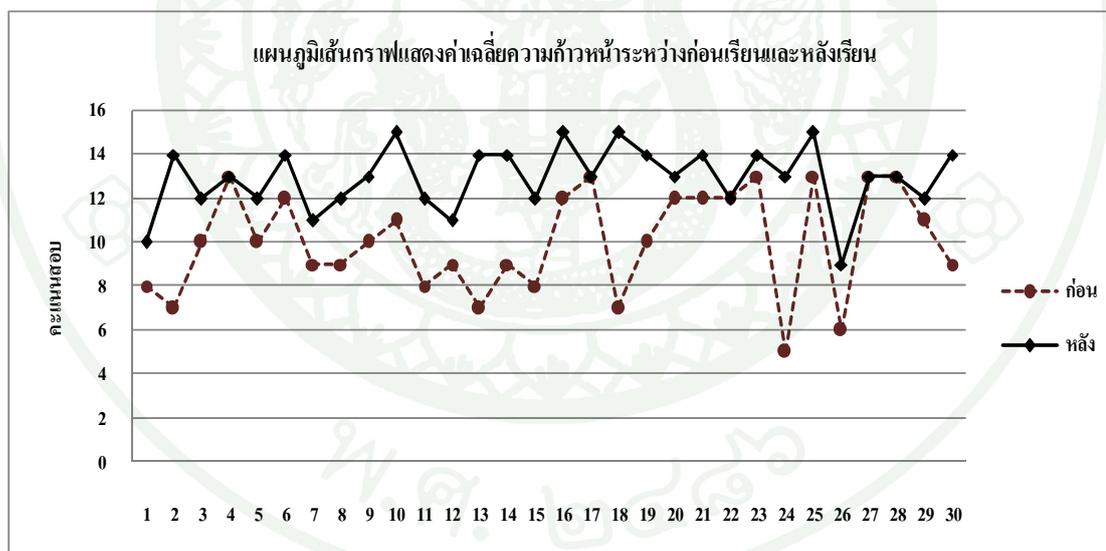
คนที่	คะแนนทดสอบก่อนเรียน	คะแนนทดสอบหลังเรียน
10	11	15
11	8	12
12	9	11
13	7	14
14	9	14
15	8	12
16	12	15
17	13	13
18	7	15
19	10	14
20	12	13
21	12	14
22	12	12
23	13	14
24	5	13
25	13	15
26	6	9
27	13	13
28	13	13
29	11	12
30	9	14
คะแนนรวม	301	388
คะแนนเฉลี่ย	10.03	12.9
คะแนนเต็ม	15	15

จากตารางที่ 6 แสดงคะแนนการทดสอบก่อนเรียนของการทดลองแบบกลุ่มใหญ่ 30 คน มีคะแนนเฉลี่ย 10.3 และทดสอบหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 12.9 จากคะแนนเต็ม 15 คะแนน และได้ค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.61 ซึ่งค่าคะแนนเฉลี่ยของผลการสอบก่อนและหลัง แสดงผลดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 ค่าคะแนนเฉลี่ยของผลการทดสอบก่อนและหลัง

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	n	\bar{X}	S.D.	t	P
ก่อนเรียน	30	8.73	1.68	-10.161	.000
หลังเรียน	30	12.33	1.47		

จากตารางที่ 7 จะเห็นว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา หลังจากที่ได้เรียนกับสื่อในศูนย์ศึกษابันเทิงดังกล่าวนี้ มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยใช้สถิติ match-paired t-test เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่านิสิตที่เรียนผ่านศูนย์ศึกษابันเทิงมีความรู้เพิ่มขึ้นกว่าก่อนเรียน และยังสามารถสรุปได้ว่าสื่อในศูนย์ศึกษابันเทิงที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นส่งผลให้ระดับความก้าวหน้าทางการเรียนสูงขึ้น ดังภาพแสดงแผนภูมิเส้นกราฟแสดงค่าเฉลี่ยความก้าวหน้าระหว่างก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest)



ภาพที่ 11 แสดงแผนภูมิเส้นกราฟแสดงค่าเฉลี่ยความก้าวหน้าระหว่างก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest)

3.2 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็น

ผู้วิจัยได้ทำการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา ต่อการเรียนกับสื่อในศูนย์ศึกษابันเทิง โดยการหาค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังแสดงไว้ในตารางที่ 8

ตารางที่ 8 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานระดับความคิดเห็น

ข้อที่	ความคิดเห็น	\bar{x}	S.D.
ภาพยนตร์ (Movie)			
1	มีเนื้อหารายวิชา แทรกอยู่ทุกฉากทุกตอน	4.21	0.42
2	มีความหลากหลาย เช่น บู๊แอ็คชั่น ชีวิตรัก ตลก ฯลฯ	4.42	0.66
3	ข้อความบรรยายภาพ สื่อความหมายได้ดี เข้าใจง่าย	4.64	0.49
4	รู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินกับการเรียนแบบนี้	4.67	0.54
5	ภาพยนตร์แต่ละชุด (Movie set) มีความยาวเหมาะสม	4.03	0.64
		ค่าเฉลี่ย	4.39
			0.55
รายการโทรทัศน์ (TV program)			
6	มีเนื้อหารายวิชา แทรกอยู่ทุกฉากทุกตอน	4.33	0.60
7	มีความหลากหลาย เช่น บู๊แอ็คชั่น ชีวิตรัก ตลก ฯลฯ	4.48	0.57
8	ข้อความบรรยายภาพ สื่อความหมายได้ดี เข้าใจง่าย	4.52	0.51
9	รู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินกับการเรียนแบบนี้	4.73	0.45
10	รายการ โทรทัศน์แต่ละชุด (TV program set) มีความยาวเหมาะสม	4.15	0.67
		ค่าเฉลี่ย	4.44
			0.56
ดนตรี (Music)			
11	ฟังแล้วเกิดจินตนาการ มีอารมณ์คล้อยตาม	4.52	0.67
12	ความหลากหลายของบทเพลง	4.45	0.67
13	คุณภาพของเสียง	4.48	0.67
14	โปรแกรมสีสัมผัสสวยงาม เมนูใช้งานง่าย	4.45	0.62
15	สนใจ อยากนำไปใช้ประกอบรายการโทรทัศน์	4.39	0.66
		ค่าเฉลี่ย	4.46
			0.66

ตารางที่ 8 (ต่อ)

ข้อที่	ความคิดเห็น	\bar{x}	S.D.
ภาพยนตร์ (Movie)			
16	มีเนื้อหารายวิชา แทรกอยู่ในเกม	4.17	0.72
17	กราฟิกอนิเมชันสวยงาม ดึงดูดสายตา และเร้าใจ	4.17	0.72
18	เกิดความสนุกสนาน ตื่นเต้น ขณะเล่นเกม	4.33	0.65
19	เล่นง่าย และเข้าใจเนื้อหาวิชาการ	4.25	0.75
20	พอใจกับการบันทึกแต้ม และผลคะแนนที่ได้	4.00	0.60
		ค่าเฉลี่ย	4.18
		ค่าเฉลี่ยโดยรวม	4.37
			0.61

นักศึกษาที่เรียนกับสื่อในศูนย์ศึกษابันเทิง มีความพึงพอใจโดยค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.73$ และ $SD = 0.75$) ซึ่งเมื่อพิจารณารายด้านพบว่า

ด้านภาพยนตร์ ประเด็นที่นักศึกษามีความพึงพอใจมากที่สุดเป็นอันดับ 1 คือ รู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินกับการเรียนแบบนี้ ($\bar{x} = 4.67$ และ $SD = 0.54$) อันดับ 2 คือ ข้อความบรรยายภาพ สื่อความหมายได้ดี เข้าใจง่าย ($\bar{x} = 4.64$ และ $SD = 0.49$)

ด้านรายการโทรทัศน์ ประเด็นที่นักศึกษามีความพึงพอใจมากที่สุดเป็นอันดับ 1 คือ รู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินกับการเรียนแบบนี้ ($\bar{x} = 4.73$ และ $SD = 0.45$) อันดับ 2 คือ ข้อความบรรยายภาพ สื่อความหมายได้ดี เข้าใจง่าย ($\bar{x} = 4.52$ และ $SD = 0.51$)

ด้านดนตรี ประเด็นที่นักศึกษามีความพึงพอใจมากที่สุดเป็นอันดับ 1 คือ ฟังแล้วเกิดจินตนาการ มีอารมณ์คล้อยตาม ($\bar{x} = 4.52$ และ $SD = 0.67$) อันดับ 2 คุณภาพของเสียง ($\bar{x} = 4.48$ และ $SD = 0.67$)

ด้านเกมเพื่อการศึกษา ประเด็นที่นักศึกษามีความพึงพอใจมากที่สุดเป็นอันดับ 1 คือ เกิดความสนุกสนาน ตื่นเต้น ขณะเล่นเกม ($\bar{x} = 4.33$ และ $SD = 0.65$) อันดับ 2 คือ เล่นง่าย และเข้าใจเนื้อหาวิชาการ ($\bar{x} = 4.25$ และ $SD = 0.25$)

นอกจากนี้เมื่อจัดอันดับความพึงพอใจมากที่สุด 3 อันดับแรก ของจำนวนสื่อทั้งหมด ประกอบด้วย อันดับ 1 สื่อรายการโทรทัศน์ รู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินกับการเรียนแบบนี้ ($\bar{x} = 4.73$ และ $SD = 0.45$) อันดับ 2 สื่อภาพยนตร์ รู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินกับการเรียนแบบนี้ ($\bar{x} = 4.67$ และ $SD = 0.54$) อันดับ 3 สื่อดนตรีและเสียงเพลง ฟังแล้วเกิดจินตนาการ มีอารมณ์คล้อยตาม ($\bar{x} = 4.52$ และ $SD = 0.67$)

สรุปความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อสื่อในศูนย์ศึกษابันเทิงในทุกประเด็นการสอบถาม นักศึกษามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.65$) โดยมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากนักศึกษาคือ อยากให้มีการจัดรูปแบบการเรียนการสอนลักษณะนี้กับรายวิชาอื่นๆ ที่คล้ายคลึงกันทุกภาคการศึกษา

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาศูนย์ศึกษابันเทิงเพื่อเสริมการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มีประเด็นการอภิปราย 3 ประเด็นคือ 1) การพัฒนารูปแบบศูนย์ศึกษابันเทิง 2) การเชื่อมโยงแนวคิดจากงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศ และ 3) แนวคิดการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียน มีรายละเอียดดังนี้

1. การพัฒนาศูนย์ศึกษابันเทิงเพื่อเสริมการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารศึกษานี้ เป็นการวิจัยและพัฒนา ซึ่งใช้แนวคิดเล่นปนเรียน (Play & Learn) การจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียน (Environment design) และแนวคิดวิธีระบบ (System Approach) ผู้วิจัยได้นำขั้นตอนการพัฒนารูปแบบการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนของ เวลเลอร์ เนสเสท และ แอนดริว ลาร์จ (Valerie Nasset and Andrew Large, 2004) มาประยุกต์ใช้กับสาระสำคัญทางเทคโนโลยีการศึกษา 3 ประการ คือ วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิควิธีการ และได้วิเคราะห์ สังเคราะห์ รูปแบบการพัฒนาศูนย์ศึกษابันเทิงจากงานวิจัยต่างประเทศ ศึกษาดูงานในประเทศ วิเคราะห์ เอกสาร ตลอดจนสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ มาเป็นแนวทางในการสร้างองค์ความรู้ใหม่ เพื่องานวิจัยชิ้นนี้ โดยเฉพาะ ซึ่งผลที่ได้คือรูปแบบของ KEEL Edutainment ประกอบด้วย ความรู้ที่ได้รับ (Knowledge) ความสนุกสนานเพลิดเพลินกับสภาพแวดล้อมทางการเรียน (Enjoy with Environment) ความบันเทิงที่ผสมด้วยความรู้ (Edutainment) มีการนำเทคโนโลยีมาใช้เป็นสื่อเพื่อการผ่อนคลาย จนกลายเป็นความรื่นรมย์ และประการสุดท้ายคือ การยึดหลักผู้เรียนเป็นสำคัญ (Learners center) ส่วนแนวคิดทางทฤษฎีที่นำมาผลิตต้นแบบของศูนย์ศึกษابันเทิง ประกอบด้วยขั้นตอนคือ ปัจจัยนำเข้า (Input) กระบวนการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียน (Process) ปัจจัยนำออก (Output) และผล

สะท้อนกลับ (Feed back) เพื่อการปรับปรุงจนได้ต้นแบบ (Prototype) ที่แท้จริง ซึ่งต้นแบบดังกล่าว สอดคล้องกับรูปแบบการศึกษาเชิงธรรมชาติ (เสาวพร เมืองแก้ว, 2548) ที่จัดระบบการเรียนการสอน ภายใต้บรรยากาศที่สนุกสนานเพลิดเพลินหรือ Education and Entertainment (Edutainment) ด้วย เรียนรู้จากภาพ แสง สี เสียง เพลง และคำพูด เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าถึงองค์ความรู้อย่างแท้จริง คือ มีความเข้าใจอย่างถ่องแท้สามารถนำองค์ความรู้นั้นไปใช้แก้ปัญหาของตนและส่วนรวมได้ นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับแนวคิดในการออกแบบและพัฒนาารูปแบบการเรียนการสอนของ ทิศนา แจมมณี (2547: 39) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านสื่อโดยไม่ต้องพึ่งครู หรือ “Instructional without Teacher” ที่มีการสอดแทรกสาระและกิจกรรมเข้าไปในรูปของวัสดุการเรียนจำพวก ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ วิทยุ โทรทัศน์ เกมออนไลน์ อินเทอร์เน็ต และห้องเรียนเสมือนจริง (Virtual Classroom) มีแนวโน้มจะ ได้รับความนิยมนิยมเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ

2. จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่าการเรียนการสอนในรูปแบบศึกษابันเทิงซึ่งใช้เทคโนโลยี มัลติมีเดียผสมผสานกับวิธีการจัดสภาพแวดล้อมในชั้นเรียน สามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางเรียนให้ สูงขึ้นได้ ซึ่งผู้สอนต้องสร้างบรรยากาศเหล่านี้ให้เกิดขึ้นให้ได้ ซึ่งถ้าดูแลให้เกิดขึ้นได้ก็จะส่งเสริม ก่อให้เกิดการพัฒนาแนวคิดการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สดใสไร้แรง สอดคล้องกับงานวิจัยของ Valerie and other (2004) กระบวนการออกแบบเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับเยาวชน งานวิจัยนี้ เน้นการเรียนนอกชั้นเรียน โดยการจัดหาวัสดุและอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีความ หลากหลายมาใช้กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็น ได้เรียนรู้ตามอัธยาศัย มีอิสระทาง ความคิด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Cummins (2005) ที่ใช้ความบันเทิงในรายการโทรทัศน์เป็น สิ่งดึงดูดใจ ก่อให้เกิดทัศนคติเชิงบวก มีความอ่อนโยนทางจิตใจ ช่วยเหลือเกื้อกูล และสร้าง แรงจูงใจให้อยากเรียนรู้กับสื่อบันเทิงดังกล่าวอย่างมาก

3. การเรียนการสอนในรูปแบบศึกษابันเทิง มีสิ่งสำคัญที่ควรคำนึงถึงคือ การเลือกใช้สื่อ เทคโนโลยีที่ทันสมัย ไม่ซ้ำซากจำเจ และการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ผู้สอนต้องเปิดใจกว้าง ยอมรับข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เรียนในการใช้ประชาคมติเป็นเครื่องตัดสินใจ ผู้เรียนชื่น ชอบสื่อชนิดใดมากที่สุดในช่วงเวลานั้น แล้วใช้หลักการจัดกิจกรรมให้เกิดความสนุกสนาน สิ่งเหล่านี้ จะช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นได้โดยไม่ต้องลงทุนมากนัก

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาศูนย์ศึกษاب้านเทิงเพื่อเสริมการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา เป็นการวิจัยเชิงพัฒนา ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาศูนย์ศึกษاب้านเทิง ในการใช้เป็นแหล่งสำหรับเสริมการเรียนรู้ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา 2) เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของสื่อศึกษاب้านเทิง ที่ใช้สำหรับเสริมการเรียนรู้ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา 3) เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียนจากสื่อ ในศูนย์ศึกษاب้านเทิง และ 4) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อสื่อ ในศูนย์ศึกษاب้านเทิง ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการตามระเบียบวิธีวิจัย โดยแบ่งออกเป็น 3 ระยะดังนี้คือ

ระยะที่ 1 การสังเคราะห์รูปแบบศูนย์ศึกษاب้านเทิง

ศึกษาเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อ และความต้องการใช้สิ่งบ้นเทิงเพื่อนำมาส่งเสริมการเรียนรู้ ผสมผสานกับแนวคิดทฤษฎีเล่นปนเรียน (Play & Learn) ทฤษฎีกิจกรรม (Activity) และการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียน (Learning Environment Design) ทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้อง โดยการสัมภาษณ์ เพื่อทำการประเมินและหาข้อสรุปจน ได้รูปแบบที่ชัดเจน มีรายละเอียดดังนี้

1.1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ประกอบด้วย

1.1.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา เป็นผู้มีคุณวุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอก ในสาขาเทคโนโลยีการศึกษาหรือสาขาที่เกี่ยวข้อง มีประสบการณ์การสอนในสถาบันอุดมศึกษาไม่น้อยกว่า 5 ปี หรือระดับปริญญาโทมีประสบการณ์ในการสอนในสถาบันอุดมศึกษาไม่น้อยกว่า 10 ปี จำนวน 3 คน

1.1.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเพื่อความบันเทิง เป็นผู้ทรงคุณวุฒิและมีประสบการณ์ในการบริหาร ผลิต คิดค้น สื่อเพื่อความบันเทิง มีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับในสังคม ได้แก่ นักแต่งเพลง

นักดนตรี ศิลปิน นักร้อง ผู้กำกับภาพยนตร์ พิธีกร ผู้ผลิตรายการ โทรทัศน์ ผู้ผลิตเกมเพื่อการศึกษา และผู้บริหารศูนย์ศึกษابันเทิง จำนวน 22 คน

1.1.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลทางการศึกษา เป็นผู้มีคุณวุฒิการศึกษา ระดับปริญญาเอก ในสาขาการวัดและประเมินผลทางการศึกษา หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง จำนวน 3 คน

1.2 การดำเนินการแสวงหารูปแบบที่เหมาะสม

ดำเนินการรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัย และค้นคว้าจากฐานข้อมูลต่างๆ สํารวจความคิดเห็นจากนักศึกษา รวมทั้งสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในด้านวงการบันเทิง สื่อสารมวลชน เพื่อเป็นแนวคิดพื้นฐานในการนำมาประยุกต์ใช้สื่อในศูนย์ศึกษابันเทิง

1.3 การวิเคราะห์รูปแบบศูนย์ศึกษابันเทิง

ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มาวิเคราะห์องค์ประกอบศูนย์ศึกษابันเทิง ได้แก่ การนำปัจจัยต่างๆ ของจิตวิทยาการศึกษา การจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียน กิจกรรมและแนวคิดเรียนปนเล่น มาวิเคราะห์จำแนกตามองค์ประกอบของรูปแบบ คือ บริบท ปัจจัยนำเข้า กระบวนการ และผลิตผล ส่วนการวิเคราะห์องค์ประกอบของศูนย์ศึกษابันเทิงจะดำเนินการศึกษาจากตัวอย่างภายในประเทศ โดยการสัมภาษณ์ผู้บริหาร การศึกษาดูงาน และตรวจเอกสาร

1.4 การสังเคราะห์รูปแบบศูนย์ศึกษابันเทิง และสื่อศึกษابันเทิง

นำข้อมูลมากำหนดส่วนผสมระหว่างสื่อบันเทิง (Entertainment) กับเนื้อหาการศึกษา (Education) ในสัดส่วนที่แตกต่างกันไปของสื่อแต่ละชนิด บริบทของศูนย์ศึกษابันเทิงจะเป็นกรอบกำหนดขอบข่าย ทิศทาง และแนวทางในการพัฒนารูปแบบและการดำเนินการต่างๆ ให้สอดคล้องกันตามวัตถุประสงค์ ซึ่งแบบจำลองประกอบด้วย ปัจจัยนำเข้า กระบวนการดำเนินงาน ผลิตผล และข้อมูลย้อนกลับ

ระยะที่ 2 ผลิตและพัฒนาสื่อเพื่อใช้ในศูนย์ศึกษابันเทิง

การวิจัยในระบอบนี้ได้นำทฤษฎีระบบมาประยุกต์ใช้ โดยนำผลการสังเคราะห์รูปแบบของสื่อในศูนย์ศึกษابันเทิงเป็นปัจจัยนำเข้า แนวคิดการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนเป็นกระบวนการดำเนินงาน

เมื่อผ่านกรรมวิธีในการผลิตแล้วจะได้สื่อสำหรับใช้ในศูนย์ศึกษابันเทิงต้นแบบ พร้อมจะนำไปหาประสิทธิภาพต่อไป จากนั้นดำเนินการสร้างแบบทดสอบเพื่อหาประสิทธิภาพของศูนย์ศึกษابันเทิง ดังนี้

2.1 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนซึ่งครอบคลุมเนื้อหารายวิชาการผลิต รายการโทรทัศน์การศึกษา บทที่ 2-4 ประกอบด้วย ขนาดภาพ (Shot Size) มุมกล้อง (Camera Angle shot) และการเคลื่อนไหวกล้อง (Camera Movement) เพื่อใช้เป็นแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน เป็นชนิดเลือกตอบ (Multiple Choice) จำนวน 15 ข้อ

2.2 สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการเรียนรูปแบบศึกษابันเทิง จำนวน 20 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) วิเคราะห์ โดยหาค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2.3 ผลิตสื่อศึกษابันเทิง กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมของการเรียนรู้กับสื่อแต่ละชนิดให้ชัดเจน (Strategic presentation plan & behavior objective) ลำดับแผนการนำเสนอเป็นแผนภูมิ (Course Flow Chart) นำสื่อที่คัดสรรแล้วทำการแปลงเป็นไฟล์ดิจิทัลเพื่อความสะดวกในการเก็บไว้ที่หน่วยประมวลผลกลางหรือ CPU เพื่อการเรียกใช้ได้สะดวกตามความประสงค์ของผู้เรียน (Video on Demand)

การจัดหาสื่อได้นำแนวคิดจากหลักการและทฤษฎีระบบสื่อการเรียนการสอน ASSURE Model ข้อ 3 มาประยุกต์ใช้ คือการเลือกสื่อและวัสดุ (Select Methods, Media and Materials) มีหลักสำคัญดังนี้ (Heinich *et. al.*, 1996)

1. การเลือกสื่อที่มีอยู่แล้ว (Selecting Available Materials) ตามท้องตลาด เช่น แผ่น DVD, VCD, CD ภาพยนตร์ สารคดี เกม และเพลงชนิดต่างๆ

2. การปรับปรุงจากสื่อที่มีอยู่ (Modifying Available Materials) โดยสำรวจว่าอาจารย์ผู้สอน มีสื่ออะไรอยู่บ้าง มากน้อยเพียงใด บางคนอาจมีสื่อใช้สอนอยู่แล้ว แต่บางตอนในเนื้อเรื่องยังสื่อความหมายไม่ชัดเจน ก็จะนำมาปรับปรุงใหม่ให้มีประสิทธิภาพ

3. การออกแบบสื่อใหม่ (Designing New Materials) จะใช้แนวคิดคือถ้าหากในสื่อชนิดใดไม่มีสิ่งที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในบทเรียน ก็จะทำการออกแบบและผลิตขึ้นใหม่ เช่น เนื้อหาเกี่ยวกับการเคลื่อนไหว กล้อง ไม่มีปรากฏในภาพยนตร์ หรือรายการโทรทัศน์เรื่องใดๆ เลย ก็จะทำการผลิตขึ้นมาใหม่

ระยะที่ 3 การทดลองใช้สื่อและปรับปรุง

เมื่อ ได้ต้นแบบศูนย์ศึกษابันเทิงที่เหมาะสมแล้วก็จะนำไปหาประสิทธิภาพของรูปแบบศูนย์ศึกษابันเทิงที่สร้างขึ้น โดยการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ประชากรจำนวน 90 คน และกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ที่เรียนวิชาการผลิตรายการโทรทัศน์การศึกษา ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย จากผู้ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการผลิตรายการโทรทัศน์การศึกษา ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 ซึ่งทำการทดลอง 3 ครั้ง คือ

ครั้งที่ 1 ทำการทดลองกับผู้เรียนจำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของเนื้อหาบทเรียน การสื่อความหมาย และวิธีการนำเสนอ จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้นเพื่อใช้ทดลองในขั้นต่อไป

ครั้งที่ 2 ทำการทดลองกับผู้เรียนจำนวน 9 คน ทำการทดลองเสมือนภาคสนามทุกอย่าง เพื่อตรวจสอบความผิดพลาดต่าง ๆ เช่น การสื่อความหมาย ความคมชัดของภาพและเสียง พร้อมทั้งการทำงานของโปรแกรม และเวลาที่ใช้ในการทดลองเพื่อที่จะได้นำข้อมูลเหล่านี้ไปแก้ไขบทเรียนก่อนที่จะนำไปใช้งานจริง

ครั้งที่ 3 ทำการทดลองกับผู้เรียนจำนวน 30 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อในศูนย์ศึกษابันเทิงที่สร้างขึ้น โดยเนื้อหาที่นำมาแทรกในสื่อ นั้นประกอบด้วยเนื้อหาบทที่ 2-4 เรื่อง ขนาดภาพ (Shot Size) มุมกล้อง (Camera Angle shot) และการเคลื่อนไหวกล้อง (Camera Movement) เก็บข้อมูลโดยอาจารย์ผู้สอนมอบหมายงานในส่วนที่เกี่ยวข้องให้ไปศึกษาเพิ่มเติมกับสื่อในศูนย์ศึกษابันเทิงให้นักศึกษาทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน และทำแบบสอบถามความคิดเห็น

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ได้วิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ประเมินความเหมาะสมของรูปแบบศูนย์ศึกษابันเทิง โดยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ออกแบบ และพัฒนาสื่อในศูนย์ศึกษابันเทิง ผู้บริหาร ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ คนตรี เกม และรายการโทรทัศน์ จำนวน 22 คน วิเคราะห์โดยใช้เทคนิคการจำแนกประเภทข้อมูล (Typological Analysis)

2. ประเมินแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยวิเคราะห์หาความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สถิติ match-paired t-test

3. ประเมินความคิดเห็น โดยวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4. ประเมินกระบวนการ (Process) โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (Analysis of Covariance) เพื่อพิสูจน์ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นเป็นผลจากความบันเทิงที่ได้รับจากสื่อที่ผลิตขึ้นมาทั้ง 4 ชนิด เหตุผลที่เลือกใช้เทคนิควิธีการทางสถิติ (Statistic Control) เพื่อนำมาควบคุมตัวแปรแทรกซ้อน จะสามารถปรับคุณสมบัติที่แตกต่างกันของกลุ่มตัวอย่างได้ ทำให้ผลที่ปรากฏเป็นผลจากการทดลองเท่านั้น

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาศูนย์ศึกษابันเทิงเพื่อเสริมการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่จะช่วยให้การนำผลการวิจัยไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 ทบทวนกระบวนการนำเทคโนโลยีมาใช้แก้ไขปัญหาทางการศึกษา โดยเฉพาะหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการฝึกทักษะภาคปฏิบัติ โดยปรับปรุงวิธีการจัดกระบวนการเรียนการสอนด้วยสื่อ การนำเสนอเนื้อหาที่ไม่เน้นหนักทางทฤษฎีมากนัก แต่ให้เน้นการแทรกเนื้อหาเข้าไปในสื่อบันเทิงหลากหลายชนิด รวมถึงการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียน ให้สอดคล้องกับผู้เรียนเป็นสำคัญ

1.2 พัฒนาเครือข่ายการแลกเปลี่ยนข้อมูล จัดระบบโครงข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ แลกเปลี่ยนนวัตกรรมที่คิดค้นขึ้นใหม่ เพื่อร่วมมือกันเป็นโครงข่ายเทคโนโลยีการศึกษาที่เข้มแข็ง จะทำให้มีสื่อการสอนที่หลากหลาย สามารถนำมาใช้สอนได้อย่างไม่ซ้ำซากจำเจ

2. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

2.1 การสร้างศูนย์ศึกษابันเทิงตามผลการวิจัยระยะที่ 1 ควรดำเนินการในรูปแบบองค์การมหาชน เป็นองค์การของรัฐ สังกัดกระทรวงศึกษาธิการ เพื่อความคล่องตัวในการบริหารงาน การจัดสรรงบประมาณ และบุคลากร เพราะการบริหารจัดการที่ดี นำมาซึ่งผลการให้บริการที่ดี รวดเร็ว และมีประสิทธิภาพ

2.2 นำต้นแบบจากงานวิจัยนี้ ไปดำเนินการสร้างศูนย์ศึกษابันเทิงให้เกิดขึ้นจริง ตามต่างจังหวัด

2.3 การจัดซื้อวัสดุอุปกรณ์ประเภทฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ จะต้องมีความทันสมัยโปรแกรมต้องมีความเสถียรเพียงพอต่อการเล่นเกม เพราะการวิจัยพบปัญหาที่ต้องแก้ไข ปัญหาทางเทคนิคตลอดเวลา เนื่องจากคอมพิวเตอร์มีค่าการค้จอไม่เท่ากัน

3. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

3.1 ควรวิจัยให้ครอบคลุมถึงการพัฒนาเทคนิค ลีลาการสอนส่วนบุคคลของผู้สอน ที่จะเป็นต้นแบบของผู้สอนคนอื่นๆ ให้เป็นผู้มีบุคลิกที่สอนสนุก กระฉับกระเฉง ซึ่งจะช่วยสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้ครื้นเครง สนุกสนาน เป็นสิ่งดึงดูดความสนใจ คล้ายตัวต่อที่มีชื่อเสียง

3.2 ควรมีการศึกษาวิจัยด้านการออกแบบสภาพแวดล้อม การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบศึกษابันเทิง กับนักศึกษาทุกชั้นปี

3.3 ควรผลิตสื่อศึกษابันเทิงรูปแบบคล้ายกันนี้ กับเนื้อหาในรายวิชาอื่นๆ

3.4 ควรเพิ่มเติมสื่อและกิจกรรมชนิดอื่นๆ ให้เกิดความหลากหลาย เช่น แผ่นพับแสนสนุก พิพิธภัณฑที่มีชีวิต นิทรรศการหมุนเวียน เป็นต้น

3.5 จัดให้มีกิจกรรมตลอดภาคการศึกษา โดยเชิญวิทยากรจากภายนอกมาบรรยายให้ความรู้และมุมมองที่แปลกใหม่ จัดแข่งขันทักษะฝีมือ การประกวดหนังสือ เป็นต้น

เอกสารและสิ่งอ้างอิง

กิดานันท์ มลิทอง. 2539. **อธิบายศัพท์คอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ตมีเดีย** (Online).

www.cybered.co.th/library/13.htm, 5 มิถุนายน 2550.

กรมการศึกษานอกโรงเรียน. 2551. **แนวคิดการจัดสภาพแวดล้อมกับการศึกษาตลอดชีวิต**

(Online). www.nationblog.com, 20 สิงหาคม 2551.

จำรัส เสวตาภรณ์. 2552. **ประธานบริษัท กรีนมิวติก จำกัด. สัมภาษณ์**, 28 มกราคม 2552.

จรรยารัตน์ ขวัญรัมย์. 2542. **การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ** (Online).

www.onec.go.th/publication/t_jourus/sa_jourus.htm, 8 กรกฎาคม 2550.

ชลภรณ์ สุวรรณสัมฤทธิ์. 2551. **การพัฒนาแบบจำลองศูนย์ความรู้ทางเทคโนโลยีและสื่อสาร**

การศึกษา สำหรับक्रमมัธยมศึกษา. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ดุสิตบัณฑิต

สาขาเทคโนโลยีการศึกษา, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ชนวัฒน์ ศรีสอาน. 2552. **ฉบับตีพิมพ์เทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยรังสิต. สัมภาษณ์**,

6 กุมภาพันธ์ 2552.

ชลธี ธารทอง. 2551. **ศิลปินแห่งชาติ. สัมภาษณ์**, 30 ตุลาคม 2551.

ชลิดา เอื้อบำรุงจิต. 2551. **ผู้อำนวยการมูลนิธิหนังสือไทย. สัมภาษณ์**, 24 พฤศจิกายน 2551.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. 2545. **มิติที่ 3 ทางการศึกษา : สถานฝันสู่ความเป็นจริง.**

กรุงเทพมหานคร: เอส อาร์ พรินติ้ง แมสโปรดักส์.

ชัยอนันต์ สมุทวณิช. 2550. **กิจกรรมการเรียนรู้** (Online).

[www.tonprik.org/index.php?file=news&obj=forum\(944\)](http://www.tonprik.org/index.php?file=news&obj=forum(944)), 8 กรกฎาคม 2550.

- ณรุทธ์ สุทธจิตต์. 2546. **สังคีตนิยม ความซาบซึ้งในดนตรีตะวันตก**. พิมพ์ครั้งที่ 4.
กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ถาวร สายสืบ. 2552. **เทคนิคการใช้เสียงประกอบรายการโทรทัศน์ (Online)**.
www.footage.com/rmvb/.8572.html, 3 เมษายน 2552.
- ทัศนัย วงศ์พิเศษกุล. 2551. **ผู้อำนวยการสำนักงานอุทยานการเรียนรู้**. สัมภาษณ์, 31 ตุลาคม 2551.
- โคม สุขวงศ์. 2551. **หัวหน้างานอนุรักษ์ภาพยนตร์ หอภาพยนตร์แห่งชาติ**. สัมภาษณ์,
12 พฤศจิกายน 2551.
- ทิสนา แคมมณี และคณะ. 2545. **กระบวนการเรียนรู้ ความหมาย แนวทางการพัฒนา และ
ปัญหาข้อใจ**. กรุงเทพมหานคร: บริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) จำกัด.
- ทศพร กลิ่นหอม. 2550. **ฟังดนตรี สุขใจ (Online)**. www.bangkokbiznews.com/bodyheart,
7 สิงหาคม 2550.
- ชนากรณ์ ใจสมานมิตร. 2552. **วิธีการทำงานร่วมกันอย่างมีสุนทรียภาพ (Online)**.
www.jobpub.com/articles/showarticle.asp?id=2750, 4 มกราคม 2552.
- เนชั่นแซนแนล. 2549. **รายการโทรทัศน์ Idol Inspire**. ออกอากาศ 13 กันยายน 2549.
- เนชั่นสุดสัปดาห์. 2549. **Nation book & Edutainment (Online)**.
www.bloggang.com/viewblog.php?id=spiral&group=13, 5 สิงหาคม 2550.
- นิรมล เมธีสุวกุล. 2552. **กรรมการผู้จัดการ บริษัท ป่าใหญ่ครีเอชั่น จำกัด**. สัมภาษณ์,
10 กุมภาพันธ์ 2552.
- นีโอ เอดูเทนเมนต์. 2549. **ปรัชญาและความมุ่งมั่นของเรา (Online)**. www.neoedu.co.th/,
25 มิถุนายน 2550.

นัซพร ศิริรังษี. 2550. ฟังเพลง เล่นดนตรี บำบัดจิตใจ (Online).

www.ffc.or.th/webboard/viewtopic.php?t=649, 20 สิงหาคม 2550.

ปาริชาติ สถาปิตานนท์. 2543. เอดูเทนเมนต์: กลยุทธ์การใช้สื่อมวลชนเพื่อการพัฒนา.

กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ประดิษฐ์ อุปรมย์. 2540. เอกสารการสอนชุดวิชาพื้นฐานการศึกษา หน่วยที่ 4 มนุษย์กับการ

เรียนรู้. พิมพ์ครั้งที่ 15. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช.

ผู้จัดการออนไลน์. 2548. เอ็มเฟลค สบช่องมือถือโต เดินหน้าธุรกิจเกม (Online).

www.manager.co.th, 15 สิงหาคม 2550.

ไพรัช ชัยพงษ์ และคณะ. 2549. เทคโนโลยีสารสนเทศกับการเผยแพร่งานด้านวัฒนธรรม.

www.princess-it.org/kp9/articles/IT-culture.th.html, 13 สิงหาคม 2550.

พระมหาบันเท็ง ปิ่นทิโต. 2548. รายการโทรทัศน์คนค้นคน. ออกอากาศ 30 สิงหาคม 2548.

พิพิธภัณฑ์เด็ก. 2551. ความเป็นมาและประวัติของพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร (Online).

www.nairoburoo.com/76, 18 มิถุนายน 2551.

พิชญ์สิริ ไคว์ตระกูล และคณะ. 2538. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพมหานคร: เทพรัตน์พับลิชชิงกรุ๊ป.

พิรเศรษฐ์ ชมภูมิ่ง. 2550. ทฤษฎีการรับรู้ (Online). www.novabizz.com/Perception.htm,

5 มีนาคม 2550.

พนม เกตุมาน. 2550. ความรู้เรื่องโรคทางจิตเวชและปัญหา (Online). www.komkid.com,

12 เมษายน 2550

มนฤดี ธาดาอำนวยการวิจัย. 2540. ความพึงพอใจและความคาดหวังของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในเขต
กรุงเทพมหานครที่มีต่อรายการโทรทัศน์สำหรับวัยรุ่น.

วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. 2549. ม.กรุงเทพโชว์ความเป็นเลิศด้านไอที ทำ e-Learning

เน้น **Edutainment** (Online). www.bu.ac.th, 14 กรกฎาคม 2550.

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. 2549. **Edutainment Media Square** ส่งเสริมการเรียนรู้คู่ความบันเทิง

(Online). www.ku.ac.th, 28 กรกฎาคม 2550.

มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์. 2552. วิทยุกระจายเสียงและโทรทัศน์เบื้องต้น (Online).

www.oknation.net/blog/rt201dpu, 3 มิถุนายน 2552.

มหาวิทยาลัยรามคำแหง. 2547. **ข้อบังคับมหาวิทยาลัยรามคำแหง ว่าด้วยการศึกษาระดับ**

บัณฑิตศึกษา พ.ศ. 2547 (Online). www.hum.ru.ac.th/Communication.html,

17 กรกฎาคม 2550.

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. 2549. **ห้องบันเทิงเชิงวิชาการ (Edutainment Room)**

(Online). www.sku.ac.th/engineer.html, 13 มิถุนายน 2550.

โรงเรียนศิริเพ็ญ. 2548. **คู่มือพ่อแม่ดูแลลูกทำให้เรียนรู้อย่างมีความสุข** (Online).

www.siripenschool.com, 17 มิถุนายน 2550.

รัก รักพงศ. 2542. **สรรค่า สร้างคน**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ฟ้าออกัย.

รุจิรา ปุณณะบุตร. 2551. กรรมการผู้จัดการ บริษัท รักลูก ดิสคัฟเวอร์รี่ เลิร์นนิ่ง จำกัด.

สัมภาษณ์, 12 พฤศจิกายน 2551.

ลัดดา ภูเกียรติ. 2549. **การปรับเปลี่ยนกลยุทธ์หลักสูตรโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**

ฝ่ายประถม. ซีดีรอม.

วิชาญ ไทยแท้. 2545. การสอนแบบเล่นปนเรียน (Online).

www.stou.ac.th/Thai/Offices/Oce/Knowledge/5-48/page2-5-48.html,

23 กรกฎาคม 2550.

วินัย พันธุรักษ์. 2552. นายกสมาคมดนตรีแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์.

สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2552.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2545. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542

และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545. กรุงเทพมหานคร: สกายนวัตกรรม.

สุโขทัยธรรมมาธิราช, มหาวิทยาลัย, สาขาวิชานิติศาสตร์. 2537. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาพนิ่งและ

ภาพยนตร์. พิมพ์ครั้งที่ 7. นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

สุชา จันทร์เอม. 2551. จิตวิทยาวัยรุ่น (Online). www.formumandme.com/teen/t3.html,

5 มีนาคม 2551.

สุทธิพงษ์ ธรรมวุฒิ. 2551. กรรมการผู้จัดการ บริษัท ทวีบุรพา จำกัด. สัมภาษณ์,

4 พฤศจิกายน 2551.

สุรกุล เจนอบรม. 2543. ทฤษฎีการสร้างสรรค์ด้วยปัญญาเพื่อพัฒนาการศึกษาตลอดชีวิต.

กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุรนนท์ สุภวรรณกิจ. 2551. ผู้อำนวยการศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา รังสิต คลอง 6.

สัมภาษณ์, 11 พฤศจิกายน 2551.

สุริยพร กุลสุทธิ. 2549. ประมวลศัพท์คอมพิวเตอร์ (Online).

www.geocities.com/suwanthongkum/subcom.htm, 10 มิถุนายน 2550.

สุปรียา ศิริพัฒนกุลขจร. 2548. การพัฒนารูปแบบห้องเรียนเสมือนจริงแบบจำลองสถานการณ์ร่วมกับการฝึกปฏิบัติ เรื่อง การผลิตรายการโทรทัศน์. วิทยานิพนธ์การศึกษาดุษฎีบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สุมาลี ประทุมรัตน์. 2546. หนึ่งอำเภอหนึ่งโรงเรียนในฝัน. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์อักษรไทย.

สุวิทย์ มูลคำ และคณะ (2543). เรียนรู้สู่ครูมืออาชีพ. กรุงเทพมหานคร: ที พี พีริ้น.

สถาบันกวดวิชาภาษาอังกฤษ Enconcept. 2549. **English is Alive** (Online).

www.student.siam2you.com/scoop/index.asp?thread=enconcept, 19 สิงหาคม 2550.

สถาบันพิพิธภัณฑการเรียนรู้แห่งชาติ. 2551. รายงานประจำปี 2551. กรุงเทพมหานคร: เอสอาร์พีริ้นติ้ง.

เสาวพร เมืองแก้ว และคณะ. 2548. การศึกษาเชิงธรรมชาติเพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งทางด้านวิชาการของครูในอุดมคติ. รายงานการวิจัยคณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ. 2550. รายงานประจำปี 2550. กรุงเทพมหานคร: เอสอาร์พีริ้นติ้ง.

ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา รังสิต. 2552. ประวัติและความเป็นมา (Online).

www.observatory.netfirms.com/rsce/main.htm, 10 เมษายน 2552.

ศิริรัตน์ ทองสีพัญญู. 2549. การจัดการเรียนการสอนโดยการใช้นักเรียนเป็นจุดศูนย์กลาง (Child Center) เรื่อง Interview and Conversation (Online).

www.pattani1.go.th/kmc/modules.php?name=News&file=article&sid=332, 5 กรกฎาคม 2550.

ศณิษา จิโนวัฒน์. 2547. การนำเสนอรูปแบบการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำหรับโรงเรียนในโครงการพัฒนาการศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาโสตทัศนศึกษา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อาชญญา รัตนอุบล และคณะ. 2549. การพัฒนารูปแบบการเสริมสร้างการรู้สารสนเทศสำหรับสังคมไทย
รายงานการวิจัยคณะครุศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อุทยานการเรียนรู้. 2550. รายงานประจำปี 2550. กรุงเทพมหานคร: ทีพีพรินท์.

อริยะ สุพรรณเกษย์ช. 2543. พัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรม
อภิวัฒน์ปัญญา. กรุงเทพมหานคร: เอสอาร์พรินติ้ง.

อริยา คูหา. 2548. อารมณ์: พลังแห่งชีวิตเพื่อการเรียนรู้. ปัตตานี:
โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.

อรุณี อินทรไพโรจน์. 2551. ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี. สัมภาษณ์, 29 ตุลาคม 2551.

อรอำไพ พนานุรัตน์. 2552. ผู้จัดการสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ. สัมภาษณ์,
26 กุมภาพันธ์ 2552.

อิสสระ ลลิตวณิชกุล. 2549. (ร่าง) แผนแม่บทมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา (Online).
www.bmaeducation.in.th/content_view.aspx?con=986, 16 กรกฎาคม 2550.

Angell, M. 2005. **What music videos teach at-risk adolescent girls: Making a case for
media literacy curriculum.** Dissertation in media study, University of Florida.

Blas *et al.*, 2005. **3D Worlds for Edutainment: Educational, Relational and Organizational
Principles.** Master of communication study, Politecnico of Milano.

Cummins, G. 2005. **The entertainment appeal of reality television: The effects of direct
address on empathy, interactivity, presence, and entertainment value.** Dissertation in
Education, The University of Alabama.

- David, J. 2004. **Handbook of Research on Educational Communications and Technology**. 2nd edition. University of Missouri : Lawrence Erlbaum Associates are Printed.
- David *et al.*, 2000. **Theoretical Foundations of Learning Environment**.
University of Missouri : Lawrence Erlbaum Associates are Printed.
- Dunlap, W. 2005. **‘Veggie Tales’: Moral education through entertainment-education videos**.
Dissertation in Education, Regent University.
- Edgens *et al.*, 2004. **Edutainment: Critical Inquiry, Reading, Writing, and Speaking in Large Environment and Natural** (Online). www.learninglab.de/morob, August 25, 2007.
- Freed, R. 2003. **That’s Edutainment: Developing the Interactive Educational Media Market may be Accelerated with High Quality Edutainment** (Online).
www.whitehutchinson.com/leisure/articles/edutainment.shtml, June 14, 2007.
- Gardner, H. 1991. **The Unschooled Mind: How Children Think and How Schools Should Teach** (Online). www.parent-youth.net, July 23, 2007.
- Hanafusa *et al.*, 2005. **Interlude: Game Edutainment Materials for Dynamics Experiment Simulation**. Kagawa University : Faculty of Engineering.
- Heinich *et al.*, 1996. **The ASSURE Model** (Online).
[www.shumanconcepts.com/reports/dynamics of teaching2.pdf](http://www.shumanconcepts.com/reports/dynamics%20of%20teaching2.pdf), May 2, 2007.
- Jacop, F. 2003. **Diffusing an entertainment-education television series across national boundaries : ‘Superbook’ in the former Soviet Union**, Dissertation in Education,,
Regent University
- Kjos, B. 2004. **Edutainment How Teletubbies Teach Toddlers** (Online).
www.crossroad.to/test/articles/teletubbies10-99.html, July 21, 2007.

- Kusiak, J. 2002. **Virtual Historiography: How History is Presented in Entertainment-Based Computer Games.** Master of Science, Truman State University.
- Lee, J. 1999. **Scalable Architectures for Multimedia Communications in Education and Entertainment.** University of Minnesota: Department of printed.
- McCallum, A. 2006. **Entertainment & Education Join Forces for the Millennium** (Online). www.fundandedutain.com/define.htm, July 26, 2007.
- McLaughlin, W. 1997. **Videogames and Learning: The Power of Education with Entertainment and Technology.** Columbia University: Teachers College.
- McKenzie, J. 2000. **Beyond Edutainment and Technotainment** (Online). www.education.yahoo.com/reference/dictionary/entry/edutainment, October 21, 2007.
- Michele, D. 2005. **Engaging By Design: How Engagement Strategies in Popular Computer and Video Games Can Inform Instructional Design.** Texas state University: Mindspace publishing.
- Min *et al.*, 2005. **An Analysis of Cognitive Tool Use Patterns in a Hypermedia Learning Environment.** Texas state University: Mindspace publishing.
- Nickel, E. 2004. **Edutainment: Critical Inquiry, Reading, Writing, and speaking in large environment and natural** (Online). www.learninglab.de/morob/Downloads/Papers, June 15, 2007.
- Oshima *et al.*, 2004. **Family Ensemble: A Collaborative Musical Edutainment System for Children and Parents.** Kyoto: Gakken Toshi.
- Rajamangala University of Technology Thanyaburi. 2007. **Annual Report 2007.** Pathum thani: RMUTT Printed.

- Rasmussen, M. 2006. **Interactive Edutainment on the Internet**. Master of Science, University of Illinois.
- Radick, L. 2004. **What's Edutainment? "Utilizing new tools in our schools"** (Online). www.fundandedutain.com/whats.html, August 15, 2007.
- Rauscher, F. 1993. **The Mozart Effects** (Online). www.vicharkarn.com/motion398849.html, July 26, 2007.
- Riley, E. 2002. **Teaching and Training** (Online). www.geocities.com/licunius/teaching.html, July 17, 2007.
- Robinson, A. 2005. **The impact of preventive-measure information and terrorism-relate Entertainment media on risk perception: Investigating the role of affective state, individual differences, and institutional credibility**. Dissertation in education, The University of Alabama.
- Sasaki, K. 2008. **The style by Toyota edutainment center** (Online). www.thestyle.in.th/index.html, May 15, 2008.
- Sakamura, K. 1999. **Entertainment and Edutainment**. Master of Education Development, University of Tokyo.
- Skelton, S. 2001. **Edutainment-The Integration of Education and Interactive Television**. Auckland: UNITEC.
- Stewart, R. 2005. **The use of entertainment-education narratives to promote moral and spiritual values: A case study of 'A Message to the Conscience'RTM (1964--2004)** Dissertation in Higher Education, Regent University.

Takacs, B. 2006. **Building Reactive and Emotionally Responsive Virtual Children for Edutainment and Interactive Art**. Los Angeles: Digital Elite Inc.

Tim, D. 2008. **Main Genre Film** (Online). www.filmsite.org, April 7, 2010.

Uranus, B. 1999. **Mozart with IQ** (Online). www.bloggang.com/37781.html, May 17, 2007.

Usrey, M. 2000. **A Case for Engineering Edutainment in the 21st Century**.
University of Colorado: Lockheed-Martin.

Valerie *et al*, 2004. **Children in the information technology design process: A review of theories and their applications**. Graduate school of Library and Information Studies, McGill University.

White, H. 2003. **Definition of Edutainment** (Online).
www.whatis.techtargget.com/definition/0,,sid9_gci538402,00.html, May 15, 2007.

Wood, J. 2004. **Children's Edutainment Centers: Learning Through Play** (Online).
www.whitehutchinson.com/leisure/articles/76.shtml, July 18, 2007.





ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญในงานวิจัย

รายนามผู้เชี่ยวชาญ งานวิจัยเรื่อง “การพัฒนาศูนย์ศึกษابันเทิงเพื่อเสริมการเรียนรู้สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา” ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 7 กลุ่ม 28 ท่าน ได้แก่

กลุ่มของผู้เชี่ยวชาญ	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ (ท่าน)
1. เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา	3
2. ผู้บริหารศูนย์ศึกษابันเทิง	7
3. ภาพยนตร์	3
4. ดนตรี	5
5. เกมเพื่อการศึกษา	4
6. รายการโทรทัศน์	3
7. การวัดและประเมินผลทางการศึกษา	3
รวมจำนวนผู้เชี่ยวชาญ	28

รายนามและรายละเอียดของผู้เชี่ยวชาญแต่ละกลุ่มที่ใช้ในการวิจัย มีดังต่อไปนี้

1. ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา จำนวน 3 ท่าน

- 1.1 รองศาสตราจารย์ ดร. วชิระ อินทร์อุดม
ประธานหลักสูตรปริญญาเอก สาขาเทคโนโลยีการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- 1.2 รองศาสตราจารย์ ดร. ชลาภรณ์ สุวรรณสัมฤทธิ์
สำนักเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
- 1.3 รองศาสตราจารย์ ดร. ประภาวดี สืบสนธิ์
สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี

2. ผู้บริหารศูนย์ศึกษابันเทิง จำนวน 7 ท่าน

- 2.1 รองศาสตราจารย์ ดร. กุลชณิษฐ์ ราชนนุณยวัฒน์
ผู้สร้างสรรค์การเรียนรู้ในรูปแบบ การศึกษาเชิงธรรมชาติ
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

- 2.2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรุณี อินทรไพโรจน์
ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
- 2.3 ดร.ทัศนัย วงศ์พิเศษกุล
ผู้อำนวยการสำนักงานอุทยานการเรียนรู้
(Thailand Knowledge Park: TK Park)
- 2.4 อาจารย์อภิสิทธิ์ ไส้ตัญญูไกล
ผู้อำนวยการศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ
(Thailand Creative & Design Center: TCDC)
- 2.5 อาจารย์สุรนนท์ ศุภวรรณกิจ
ผู้อำนวยการศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา รังสิตคลอง 6
(Rangsit Science Center for Education)
- 2.6 ม.ล. อรอำไพ พนานุรัตน์
ผู้จัดการสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ
(National Discovery Museum Institute หรือ Museum Siam)
- 2.7 รุจิรา ปุณกะบุตร
ผู้อำนวยการพิพิธภัณฑ์เด็ก (Children's Discovery Museum)
กรรมการผู้จัดการ บริษัท รักลูก ดิสคัฟเวอรี่ เลิร์นนิ่ง จำกัด

3. ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ จำนวน 3 ท่าน

- 3.1 โดม สุขวงศ์
หัวหน้างานอนุรักษ์ภาพยนตร์ หอภาพยนตร์แห่งชาติ
กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม
- 3.2 ชลิดา เอื้อบำรุงจิต
ผู้อำนวยการมูลนิธิหนังไทย
ในพระอุปถัมภ์ของพระเจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้าอนุสรรมงคลการ
- 3.3 สุรสีห์ ผาธรรม
ผู้กำกับภาพยนตร์ ครัวบ้านนอก ผู้แทนนอกสภา หอนงหมาว้อ ราชนิดคอกหญ้า ฯลฯ
รางวัลศิลปินมรดกอีสาน 2551

4. ผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรี จำนวน 5 ท่าน

4.1 วินัย พันธุรักษ์

นายกสมาคมดนตรีแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์
ผลงานวงดนตรี ดิอิมพอสซิเบิล, ทะเลไม่เคยหลับ, ไหนว่าจะจำ, ชาวคง ฯลฯ
ครูสอนดนตรีและร้องเพลง สถาบันดนตรีมีฟ้า

4.2 จำรัส เสวตาภรณ์

ประธานกรรมการ บริษัท กรีนมิวสิก จำกัด
ผลงานวงดนตรีจำรัส & เดอะ เรดิโอ, นกเจ้าโผนกบิน, น้ำเซาะทราย ฯลฯ
เพลงประกอบภาพยนตร์ 100 เรื่อง
เพลงบรรเลงประกอบพระราชพิธีฉลองสิริราชสมบัติครบ 60 ปี

4.3 ชลธิ์ ชารทอง

นักประพันธ์เพลงลูกทุ่ง แต่งเพลงให้นักร้องลูกทุ่ง เช่น สายัณห์ สัญญา (ลูกสาวผู้การ),
ยอดรัก สลักใจ (จดหมายจากแนวหน้า), สุณารี ราชสีมา (มือถือไม้ค้ำไฟส่องหน้า)
รางวัลเสาอากาศทองคำพระราชทาน (2518, 2521, 2529)
รางวัลกึ่งศตวรรษเพลงลูกทุ่งไทย (2532, 2534)
รางวัลศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นักประพันธ์เพลงลูกทุ่ง) (2542)

4.4 สุรินทร์ ภาคศิริ

นักประพันธ์เพลงลูกทุ่ง แต่งเพลงให้นักร้องลูกทุ่ง เช่น ศรีคีรี ศรีประจวบ
(หนาวลมที่เรณู), บุญผา สายชล (วอนลมฝากรัก), ศรีชัย เมฆวิเชียร (ทหารเกณฑ์ผลัด 2)
รางวัลแผ่นเสียงทองคำพระราชทาน (2514)
รางวัลกึ่งศตวรรษเพลงลูกทุ่งไทย (2534, 2537)
รางวัลศิลปินมรดกอีสาน (2551)

4.5 ฉลาด ส่งเสริม (ป.ฉลาดน้อย)

พระเอกหมอลำคณะเพชรอุบล ร้องร่วมกับนางเอกคืออังคนางค์ คุณไชย (2518)
ผลิตผลงานลำเรื่องต่อกลอน พระเวสสันดรชาดก ผาแดงนางไอ่ ปลาบู่ทอง และลำล่อง
ผลงานวิชาการ ประดิษฐ์ทำรำ และบทร้อง ชุดนางนงกระยางขาว ทำกำกาคำ
โล่ห์เชิดชูเกียรติคุณศิลปินดีเด่น สาขาศิลปะการแสดง จังหวัดอุบลราชธานี (2544)
ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (หมอลำ) (2548)

5. ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมเพื่อการศึกษา จำนวน 4 ท่าน

- 5.1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชนวัฒน์ ศรีสีอาน
คณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยรังสิต
- 5.2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. บัณฑิต ทิพากร
รองอธิการบดีฝ่ายแผนและสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
- 5.3 ราชนันท์ เนียมประเสริฐ
กรรมการผู้จัดการ Hard worker Game Studio Co.Ltd.part
- 5.4 ชนะชัย ฤทธิทรงเมือง
คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

6. ผู้เชี่ยวชาญด้านรายการโทรทัศน์ จำนวน 3 ท่าน

- 6.1 สุทธิพงษ์ ธรรมวุฒิ
บริษัท ทีวีบูรพา จำกัด
พิธีกรรายการคนค้นคน ช่อง 9 และอำนวยการผลิต รายการปราชญ์เดินดิน
หลุมคำ, จุดเปลี่ยน, แผ่นดินไท, พลเมืองเด็ก, กบนอกกะลา ฯลฯ
- 6.2 นิรมล เมธีสุวกุล
บริษัท ป่าใหญ่ครีเอชัน จำกัด
พิธีกรรายการทุ่งแสงตะวัน ช่อง 3 และอำนวยการผลิต รายการพันแสงรุ่ง,
พิพิธเพลิน, เมืองไทยวัยชน, ความรู้คือประทีป ฯลฯ
- 6.3 อาจารย์ธีรชัย รังสิกุล
สถานีวิทยุโทรทัศน์เพื่อการศึกษา (ETV)
ศูนย์เทคโนโลยีทางการศึกษา

7. ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลทางการศึกษา จำนวน 3 ท่าน

- 7.1 รองศาสตราจารย์ ดร. มนสิข สิทธิสมบุญ
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์
- 7.2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อุษาพร เสวกวิ
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
- 7.3 อาจารย์ ดร. เกียรติศักดิ์ ส่องแสง
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี



เนื้อหาวิชาการผลิตรายการโทรทัศน์การศึกษา รหัสวิชา 02-042-304

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 7.1 เข้าใจกระบวนการ และองค์ประกอบในการผลิตรายการโทรทัศน์เพื่อการศึกษา
- 7.2 เข้าใจประเภท และรูปแบบของการจัดรายการโทรทัศน์เพื่อการศึกษา
- 7.3 วิเคราะห์หลักการจัดรายการโทรทัศน์เพื่อการศึกษาประเภทต่างๆ
- 7.4 มีทักษะในการผลิต การนำเสนอและการประเมินผลรายการโทรทัศน์เพื่อการศึกษา

รวมพฤติกรรมเป็นหมวดหมู่ในด้านพุทธิพิสัยและทักษะพิสัยได้ดังนี้

1. ความรู้-ความจำ (Knowledge)
2. ความเข้าใจ (Comprehension)
3. การวิเคราะห์ (Analysis)
4. ทักษะการผลิต (Production Skill)

ข้อทดสอบจะแบ่งน้ำหนักของแต่ละจุดประสงค์ในระดับพฤติกรรมต่างๆ ตลอดจนคะแนนแต่ละหน่วย และเกณฑ์ผ่านตามตารางที่ 12

ตารางผนวกที่ 1 การกำหนดน้ำหนักคะแนนและเกณฑ์ผ่าน

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยเรียน	คะแนน ราย หน่วย	น้ำหนักคะแนน					
			พุทธิพิสัย				ทักษะ พิสัย	จิต พิสัย
			ความรู้ ความ จำ	ความ เข้าใจ	การ นำไป ใช้	สูง กว่า		
1	การวางแผนการผลิตรายการโทรทัศน์	20	5	5	5	-	-	5
2	เทคนิคการผลิตและการกำกับรายการ	20	2	2	8	-	8	-
3	อุปกรณ์และเครื่องมือในการผลิต	20	2	2	8	-	8	-
4	การตัดต่อลำดับภาพและเสียง	20	2	2	6	2	8	-
5	การประเมินรายการโทรทัศน์	10	3	4	3	-	-	-
	รวม	90	14	15	30	2	24	5
ก	คะแนนภาควิชาการ	90	หมายเหตุ งานที่มอบหมายให้วางแผนเตรียมทีมงานผลิต และรายงานเรื่องโทรทัศน์ระบบดิจิทัล					
ข	คะแนนจิตพิสัย	5						
ค	คะแนนงานที่มอบหมาย	5						
	รวม	100						

จุดประสงค์การสอน

- หน่วยที่ 1** การวางแผนการผลิตรายการโทรทัศน์
- 1.1 วิเคราะห์หลักการสำคัญของการวางแผน
 - 1.1.1 อธิบายแนวคิดในการวางแผน
 - 1.1.2 บอกจุดประสงค์ของการใช้รายการโทรทัศน์
 - 1.2 เข้าใจกระบวนการและองค์ประกอบในการวางแผน
 - 1.2.1 อธิบายองค์ประกอบของการวางแผน
 - 1.2.2 อธิบายขั้นตอนในการวางแผน
- หน่วยที่ 2** เทคนิคการผลิตรายการและการกำกับรายการ
- 2.1 เข้าใจเทคนิคพื้นฐานในการผลิตรายการโทรทัศน์
 - 2.1.1 เข้าใจเทคนิคการถ่ายทำรายการนอกสถานที่
 - 2.1.2 บอกวิธีการถ่ายทำรายการโดยใช้กล้องตัวเดียว
 - 2.1.3 เข้าใจวิธีการถ่ายทำรายการโดยใช้กล้องหลายตัว
 - 2.2 เข้าใจหลักการจัดแสงและการถ่ายทำในสตูดิโอ
 - 2.2.1 เข้าใจหลักและวิธีการจัดแสงในสตูดิโอ
- หน่วยที่ 3** อุปกรณ์และเครื่องมือ
- 3.1 เข้าใจวิธีการใช้งานอุปกรณ์ด้านภาพ ด้านเสียง และด้านแสง
 - 3.1.1 บอกวิธีการใช้งานอุปกรณ์ด้านภาพ
 - 3.1.2 เข้าใจลักษณะพิเศษของอุปกรณ์ด้านเสียง
 - 3.1.3 บอกวิธีการใช้งานอุปกรณ์ด้านแสง
 - 3.2 เข้าใจวิธีการใช้งานคอมพิวเตอร์กราฟิก
 - 3.2.1 เข้าใจวิธีการทำกราฟิกไตเติ้ล
 - 3.2.2 บอกคุณสมบัติที่นำมาปรับใช้กับรูปแบบรายการโทรทัศน์

- หน่วยที่ 4 การตัดต่อลำดับภาพและเสียง
- 4.1 เข้าใจหลักการตัดต่อลำดับภาพ
 - 4.1.1 บอกความสำคัญของการตัดต่อลำดับภาพ
 - 4.1.2 บอกหลักการเลือกใช้ภาพที่เหมาะสม
 - 4.1.2 เข้าใจวิธีการบันทึกเสียงบรรยายและการเลือกใช้ดนตรีประกอบ
 - 4.2 เข้าใจการตัดต่อลำดับภาพแบบ Linear และ Non-Linear
 - 4.2.1 เข้าใจเทคนิคการตัดต่อแบบ Linear
 - 4.2.2 บอกลักษณะของการตัดต่อแบบ Non-Linear
 - 4.2.3 จำแนกประเภทของการตัดต่อลำดับภาพแบบ Linear และ Non-Linear

- หน่วยที่ 5 การประเมินรายการโทรทัศน์
- 5.1 เข้าใจแนวทางการประเมินรายการโทรทัศน์
 - 5.1.1 บอกหลักการและจุดมุ่งหมายการประเมินรายการโทรทัศน์
 - 5.1.2 เข้าใจการกำหนดรูปแบบการประเมินรายการโทรทัศน์
 - 5.2 อธิบายกระบวนการประเมินรายการโทรทัศน์
 - 5.2.1 จัดทำแบบประเมินรายการโทรทัศน์

ตารางผนวกที่ 2 การวิเคราะห์หลักสูตร (Test Blueprint)

เนื้อหา	พฤติกรรม	พุทธิพิสัย			ทักษะพิสัย	รวม
		ความรู้-ความจำ	ความเข้าใจ	การวิเคราะห์		
1. เข้าใจเทคนิคการถ่ายทำรายการในและนอกสถานที่		1	1	-	1	3
2. เข้าใจวิธีการถ่ายทำรายการโดยใช้กล้องตัวเดียว และ กล้องหลายตัว		1	1	-	1	3
3. เข้าใจวิธีการใช้งานอุปกรณ์ด้านภาพ ด้านเสียง และ ด้านแสง		-	1	1	1	3
4. เข้าใจวิธีการบันทึกเสียงบรรยาย และการเลือกใช้ดนตรี ประกอบ		-	1	1	-	2
5. เข้าใจการตัดต่อลำดับภาพแบบ Linear และ Non-Linear		1	1	-	1	3
6. บอกหลักการเลือกใช้ภาพที่เหมาะสม		1	-	-	-	1
รวม		4	5	2	4	15
อันดับความสำคัญ		2	1	3	2	-

จากตารางที่ 10 ได้แสดงแบบทดสอบที่จะใช้จริงจำนวน 15 ข้อ ซึ่งแบ่งตามเนื้อหาวิชา การ ผลิตรายการโทรทัศน์การศึกษา บทที่ 2-4 ให้ครอบคลุมทุกจุดประสงค์ ซึ่งระดับพฤติกรรมที่ต้องการวัดด้านพุทธิพิสัย ให้ความสำคัญกับความเข้าใจเป็นอันดับ 1 ให้ความสำคัญกับทักษะพิสัย และความรู้ความจำเป็นอันดับ 2 และให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์เป็นอันดับ 3

การวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบ
และจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (Index of Item Object Congruence or I.O.C.)
เนื้อหาวิชาการผลิตรายการโทรทัศน์การศึกษา รหัสวิชา 02-042-304

เกณฑ์การให้คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ

ถ้าแน่ใจว่าข้อสอบวัดได้ตรงตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ตั้งไว้ให้คะแนน +1

ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดได้ตรงตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ตั้งไว้ให้คะแนน 0

ถ้าแน่ใจว่าข้อสอบวัดไม่ได้ตรงตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ตั้งไว้ให้คะแนน -1

จุดประสงค์/แบบทดสอบ	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่า I.O.C.
	1	2	3	
<p>จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมข้อที่ 1 เพื่อให้ให้นักศึกษารู้จักองค์ประกอบ และสามารถนำไปใช้ประกอบรายการโทรทัศน์ได้ (พฤติกรรมที่ต้องการวัด ความรู้-ความจำ จำนวน 10 ข้อ)</p> <p>ระดับความรู้-ความจำ : ความรู้เกี่ยวกับกฎและความจริง</p> <p>1. ภาพขนาดไกล (Long Shot: LS) นำมาใช้ตอนใดของเรื่อง จึงจะเหมาะสมที่สุด</p> <p>ก. ฉากจบของเรื่อง สรุปเรื่องราวทั้งหมด</p> <p><input type="radio"/> ข. ฉากเริ่มเรื่อง แนะนำตัวละคร หรือเริ่มฉากใหม่</p> <p>ค. ตอนกลางเรื่อง ขณะกำลังตื่นเต้น</p> <p>ง. ฉากปะทะการมกกันอย่างเคร่งเครียด</p> <p>ระดับความรู้-ความจำ : ความรู้ในเนื้อเรื่อง</p> <p>2. ภาพใกล้มาก (Extreme Close-Up หรือ ECU, Big Close-Up หรือ BCU) นิยมใช้เมื่อใด</p> <p>ก. เพื่อเน้นความตื่นเต้น ขณะสิ่งใดกำลังได้ล่ากวางในทุ่งหญ้า</p> <p>ข. เพื่อเน้นให้เห็นความงามของนางงามขณะยืนอยู่บนเวที</p> <p><input checked="" type="radio"/> ค. เพื่อเน้นอารมณ์ของนักแสดง ถ่ายให้เห็นน้ำตาที่กำลังไหลออกจากดวงตา</p> <p>ง. เพื่อเน้นอารมณ์ของผู้ชมข้างสนามฟุตบอล ขณะกำลังโห่ร้องยินดี</p> <p>ระดับความรู้-ความจำ : ความจำเรื่องทฤษฎีและโครงสร้าง</p> <p>3. การเปลี่ยนภาพจากขนาดไกลมาเป็นขนาดใกล้ จะต้องใช้ภาพขนาดใดมาคั่นกลาง เพื่อไม่ให้อารมณ์ของผู้ชมสะดุดเนื่องจากภาพกระโดด</p> <p><input checked="" type="radio"/> ก. ภาพขนาดกลาง (Medium Shot)</p> <p>ข. ภาพขนาดไกล (Long Shot)</p> <p>ค. ภาพขนาดไกลปานกลาง (Medium Long Shot)</p> <p>ง. ภาพขนาดใกล้มากที่สุด (Extreme Close-Up)</p>	<p>+1</p> <p>+1</p> <p>+1</p> <p>+1</p>	<p>0</p> <p>+1</p> <p>+1</p> <p>+1</p>	<p>+1</p> <p>+1</p> <p>+1</p>	<p>0.66</p> <p>1</p> <p>1</p>

จุดประสงค์/แบบทดสอบ	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่า I.O.C.
	1	2	3	
<p>ระดับความรู้-ความจำ : ความรู้เฉพาะสิ่ง</p> <p>4. ภาพขนาดใหญ่ ที่สามารถบังคับให้ผู้ชมสนใจในวัตถุที่กำลังกำลังถ่าย หรือสิ่งที่กำลังนำเสนอ</p> <p>ก. การซูมกล้องเข้าหาวัตถุจนเห็นภาพขนาดใหญ่</p> <p>ข. การแพนกล้องไปหาวัตถุแล้วซูมจนชัดเจน</p> <p>ค. ภาพใกล้มาก (Extreme Close-Up) ถ่ายวัตถุครั้งเดียว</p> <p><input checked="" type="radio"/> ง. ภาพใกล้ (Close-Up) มองเห็นนักแสดง ตั้งแต่ไหล่ขึ้นไป</p>	+1	0	+1	0.66
<p>ระดับความรู้-ความจำ : ความรู้เกี่ยวกับกฎและความจริง</p> <p>5. ภาพไกลมาก (Extreme Long Shot) นึกถึงฉากใดในการถ่ายทำ</p> <p>ก. ท้องพระโรงอันโอโถง ภายในพระราชวังจีนซีฮ่องเต้</p> <p><input checked="" type="radio"/> ข. กองทัพทหารนับพัน ของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช</p> <p>ค. ชาวเขากำลังซักผ้าริมแม่น้ำ</p> <p>ง. ขวัญกับเรียมกำลังเก็บดอกบัวในสระ</p>	+1	+1	0	0.66
<p>ระดับความรู้-ความจำ : ความจำเรื่องทฤษฎีและโครงสร้าง</p> <p>6. องค์ประกอบภาพที่ดี ควรมีลักษณะอย่างไร</p> <p>ก. มีฉากหลังที่สวยงาม</p> <p>ข. ใช้กฎ 3 ส่วน</p> <p><input checked="" type="radio"/> ค. มีจุดสนใจเพียงหนึ่งเดียว</p> <p>ง. ถ่ายภาพขนาดปานกลางเสมอ</p>	+1	+1	+1	1
<p>ระดับความรู้-ความจำ : ความจำเรื่องทฤษฎีและโครงสร้าง</p> <p>7. การจัด Head Room ที่ถูกต้อง มีลักษณะตรงกับข้อใด</p> <p><input checked="" type="radio"/> ก. ปล่อยพื้นที่ว่างเหนือวัตถุไม่มาก ไม่น้อยจนเกินไป</p> <p>ข. ศรีษะชนกับขอบจอด้านบนพอดี</p> <p>ค. พื้นที่ว่างระหว่างวัตถุ 2 ชนิด</p> <p>ง. ด้านบนของภาพมีพื้นที่ว่างมากพอสมควร</p>	+1	+1	+1	1

จุดประสงค์/แบบทดสอบ	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่า I.O.C.
	1	2	3	
<p>ระดับความรู้-ความจำ : ความรู้เกี่ยวกับกฎและความจริง</p> <p>8. ฉากหลังที่มีจุดเด่น จะส่งผลอย่างไรต่อการจัดองค์ประกอบภาพ</p> <p>ก. เกิดข้อเปรียบเทียบระหว่างฉากกับวัตถุ</p> <p>ข. ช่วยเพิ่มจุดสนใจให้เกิดมุมมองที่แปลก</p> <p>ค. ทำให้ภาพมีความสวยงามกลมกลืน</p> <p><input checked="" type="radio"/> ง. ดึงความสนใจของผู้ชมออกไปจากภาพหลัก</p>	+1	+1	+1	1
<p>ระดับความรู้-ความจำ : ความรู้เฉพาะสิ่ง</p> <p>9. การถ่ายภาพแบบใด ที่เน้นถ่ายมุมแคบเพื่อเน้นความสำคัญเฉพาะจุด</p> <p>ก. ภาพขนาดไกลปานกลาง (Medium Long Shot)</p> <p><input checked="" type="radio"/> ข. ภาพขนาดใกล้มากที่สุด (Extreme Close-Up)</p> <p>ค. ภาพใกล้ (Close-Up)</p> <p>ง. ภาพขนาดกลาง (Medium Shot)</p>	+1	+1	+1	1
<p>ระดับความรู้-ความจำ : ความรู้ในเนื้อเรื่อง</p> <p>10. ภาพช็อตสั้นๆ ที่อยู่เหตุการณ์เดียวกัน นำมาแทรกกับภาพหลัก ตรงกับข้อใด</p> <p><input checked="" type="radio"/> ก. Cutaway</p> <p>ข. Reaction shot</p> <p>ค. Master shot</p> <p>ง. Cut back</p>	+1	+1	+1	1
<p>ระดับความรู้-ความจำ : ความรู้เกี่ยวกับกฎและความจริง</p> <p>11. ภาพมุมสูง แสดงถึงการดูหมิ่น ต่ำต้อย ทำโดยการวางกล้องในระดับสูงแล้วกดหน้ากล้องลง มีความหมายตรงกับข้อใด</p> <p>ก. Depress</p> <p>ข. Ant eye view</p> <p><input checked="" type="radio"/> ค. High angle shot</p> <p>ง. Low angle shot</p>	+1	+1	+1	1

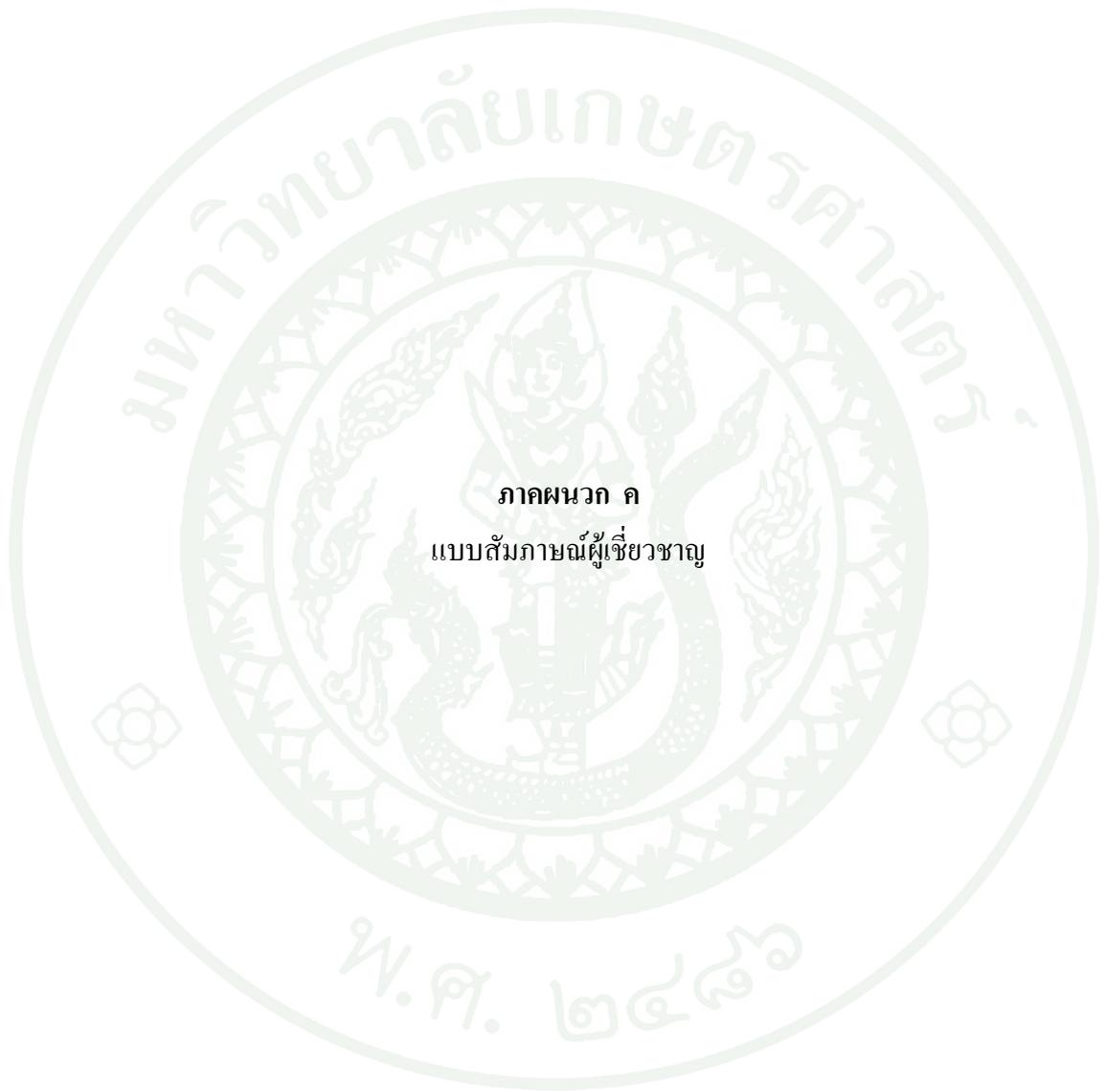
จุดประสงค์/แบบทดสอบ	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่า I.O.C.
	1	2	3	
<p>ระดับความรู้-ความจำ : ความรู้เฉพาะสิ่ง</p> <p>12. ภาพมุมต่ำหรือมุมเงย แสดงถึงความยิ่งใหญ่ สง่า มีพลัง มีความหมายตรงกับข้อใด</p> <p>ก. Crane</p> <p><input checked="" type="radio"/> ข. Low angle shot</p> <p>ค. Eye level</p> <p>ง. Bird eye view</p>	+1	+1	+1	1
<p>ระดับความรู้-ความจำ : ความรู้เกี่ยวกับกฎและความจริง</p> <p>13. หากคนสองคนที่กำลังสนทนากัน ถ่ายภาพโดยการหมุนวงแหวนโฟกัส ผลัดกันชัด ผลัดกันเบลอ คือข้อใด</p> <p>ก. Rack focus</p> <p>ข. Auto focus</p> <p>ค. Defocus</p> <p><input checked="" type="radio"/> ง. Shift focus</p>	+1	0	+1	0.66
<p>ระดับความรู้-ความจำ : ความรู้ในเนื้อเรื่อง</p> <p>14. หากสนทนา มีการถ่ายข้ามไหล่ (Over Shoulder) ข้อใดกล่าวถูกต้องที่สุด</p> <p><input checked="" type="radio"/> ก. ถ่ายให้เห็นส่วนใดส่วนหนึ่งของคู่สนทนา</p> <p>ข. ถ่ายใบหน้าทีละคน</p> <p>ค. จัดฉากหลังให้เบลอ</p> <p>ง. ชูมใบหน้าของผู้พูด</p>	+1	+1	0	0.66
<p>ระดับความรู้-ความจำ : ความจำเรื่องทฤษฎีและโครงสร้าง</p> <p>15. การถ่ายภาพระดับ Eye Level หมายถึงข้อใด</p> <p>ก. ตั้งกล้องในระดับต่ำกว่าวัตถุ</p> <p><input checked="" type="radio"/> ข. ตั้งกล้องแนวขนานกับวัตถุ</p> <p>ค. กล้องบนเครื่องบิน สามารถโยกได้</p> <p>ง. ตั้งกล้องราบกับพื้น</p>	+1	+1	+1	1

จุดประสงค์/แบบทดสอบ	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่า I.O.C.
	1	2	3	
<p>ระดับความรู้-ความจำ : ความรู้เฉพาะสิ่ง</p> <p>16. การถ่ายภาพมุมสูง โดยใช้เครื่องบิน นิยมใช้กับรายการประเภทใดมากที่สุด</p> <p>ก. เกมโชว์</p> <p>ข. สารคดี</p> <p>ค. ละคร</p> <p>ง. คอนเสิร์ต</p>	+1	+1	+1	1
<p>ระดับความรู้-ความจำ : ความจำเรื่องทฤษฎีและโครงสร้าง</p> <p>17. ข้อใดเป็นการเคลื่อนไหวกว้างแบบแผน</p> <p>ก. การเคลื่อนกว้างในแนวเฉียง</p> <p>ข. การเคลื่อนกว้างในแนวตั้ง ตั้งฉากกับวัตถุ</p> <p>ค. การเคลื่อนกว้างไปทางแนวตั้ง ขนานกับวัตถุ</p> <p>ง. การเคลื่อนกว้างไปทางแนวนอน ขนานกับวัตถุ</p>	0	+1	+1	0.66
<p>ระดับความรู้-ความจำ : ความจำเรื่องทฤษฎีและโครงสร้าง</p> <p>18. ข้อใดเป็นการเคลื่อนไหวกว้างแบบดอลลี่</p> <p>ก. สายนำกล้องไปในแนวขนานกับวัตถุ</p> <p>ข. ก้มนำกล้องลงระดับต่ำ กล้องอยู่บนรางเลื่อน</p> <p>ค. เดินหน้าเข้าหาวัตถุ กล้องอยู่บนล้อเลื่อน</p> <p>ง. กล้องอยู่บนเครื่องบิน สายไปมา 360 องศา</p>	+1	0	+1	0.66
<p>ระดับความรู้-ความจำ : ความรู้เฉพาะสิ่ง</p> <p>19. การเคลื่อนกว้างโดยอิสระ ไม่กำหนดทิศทางให้ชัดเจน ตรงกับข้อใด</p> <p>ก. Crane</p> <p>ข. Dolly</p> <p>ค. Track</p> <p>ง. Crab</p>	+1	+1	+1	1

จุดประสงค์/แบบทดสอบ	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่า I.O.C.
	1	2	3	
<p>ระดับความรู้-ความจำ : ความรู้เกี่ยวกับกฎและความจริง</p> <p>20. คำว่า Arc เป็นการเคลื่อนที่ที่ล่องไปทางซ้ายหรือขวา ข้อใดกล่าวถูกต้องที่สุด</p> <p>ก. แนวทะแยง แยกกลิ้งบนบ่า</p> <p>ข. แนวเฉียง กลิ้งตั้งอยู่บนราง</p> <p>ค. กลิ้งอยู่บนราง ลากไปในแนวนานกับวัตถุ</p> <p><input checked="" type="radio"/> ง. วนครึ่งวงกลม โดยกลิ้งตั้งอยู่บนรางแนวโค้ง</p>	+1	+1	0	0.66
<p>ระดับความรู้-ความจำ : ความรู้เกี่ยวกับกฎและความจริง</p> <p>21. คำว่า Track เป็นการเคลื่อนที่ที่กลิ้งแบบใด</p> <p>ก. เคลื่อนไปทางตรง เดินหน้าและถอยหลัง</p> <p><input checked="" type="radio"/> ข. เคลื่อนไปทางซ้ายและขวา ขนานกับวัตถุ</p> <p>ค. เคลื่อนแนวครึ่งวงกลม วนไปด้านข้างวัตถุ</p> <p>ง. เคลื่อนแนวตั้ง กลิ้งตั้งอยู่บนเกรน</p>	+1	+1	+1	1
<p>ระดับความรู้-ความจำ : ความรู้เกี่ยวกับกฎและความจริง</p> <p>22. คำว่า Pedestal คือ การเคลื่อนที่กลิ้งแบบใด</p> <p>ก. เคลื่อนกลิ้งในแนวเฉียง</p> <p>ข. เคลื่อนกลิ้งแนวนานกับวัตถุ</p> <p><input checked="" type="radio"/> ค. เคลื่อนกลิ้งขึ้น-ลงบนฐานกลิ้ง โดยใช้คันบังคับ</p> <p>ง. เคลื่อนกลิ้งในแนวครึ่งวงกลม บนรางเลื่อน</p>	+1	+1	+1	1
<p>ระดับความรู้-ความจำ : ความรู้เกี่ยวกับกฎและความจริง</p> <p>23. คำว่า Crane คือ การเคลื่อนที่ฐานของเกรนซึ่งมีกลิ้งอยู่ข้างบน มีความหมายเดียวกันกับข้อใด</p> <p><input checked="" type="radio"/> ก. Tongue</p> <p>ข. Depress</p> <p>ค. Pedestal</p> <p>ง. Curve</p>	+1	+1	+1	1

จุดประสงค์/แบบทดสอบ	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่า I.O.C.
	1	2	3	
<p>ระดับความรู้-ความจำ : ความรู้เฉพาะสิ่ง</p> <p>24. ข้อใดกล่าวถึงการเปลี่ยนความยาวโฟกัสของเลนส์</p> <p>ก. Over Shoulder</p> <p>ข. Dolly</p> <p>ค. Shift Focus</p> <p><input checked="" type="radio"/> ง. Zoom</p>	+1	0	+1	0.66
<p>ระดับความรู้-ความจำ : ความรู้เฉพาะสิ่ง</p> <p>25. ข้อใดกล่าวถึงการเคลื่อนกล้องและขาตั้งกล้องตามแนวทะแยงซ้ายหรือขวาของวัตถุ</p> <p>ก. Arc</p> <p><input checked="" type="radio"/> ข. Crab</p> <p>ค. Crane</p> <p>ง. Track</p>	+1	+1	+1	1
<p>ระดับความรู้-ความจำ : ความรู้เฉพาะสิ่ง</p> <p>26. ภาพจางซ้อน คือภาพแรกค่อยๆ จางหายพร้อมกับอีกภาพค่อยๆ เข้ามาแทนที่ ตรงกับข้อใด</p> <p><input checked="" type="radio"/> ก. Dissolve</p> <p>ข. Fade</p> <p>ค. Mixed</p> <p>ง. Transition</p>	+1	+1	+1	1
<p>ระดับความรู้-ความจำ : ความรู้ในเรื่อง</p> <p>27. ข้อใดกล่าวถึงความหมายของคำว่า Superimpose</p> <p>ก. ฉากหะเหิรเดินอากาศ โดยใช้เทคนิคบลูสกรีน</p> <p>ข. ฉากจบของเรื่อง ภาพค่อยๆ เลื่อนหายไปจากหน้าจอจนมืดสนิท</p> <p><input checked="" type="radio"/> ค. สองภาพซ้อนกันในกรอบเดียว แสดงความคิดคำนึงของบุคคล</p> <p>ง. ภาพสโลว์โมชั่น แสดงถึงอารมณ์ที่อ่อนหวาน</p>	0	+1	+1	0.66

จุดประสงค์/แบบทดสอบ	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่า I.O.C.
	1	2	3	
<p>ระดับความรู้-ความจำ : ความรู้เฉพาะสิ่ง</p> <p>28. ข้อใดที่กล่าวถึง Sound effect อย่างถูกต้อง</p> <p>ก. เสียงที่ประดิษฐ์ขึ้นมาภายหลัง</p> <p>ข. เสียงธรรมชาติขณะถ่ายทำ</p> <p>ค. เสียงพิธีกรกำลังพูดกับผู้ร่วมรายการ</p> <p>ง. เสียงเพลงบรรเลงที่นำมาประกอบรายการ</p>	+1	+1	0	0.66
<p>ระดับความรู้-ความจำ : ความรู้เฉพาะสิ่ง</p> <p>29. ในการตัดต่อลำดับภาพ เมื่อใดที่จะต้องเลือกใช้โหมด Wipe pattern</p> <p>ก. เมื่อต้องการทำภาพให้เร็วกว่าปกติ</p> <p>ข. เมื่อต้องการซ้อนภาพ</p> <p>ค. เมื่อต้องการเลื่อนภาพ</p> <p>ง. เมื่อต้องการกวาดภาพ</p>	+1	+1	+1	1
<p>ระดับความรู้-ความจำ : ความรู้เฉพาะสิ่ง</p> <p>30. การตัดต่อลำดับภาพและเสียง คำว่า Fade under มีความหมายตรงกับข้อใด</p> <p>ก. ลดเสียงดนตรีลง จนเงียบหายไป</p> <p>ข. เบาเสียงดนตรีลง แล้วคลอเบาๆ ไปพร้อมกับภาพ</p> <p>ค. เบาเสียงดนตรีลงเฉพาะช่วงพิธีกรพูด</p> <p>ง. เพิ่มเสียงพิเศษประกอบรายการให้เร้าอารมณ์ยิ่งขึ้น</p>	+1	+1	+1	1



แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีและเสียงเพลง

Form 1: music

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์นามสกุล

สัมภาษณ์วันที่.....เดือน.....พ.ศ..... สถานที่สัมภาษณ์

เริ่มสัมภาษณ์เวลา.....น. สิ้นสุดการสัมภาษณ์เวลา..... น.

1. ข้อมูลทั่วไป

1.1 ชื่อผู้ให้ข้อมูล

.....

1.2 เพศ ชาย หญิง

1.3 อายุ..... ปี

1.4 ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน

() ผู้อำนวยการ/ประธานบริหาร () กรรมการผู้จัดการ () นายกสมาคม

() อื่นๆ.....

1.5 สถานที่ทำงาน

.....

.....

.....

1.6 ระดับการศึกษา

ระดับ.....สถาบัน.....ปีที่จบ.....

ระดับ.....สถาบัน.....ปีที่จบ.....

ระดับ.....สถาบัน.....ปีที่จบ.....

1.7 ประสบการณ์ในวงการเพลง.....ปี

1.8 ประสบการณ์ด้านการผลิตและสร้างสรรค์ผลงาน ในวงการเพลง

1.8.1 ฐานะที่ปรึกษา/นายกสมาคม/ผู้อำนวยการผลิต/ผู้ประสานงาน

.....

.....

.....

.....

1.8.2 ฐานะนักแต่งเพลง/โปรดิวเซอร์

.....

.....

.....

.....

1.8.3 ฐานะนักร้อง/เรียบเรียงเสียงประสาน/ทีมงานผลิต

.....

.....

.....

.....

1.9 ความสามารถเฉพาะด้าน/เชี่ยวชาญพิเศษ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับดนตรี ที่นำมาประยุกต์ใช้กับการศึกษา

2.1 ความคาดหวังและความพึงพอใจที่มีต่อเยาวชน ผู้ฟังดนตรีและเสียงเพลง

2.2.1 ความคาดหวัง

.....

.....

2.2.2 ความพึงพอใจ

.....

.....

2.2 ท่านคิดว่าดนตรีและเสียงเพลง มีส่วนช่วยสร้างอารมณ์ และความสุนทรีย์ มากน้อยเพียงใด

.....

.....

.....

2.3 โปรดให้ความคิดเห็น : ถ้าหากดนตรีและเสียงเพลง จะถูกนำมาประยุกต์ใช้ในชั้นเรียน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ให้นักศึกษาเรียนแบบมีความสุข เพลิดเพลิน ไร้ความเครียด

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2.4 ดนตรีและเสียงเพลงแนวใดบ้างที่เหมาะสม จะนำมาประยุกต์ใช้เพื่อเป็นสื่อเสริมในชั้นเรียน (ป๊อป, แจ๊ส, คันทรี, ร็อก, เรคเก้, ฮิบฮอป, ลูกทุ่ง, ลูกกรุง ฯลฯ)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2.5 ความคิดเห็นต่อการศึกษาวิจัย และการเผยแพร่แนวความคิดศึกษาบันเทิง

.....

.....

.....

2.6 ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาการศึกษาของไทย

.....

.....

.....

แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านรายการโทรทัศน์

Form 2: TV

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์นามสกุล

สัมภาษณ์วันที่.....เดือน.....พ.ศ..... สถานที่สัมภาษณ์

เริ่มสัมภาษณ์เวลา.....น. สิ้นสุดการสัมภาษณ์เวลา..... น.

1. ข้อมูลทั่วไป

1.1 ชื่อผู้ให้ข้อมูล

.....

1.4 เพศ ชาย หญิง

1.5 อายุ..... ปี

1.4 ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน

() ผู้อำนวยการ/ประธานบริหาร () กรรมการผู้จัดการ () โปรดิวเซอร์

() ผู้ดำเนินรายการ () อื่นๆ.....

1.5 สถานที่ทำงาน.....

.....

.....

1.6 ระดับการศึกษา

ระดับ.....สถาบัน.....ปีที่จบ.....

ระดับ.....สถาบัน.....ปีที่จบ.....

ระดับ.....สถาบัน.....ปีที่จบ.....

1.7 ประสบการณ์ในวงการโทรทัศน์.....ปี

1.8 ประสบการณ์ด้านการผลิตและสร้างสรรค์ผลงาน ในวงการโทรทัศน์

1.8.1 ฐานะที่ปรึกษา/ผู้อำนวยการผลิต

.....

.....

.....

.....

1.8.2 ฐานะผู้กำกับ/โปรดิวเซอร์/ผู้ประสานงาน

.....

.....

.....

1.8.3 ฐานะผู้ดำเนินรายการ/ทีมงานผลิต

.....

.....

.....

1.9 ความสามารถเฉพาะด้าน/ เชี่ยวชาญพิเศษ

.....

.....

.....

.....

.....

2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับรายการโทรทัศน์ ที่นำมาประยุกต์ใช้กับการศึกษา

2.1 ความคาดหวังและความพึงพอใจที่มีต่อเยาวชน ผู้รับชมรายการ โทรทัศน์

2.2.1 ความคาดหวัง

.....

.....

2.2.2 ความพึงพอใจ

.....

.....

2.2 ท่านคิดว่ารายการโทรทัศน์ มีส่วนช่วยโน้มน้าวอารมณ์ และความเชื่อ มากน้อยเพียงใด

.....

.....

.....

.....

2.3 โปรดให้ความคิดเห็น : ถ้าหากรายการโทรทัศน์ จะถูกนำมาประยุกต์ใช้ในชั้นเรียน เพื่อส่งเสริม การเรียนรู้ให้นักศึกษาเรียนแบบมีความสุข เพลิดเพลิน ไร้ความเครียด

.....

.....

.....

.....

.....

2.4 รายการโทรทัศน์รูปแบบใดบ้างที่เหมาะสม จะนำมาประยุกต์ใช้เพื่อเป็นสื่อเสริมในชั้นเรียน (สารคดี, กีฬา, วาไรตี้, เกมโชว์, คอนเสิร์ต, ละคร, ข่าว ฯลฯ)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2.5 ความคิดเห็นต่อการศึกษาวิจัย และการเผยแพร่แนวคิดศึกษานันทิง

.....

.....

.....

2.6 ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาการศึกษาของไทย

.....

.....

.....

แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์

Form 3: Movie

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์นามสกุล

สัมภาษณ์วันที่.....เดือน.....พ.ศ..... สถานที่สัมภาษณ์

เริ่มสัมภาษณ์เวลา.....น. สิ้นสุดการสัมภาษณ์เวลา..... น.

1. ข้อมูลทั่วไป

1.1 ชื่อผู้ให้ข้อมูล

.....

1.6 เพศ ชาย หญิง

1.7 อายุ..... ปี

1.4 ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน

() ผู้อำนวยการ/ประธานบริหาร () ผู้ประสานงาน () โปรดิวเซอร์/ผู้กำกับ

() ผู้ดำเนินรายการ () อื่นๆ.....

1.5 สถานที่ทำงาน.....

.....

.....

1.6 ระดับการศึกษา

ระดับ.....สถาบัน.....ปีที่จบ.....

ระดับ.....สถาบัน.....ปีที่จบ.....

ระดับ.....สถาบัน.....ปีที่จบ.....

1.7 ประสบการณ์ในวงการภาพยนตร์.....ปี

1.8 ประสบการณ์ด้านการผลิตและสร้างสรรค์ผลงาน ในวงการภาพยนตร์

1.8.1 ฐานะที่ปรึกษา/ผู้อำนวยการผลิต

.....

.....

.....

.....

1.8.2 ฐานะผู้กำกับ/โปรดิวเซอร์/ผู้ประสานงาน

.....

.....

.....

1.8.3 ฐานะทีมงานผลิต

.....

.....

.....

1.9 ความสามารถเฉพาะด้าน/เชี่ยวชาญพิเศษ

.....

.....

.....

.....

.....

2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพยนตร์ ที่นำมาประยุกต์ใช้กับการศึกษา

2.1 ความคาดหวังและความพึงพอใจที่มีต่อเยาวชน ผู้ชมภาพยนตร์

2.1.1 ความคาดหวัง

.....

.....

2.1.2 ความพึงพอใจ

.....

.....

2.2 ท่านคิดว่าภาพยนตร์มีส่วนช่วยโน้มน้าวอารมณ์ และความเชื่อ มากน้อยเพียงใด

.....

.....

.....

แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมเพื่อการศึกษา

Form 4: Game

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์นามสกุล

สัมภาษณ์วันที่.....เดือน.....พ.ศ. 2551 สถานที่สัมภาษณ์

เริ่มสัมภาษณ์เวลา.....น. สิ้นสุดการสัมภาษณ์เวลา..... น.

1. ข้อมูลทั่วไป

1.1 ชื่อผู้ให้ข้อมูล

.....

1.8 เพศ ชาย หญิง

1.9 อายุ..... ปี

1.4 ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน

() ผู้อำนวยการ/ประธานบริหาร () กรรมการผู้จัดการ () โปรดิวเซอร์

() โปรแกรมเมอร์ () อื่นๆ.....

1.5 สถานที่ทำงาน.....

.....

.....

1.6 ระดับการศึกษา

ระดับ.....สถาบัน.....ปีที่จบ.....

ระดับ.....สถาบัน.....ปีที่จบ.....

ระดับ.....สถาบัน.....ปีที่จบ.....

1.7 ประสบการณ์ในวงการเกมคอมพิวเตอร์.....ปี

1.8 ประสบการณ์ด้านการผลิตและสร้างสรรค์ผลงาน ในวงการเกมคอมพิวเตอร์

1.8.1 ฐานะที่ปรึกษา/ผู้อำนวยการผลิต

.....

.....

.....

.....

1.8.2 ฐานะโปรคิวเซอร์/ผู้ประสานงาน

.....

.....

.....

1.8.3 ฐานะโปรแกรมเมอร์/ทีมงานผลิต

.....

.....

.....

1.9 ความสามารถเฉพาะด้าน/เชี่ยวชาญพิเศษ

.....

.....

.....

.....

.....

2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ ที่นำมาประยุกต์ใช้กับการศึกษา

2.1 ความคาดหวังและความพึงพอใจที่มีต่อเยาวชน ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์

2.1.1 ความคาดหวัง

.....

.....

2.1.2 ความพึงพอใจ

.....

.....

2.2 ท่านคิดว่าเกมคอมพิวเตอร์มีส่วนในการกระตุ้นอารมณ์ และเกิดความสนุกสนาน มากน้อยเพียงใด

.....

.....

.....

2.3 โปรดให้ความคิดเห็น : ถ้าหากเกมคอมพิวเตอร์ จะถูกนำมาประยุกต์ใช้ในชั้นเรียน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ให้นักศึกษาเรียนแบบมีความสุข เพลิดเพลิน ไร้ความเครียด (เกมเพื่อการศึกษา)

.....

.....

.....

.....

2.4 เกมคอมพิวเตอร์ (เกมเพื่อการศึกษา) รูปแบบใดบ้างที่เหมาะสม จะนำมาประยุกต์ใช้เพื่อเป็นสื่อเสริมในชั้นเรียน (หุ่นยนต์, แข่งขัน, ต่อสู้, จิ๊กซอว์ ฯลฯ)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2.5 ความคิดเห็นต่อการศึกษาวิจัย และการเผยแพร่แนวคิดศึกษابันเทิง

.....

.....

.....

2.6 ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาการศึกษาของไทย

.....

.....

.....

แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านรูปแบบศูนย์ศึกษابันเทิง

Form 5: Prototype

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์นามสกุล

สัมภาษณ์วันที่.....เดือน.....พ.ศ..... สถานที่สัมภาษณ์

เริ่มสัมภาษณ์เวลา.....น. สิ้นสุดการสัมภาษณ์เวลา..... น.

1. ข้อมูลทั่วไป

1.1 ชื่อผู้ให้ข้อมูล

.....

1.10 เพศ ชาย หญิง

1.11 อายุ..... ปี

1.4 ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน

() ผู้อำนวยการ/ประธานบริหาร () กรรมการผู้จัดการ () นายกสมาคม

() อื่นๆ.....

1.5 สถานที่ทำงาน

.....

.....

.....

1.6 ระดับการศึกษา

ระดับ.....สถาบัน.....ปีที่จบ.....

ระดับ.....สถาบัน.....ปีที่จบ.....

ระดับ.....สถาบัน.....ปีที่จบ.....

1.7 ประสบการณ์ในการบริหาร.....ปี

1.8 ประสบการณ์ด้านการบริหารและจัดการศูนย์ศึกษابันเทิง

1.8.1 ฐานะที่ปรึกษา/ผู้อำนวยการ/ผู้จัดการ

.....

.....

.....

.....

1.8.2 ฐานะโปรคิวเซอร์/ครีเอทีฟ

.....

.....

.....

.....

1.9 สภาพการบริหารจัดการ/การดำเนินการ/ที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน

1.9.1 ความพร้อมด้านบุคลากร

.....

.....

1.9.2 ความพร้อมด้านสื่อ อุปกรณ์ เครื่องมือในการผลิตสื่อ

.....

.....

1.9.3 จำนวนผู้เข้ามาใช้บริการ

.....

.....

2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดสภาพแวดล้อม ของศูนย์ศึกษابันเทิง

2.1 ท่านคิดว่าการจัดสภาพแวดล้อม มีส่วนช่วยดึงดูดความสนใจ เร้าอารมณ์ผู้เรียน มากน้อยเพียงใด

.....

.....

.....

.....

.....

2.2 ถ้าหากนำต้นแบบแนวคิด การจัดสภาพแวดล้อมจากหน่วยงานของท่าน มาประยุกต์ใช้ในชั้นเรียน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ให้นักศึกษาเรียนแบบมีความสุข เพลิดเพลิน ไร้ความเครียด ท่านมีข้อเสนอแนะ อย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

2.3 ประเด็นการจัดระบบแสง สี เสียง โต้ะ แก้อี้ ชั้นวาง และอื่นๆ เพื่อใช้สำหรับการวิจัยในครั้งนี้
ท่านมีข้อเสนอแนะอย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

2.4 การออกแบบภายนอกอาคาร ของศูนย์ศึกษابันเทิง ควรมีลักษณะอย่างไร

.....

.....

.....

.....

2.5 ความคิดเห็นต่อการศึกษาวิจัย และการเผยแพร่แนวคิดศึกษابันเทิง

.....

.....

.....

.....

2.6 ทิศทางและหรือแนวโน้มการจัดตั้งศูนย์ศึกษابันเทิงในอนาคต

.....

.....

.....

.....

2.7 ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาการศึกษาของไทย

.....

.....

.....

คำนิยาม :

ศูนย์ศึกษابันเทิง หมายถึง สถานที่ หน่วยงาน องค์กร ที่มุ่งส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบสันทนการ สนุกสนาน เพลิดเพลิน ซึ่งภายในมีการจัดสภาพแวดล้อมสีสัน สวยงาม ดึงดูดใจ และมีสื่อให้เลือก มากมาย เช่น Thailand Knowledge Park (TK Park), Children's Discovery Museum (พิพิธภัณฑ์เด็ก), Thailand Creative & Design Center (TCDC), ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษารังสิต, อุทยานวิทยาศาสตร์ ประเทศไทย ฯลฯ

สรุปข้อเสนอแนะ จากการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อศึกษาบันเทิง และผู้บริหารศูนย์ศึกษาด้านบันเทิง

กลุ่มของผู้เชี่ยวชาญ	ข้อเสนอแนะ
<p>ดนตรีและเสียงเพลง</p> <p>1. วินัย พันธุรักษ์</p> <p>2. จำรัส เสวตาภรณ์</p> <p>3. ชลธิ์ ชารทอง</p> <p>4. สุรินทร์ ภาคศิริ</p> <p>5. ฉลาด ส่งเสริม</p>	<p>1. อารมณ์ของเพลงช่วยทำให้เกิดความบันเทิง เช่น คล้อยตาม โรแมนติค สนุกสนาน ฯลฯ แม้ปัจจุบันนี้เพลงลูกกรุงไม่ได้รับการสืบทอดอีกแล้ว แต่ควรนำมาให้คนรุ่นหลังได้ฟัง</p> <p>2. ควรให้ความหลากหลายของบทเพลง เพื่อให้ผู้ฟังมีจิตใจที่อ่อนโยน ขอมริบเสียงเพลงจากแหล่งอื่นๆ ทั่วโลก สามารถฟังได้หลายแนวเพลง และควรมีเพลงตั้งแต่สมัย ค.ศ. 1960 เป็นต้นมา เนื่องจากเป็นยุคเริ่มเริ่มต้นที่เสียงเพลงเข้ามามีบทบาทต่อสังคมไทยมากที่สุด</p> <p>3. บทเพลงอันทรงคุณค่า ควรได้รับการจารึกไว้ ในรูปแบบต่างๆ ทั้งประวัติและผลงานของศิลปินนักร้องทั่วแผ่นดินไทย การนำไปประกอบการศึกษานับว่ามีประโยชน์อย่างยิ่ง สมควรสนับสนุนแนวคิด ส่วนการเลือกสรรบทเพลง ก็คงแนะนำได้เพียงเพลงลูกทุ่งตามความถนัด</p> <p>4. ควรนำข้อมูลของดนตรีและเสียงเพลง ใส่วีในศูนย์ศึกษาด้านบันเทิง รวมถึงประวัติของนักดนตรี นักประพันธ์เพลง เพื่อให้คนรุ่นหลังได้ศึกษาหาความรู้ต่อไป</p> <p>5. ให้นำข้อมูล เรื่องราว ประวัติ และผลงานของศิลปินพื้นบ้านทุกภาค มารวมกันไว้เพื่อเผยแพร่ให้รุ่นลูกหลานได้สืบค้นและใช้ประโยชน์ โดยมีการนำเสียงร้องมาบรรจุไว้เป็นหมวดหมู่ เช่น เพลงหมอลำทำนองอุบล ทำนองขอนแก่น ทำนองสารคาม และอื่นๆ</p>
<p>รายการโทรทัศน์</p> <p>1. สุทธิพงษ์ ธรรมวุฒิ</p> <p>2. นิรมล เมธีสุกุล</p> <p>3. ชिरชัย รังสิกุล</p>	<p>1. ความเพลิดเพลินจากการรับชมรายการโทรทัศน์มีค่อนข้างสูง ควรหยิบเอาจุดเด่นมาประยุกต์ใช้ในชั้นเรียน เช่น มุมกล้อง วิธีการนำเสนอ เทคนิคพิเศษ เสียงบรรยาย ฯลฯ</p> <p>2. รายการประเภทสารคดี ละคร เหมาะสำหรับการเรียนรู้เกี่ยวกับมุมกล้อง และการจัดแสง ปัจจุบันรายการประเภทถ่ายทอดสด กีฬา คอนเสิร์ต และมีวีสควิดีโอ มีค่อนข้างมาก ควรศึกษาข้อดีและข้อด้อย ก่อนนำมาใช้สำหรับเป็นสื่อการสอนในชั้นเรียน</p> <p>3. เทคนิคการใช้กล้อง ถ่ายภาพขนาดต่างๆ สามารถเรียนรู้ได้จาก รายการโทรทัศน์เกือบทุกประเภท ทั้งสารคดี ละคร เกมโชว์ ทีวี ฯลฯ</p>
<p>ภาพยนตร์</p> <p>1. โดม สุขวงศ์</p> <p>2. ชลิดา เอื้อบำรุงจิต</p> <p>3. สุรสิทธิ์ ฆาธรรม</p>	<p>1. การนำภาพยนตร์มาใช้ควรให้ความหลากหลาย โดยจำแนกตามส่วนประกอบของเนื้อหาแก่นของเรื่อง ฉากเหตุการณ์ วิธีการนำเสนอ เช่น แอ็คชั่น ชีวิต ตลก สยองขวัญ ไซไฟ ฯลฯ</p> <p>2. ภาพยนตร์มีส่วนทำให้เกิดความบันเทิง เช่น โรแมนติค เพื่อฝัน บีบคั้นหัวใจ ขวนสงสัย ควรนำภาพยนตร์หลากหลายแนวมาให้เด็กศึกษาดูเป็นตัวอย่าง เช่น หนังสือ หนังสือโรดิค</p> <p>3. ถ้าหากนำมาประกอบการสอน ควรใช้สอนเกี่ยวกับเทคนิคพิเศษ การตัดต่อลำดับภาพ การจัดแสง เทคนิคการเคลื่อนไหวกล้อง ฯลฯ ส่วนประเภทของหนังที่ควรนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอน ได้แก่ ภาพยนตร์พื้นบ้านจากภาคต่างๆ หนังสือ และอื่นๆ</p>

สรุปข้อเสนอแนะ จากการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อศึกษาบันเทิง และผู้บริหารศูนย์ศึกษابันเทิง

กลุ่มของผู้เชี่ยวชาญ	ข้อเสนอแนะ
<p>เกมเพื่อการศึกษา</p> <p>1. ชนวัฒน์ ศรีสอาน</p> <p>2. บัณฑิต ทิพากร</p> <p>3. ราชนัย เนียมประเสริฐ</p> <p>4. ชนะชัย ฤทธิ์ทรงเมือง</p>	<p>1. การเล่นเกมมีข้อดีคือ เร้าใจ สนุกสนาน ตื่นเต้น ที่จะต้องฟันฝ่าเพื่อเอาชนะ หรือทำเต็มคะแนนให้สูงๆ จากข้อดีเราสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนได้ เช่น ภาพที่เกิดจากเทคนิคพิเศษ สามารถใช้เป็นตัวอย่างการสอนเกี่ยวกับการใช้เอฟเฟค และเทคนิคการตัดต่อลำดับภาพได้เป็นอย่างดี</p> <p>2. การนำเกมมาใช้เพื่อการศึกษาควรมีรูปแบบที่หลากหลาย เช่น มารี โอ้ ต่อสู้ แข่งรถ ผจญภัย จิ๊กซอว์ ยิงปืน รถถัง ท่องแดนมหัศจรรย์ ฯลฯ</p> <p>3. เกมที่ดีที่สุดควรทำออกมาเป็นสามมิติ และเป็นลักษณะผู้เล่นเป็นมุมมองบุคคลที่ 1 (FPS) ซึ่งผลจากการวิเคราะห์เนื้อหาวิชาแล้ว ควรออกแบบให้มีมิติของภาพเป็นโทนีสดใส และเบครวดไม่ควรรกรุงรัง แต่ยังคงมีเนื้อหาแทรกอยู่ทุกเกม</p> <p>4. การทำเต็มคะแนนของเกม ถือเป็นสิ่งเร้าใจที่ขาดไม่ได้ ควรนำระบบการให้เต็มคะแนนมาใช้กับเกมที่จะสร้างเพื่อการวิจัย เพื่อให้เกิดความตื่นตัวตลอดเวลาที่เล่นเกม</p>
<p>ผู้บริหาร ศูนย์ศึกษابันเทิง</p> <p>1. กุลชนิษฐ์ ราชนบุญวัฒน์</p> <p>2. อรุณี อินทรไพโรจน์</p> <p>3. ทศนัย วงศ์พิเศษกุล</p> <p>4. อภิสัทธ์ ไล่สัตว์ไกล</p> <p>5. สุรนนท์ สุภวรรณกิจ</p> <p>6. ม.ล.อรอำไพ พานารัตน์</p> <p>7. รุจิรา ปุณณะบุตร</p>	<p>1. ศูนย์ศึกษابันเทิง ควรมีลักษณะทางกายภาพ ออกแบบด้วยสีสันสวยงาม มีสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมแก่การพักผ่อนและหาความรู้ แบ่งพื้นที่ใช้สอยอย่างประหยัด แต่มีประสิทธิภาพ มีห้องสำหรับการดูหนัง ฟังเพลง จัดกิจกรรม เล่นดนตรี ฯลฯ</p> <p>2. มีสื่อและเทคโนโลยีที่ทันสมัย ใหม่เสมอ เพื่อก้าวทันโลกยุคไอที จอภาพควรเป็นระบบสัมผัส ขนาดไม่ต่ำกว่า 20 นิ้ว ในการรับชมรายการ โทรทัศน์ส่วนบุคคล และชมภาพยนตร์</p> <p>3. ควรเป็นองค์กรนอกระบบราชการ เพื่อความคล่องตัวในการบริหารจัดการ จัดซื้อ ซ่อมบำรุงดูแลรักษา มีกลยุทธ์บริหารงาน และให้บริการอย่างรวดเร็ว ประทับใจ</p> <p>4. มีระบบการประเมินผลภายในองค์กร และการวิจัยเพื่อการปรับปรุงคุณภาพการให้บริการที่ทันสมัย มีสถานที่จัดกิจกรรมที่เพียงพอเพื่อรองรับกลุ่มวัยรุ่นที่เป็นลูกค้าหลักของศูนย์</p> <p>5. การขอกำหนดตำแหน่งควรมีช่างเทคนิคเพื่อการซ่อมบำรุง และการจัดสรรงบประมาณเพื่อการจัดซื้อจัดจ้าง ควรคล่องตัวมีอิสระจากระบบราชการ และการผลิตสื่อควรผ่านความเห็นชอบของผู้เชี่ยวชาญ</p> <p>6. ระบบการให้บริการ ควรจัดเก็บข้อมูลผู้เข้ามาใช้บริการ การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ควรให้เขาได้สัมผัสจับต้องและลงมือทำ การตกแต่งภายในควรเน้นให้เกิดมิติที่หลากหลาย ไม่ซ้ำรูปแบบ ควรมีกิจกรรมมาเสริมอยู่ตลอดเวลาเพื่อให้เกิดความเคลื่อนไหวและควรมีการร่วมมือทางวิชาการกับหน่วยงานอื่นๆ เพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในอนาคต</p> <p>7. การออกแบบภายในและภายนอก ให้เน้นสีสันที่ดูฉลาดรู้ความสนใจของวัยรุ่น มีการแสดงจากดาราศิลปินนักร้องหมอนเวียนสม่ำเสมอ และมีเจ้าหน้าที่พชมสถานที่อย่างทั่วถึง</p>

การรับรองและตรวจสอบแบบจำลองศูนย์ศึกษابันเทิงโดยผู้เชี่ยวชาญ

1. ลักษณะทางกายภาพ โครงสร้างภายนอกอาคาร ผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบและให้คำรับรองดังนี้

ผู้เชี่ยวชาญ คนที่	คำรับรอง
1	เห็นด้วยอย่างยิ่ง ในการออกแบบภายนอกอาคารให้มีบริเวณสำหรับจอดรถยนต์ และพื้นที่สันทนาการอื่นๆ ที่เพียงพอ ทำให้ผู้มาใช้บริการรู้สึกไม่แออัด โดยเฉพาะอย่างยิ่งมีการปลูกต้นไม้ใหญ่ ให้ความร่มรื่น ช่วยลดความร้อน ช่วยประหยัดพลังงาน
2	สอดคล้องและเหมาะสมกับภารกิจด้านการเป็นแหล่งพักผ่อนหย่อนใจ ให้ความรู้สึกปลอดภัย เพราะคูโล่งสบายตา และในอนาคตควรจะมีการขุดสระน้ำ ปลูกบัว และเลี้ยงปลา เพื่อให้มีความสดชื่นยิ่งขึ้น
3	โครงสร้างอาคารเป็นแบบชั้นเดียว มีการจัดสรรพื้นที่รองรับกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างลงตัว มีความสวยงามทางสถาปัตยกรรม ออกแบบได้เหมาะสมกับสถานศึกษา ผู้ที่จะเข้ามาใช้บริการ หรือศึกษาดูงาน เข้าถึงภายในอาคารได้ง่าย
4	เหมาะสมอย่างยิ่งที่จะใช้รองรับผู้ต้องการมาศึกษาหาความรู้ ลักษณะการออกแบบคำนึงถึงสภาพแวดล้อม และความสมดุลย์ของระบบนิเวศน์ มีการปลูกไม้พุ่ม ไม้กระถาง และไม้ยืนต้น ช่วยทำให้อากาศภายนอกบริสุทธิ์ และดูร่มรื่น
5	แม้สภาพภายนอกอาคารจะแลดูธรรมดา ไม่ได้โดดเด่นมาก แต่ก็คำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก สะดวกและง่ายต่อการบริหารจัดการ ทั้งระบบไฟฟ้า ประปา สถานที่เหมาะสำหรับการปฏิบัติงานของบุคลากร
6	มีแนวทางและรูปแบบการดำเนินงานที่ชัดเจน สามารถนำต้นแบบไปดำเนินการต่อได้ทันที รองรับการจัดกิจกรรมได้หลากหลาย หน่วยงานหรือองค์กรอื่นๆ ภายนอกสามารถมาใช้บริการได้อย่างเต็มที่
7	มีความพร้อมเรื่องระบบสาธารณูปโภค ลานกว้างด้านนอก ยังสามารถขยายต่อได้อีกในอนาคต เช่น ทำเป็นสนามเด็กเล่น มีร้านจำหน่ายของที่ระลึก และสิ่งอำนวยความสะดวกอื่นๆ เช่น การมุ่งหลังคาถาวรลดร้อน เป็นต้น

2. การออกแบบตกแต่ง จัดสภาพแวดล้อมภายในอาคาร ผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบและให้คำ
รับรองดังนี้

ผู้เชี่ยวชาญ คนที่	คำรับรอง
1	มีความทันสมัยมาก ทั้งระบบแสงสว่าง สีสีนของห้องทำกิจกรรม ห้องเรียนขนาด ต่างๆและการจัดวาง โต๊ะ เก้าอี้ ที่ไม่ซ้ำรูปแบบจากสถานที่แห่งอื่น เชื่อว่าจะ กลายเป็นแหล่งดึงดูด ให้นักศึกษาเข้ามาใช้บริการอย่างไม่รู้เบื่อ
2	มีสิ่งอำนวยความสะดวกครบครัน เช่น ห้องน้ำ ห้องเล่นดนตรี ห้องกิจกรรม โดยเฉพาะพื้นที่เล่นเกม ที่มีโซฟาปรับเอนได้ ตรงจุดนี้จะทำให้ผู้เรียนหันมาสนใจ บทเรียนอย่างแน่นอน
3	การตกแต่งภายในห้องชมภาพยนตร์แบบมินิเธียเตอร์ และห้องซ้อมดนตรี ควรเพิ่ม วัสดุซับเสียง และติดตั้งฝ้ากันแสงสว่างจากข้างนอก ส่วนห้องอื่นๆ มีความ เหมาะสมมาก ในการใช้เป็นแหล่งเรียนรู้แบบสหวิทยาการ
4	ภายในอาคารแลดูโปร่ง โล่ง สบายตา การจัดสรรพื้นที่ช่วยให้เกิดประโยชน์ใช้สอย อย่างมาก ต่อไปควรมีการปรับเปลี่ยนอุปกรณ์จำพวกโต๊ะ เก้าอี้ ให้มีดีไซน์ใหม่เสมอ ส่วนห้องผลิตสื่อมัลติมีเดีย ควรมีชั้นวางสำหรับใส่ซีดีรอม และวัสดุอื่นๆ
5	การออกแบบสภาพแวดล้อมภายในอาคาร สอดคล้องและเหมาะสมกับ วัตถุประสงค์ทางการเรียนการสอน สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ ปรัชญาการดำเนินงาน สามารถใช้เป็นแหล่งศึกษาหาความรู้แบบศึกษายันเชิง ได้ดีในอนาคต
6	องค์ประกอบด้านกายภาพ วัสดุอุปกรณ์ มีความเหมาะสม และเพียงพอต่อผู้มาใช้ บริการในแต่ละวัน มีห้องสำนักงานที่กะทัดรัด และเคาเตอร์ประชาสัมพันธ์ ตั้งอยู่ ในตำแหน่งที่เหมาะสม สะดวกสำหรับผู้มาใช้บริการ และติดต่อสอบถาม
7	สีสรรเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยเร้าอารมณ์ของผู้เรียน การใช้โทนสีที่ไม่ซ้ำกันเลยใน แต่ละห้อง ทำให้ไม่รู้สึกเบื่อหน่ายต่อการเรียน แสงสว่างก็เพียงพอในแต่ละห้อง อีก ทั้งยังมีทางเดินทะลุถึงกันเกือบทุกห้อง ทำให้สะดวกในการติดต่อประสานงาน

3. โครงสร้างองค์กร การบริหารจัดการ ระบบการให้บริการ ผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบและให้คำรับรองดังนี้

ผู้เชี่ยวชาญ คนที่	คำรับรอง
1	มีแผนผังโครงสร้างองค์กรอย่างละเอียด แสดงระบบบริหารจัดการอย่างเป็นระบบ เป็นองค์กรแห่งใหม่ที่น่าสนใจ หากนำไปใช้งานจริงจะสามารถบริหารจัดการได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2	ระบบการให้บริการ คล้ายกับห้องสมุด แต่ถูกประยุกต์ใช้โดยนำเทคโนโลยีสมัยใหม่ มาช่วยให้การดำเนินงานคล่องตัวยิ่งขึ้น เมื่อพิจารณาจากภารกิจต่างๆ แล้ว พบว่าสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ขององค์กรเป็นอย่างดี
3	มีการนำส่วนดีของศูนย์ศึกษابันเทิงไปต่อยอด มีการวางแผนอย่างเป็นระบบ เชื่อว่าศูนย์ศึกษابันเทิงแห่งใหม่นี้ จะช่วยทำให้ผู้เรียน สามารถเรียนรู้ได้อย่างไร้ขีดจำกัด และใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่ในอาคารแห่งนี้
4	บุคลากรส่วนใหญ่ นั่งทำงานในห้องเดียวกับผู้บริหาร ทำให้รู้สึกเป็นกันเอง สามารถประชุม หรือพูดคุยปรึกษาหารือได้ง่าย ซึ่งถือเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้นำพาองค์กรสู่ความสำเร็จ
5	จากปัญหาในระบบราชการที่ขาดแคลนตำแหน่งช่างเทคนิคซ่อมบำรุง วัสดุและอุปกรณ์ภายในศูนย์ จึงแนะนำให้เป็นองค์กรมหาชน ที่อยู่นอกระบบราชการ มีอิสระในการบริหารงาน เกิดความคล่องตัวในการให้บริการที่รวดเร็ว และมีประสิทธิภาพ
6	องค์ประกอบในการบริหารงาน ครบถ้วนสมบูรณ์ ทั้งการวางแผนงบประมาณ บุคลากรควรเพิ่มการฝึกอบรมบุคลากรด้วย เพื่อให้มีโอกาสพัฒนาทักษะ เพิ่มพูนความรู้ นำมาพัฒนาองค์กรต้นสังกัด ให้เจริญรุ่งเรือง
7	มีระบบการประเมินคุณภาพทั่วทั้งองค์กร จะช่วยให้มองเห็นข้อดี และข้อด้อย ในการบริหารจัดการ และการให้บริการ ควรมีการประเมินผลการปฏิบัติงาน อย่างน้อยปีละ 2 ครั้ง เพื่อเพิ่มศักยภาพในการแข่งขัน และการก้าวไปข้างหน้าอย่างมั่นคง

แบบประเมิน สื่อศึกษابันเทิง (Edutainment media)

คำชี้แจง

1. แบบประเมินสื่อศึกษابันเทิง (Edutainment Media) ชุดนี้ มีวัตถุประสงค์ในการรวบรวมความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา ออกแบบ และพัฒนาสื่อในศูนย์ศึกษابันเทิง เกี่ยวกับสื่อศึกษابันเทิงที่ผู้วิจัยผลิตขึ้น ในด้านความครอบคลุม และความเหมาะสมในการนำไปใช้งานจริง ตลอดจนข้อเสนอแนะอื่นๆ เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ผู้วิจัยจะไม่เปิดเผยในทางที่จะก่อให้เกิดความเสียหายแก่ผู้ประเมิน

2. แบบประเมินนี้แบ่งออกเป็น 2 ตอนคือ

ตอนที่ 1 คำถามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับสื่อศึกษابันเทิง

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3. ค่าระดับความเห็นในแบบประเมินนี้มี 5 ระดับ มีความหมายดังนี้

ค่าระดับ 5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด

ค่าระดับ 4 หมายถึง เห็นด้วยมาก

ค่าระดับ 3 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง

ค่าระดับ 2 หมายถึง เห็นด้วยน้อย

ค่าระดับ 1 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด

แบบประเมิน
สื่อศึกษานันทิง (Edutainment media)

ตอนที่ 1 ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับสื่อศึกษานันทิง

โปรดใส่เครื่องหมาย (/) ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านในแต่ละข้อ

(5 = มากที่สุด, 4 = มาก, 3 = ปานกลาง, 2 = น้อย, 1 = น้อยที่สุด)

ข้อที่	รายการประเมิน	ค่าระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
	ภาพยนตร์ (Movie)					
1	ความครอบคลุมเนื้อหารายวิชา การผลิตรายการโทรทัศน์การศึกษา					
2	การเลือกใช้ภาพยนตร์เหมาะสมกับเนื้อหาวิชา					
3	ข้อความบรรยายภาพชัดเจนและอ่านง่าย (Caption)					
4	ภาพและเสียงมีความชัดเจน					
5	ภาพยนตร์แต่ละชุด (Movie set) มีความยาวเหมาะสม					
	รายการโทรทัศน์ (TV program)					
6	ความครอบคลุมเนื้อหาวิชา การผลิตรายการโทรทัศน์การศึกษา					
7	การเลือกใช้รายการโทรทัศน์เหมาะสมกับเนื้อหาวิชา					
8	ข้อความบรรยายภาพชัดเจนและอ่านง่าย (Caption)					
9	ภาพและเสียงมีความชัดเจน					
10	รายการโทรทัศน์แต่ละชุด (TV program set) มีความยาวเหมาะสม					
	ดนตรี (Music)					
11	การเลือกใช้บทเพลง เหมาะสมกับรายวิชา					
12	ความหลากหลายของบทเพลง					
13	คุณภาพของเสียง					
14	ใช้งานง่าย มีเมนูสำหรับเลือกใช้งานเพียงพอ					
15	รูปแบบการนำเสนอด้วยโปรแกรม Flash Player มีความสวยงาม					
	เกมเพื่อการศึกษา (Game)					
16	ความครอบคลุมเนื้อหาวิชา การผลิตรายการโทรทัศน์การศึกษา					
17	ภาพกราฟิกอนิเมชันสวยงาม ดึงดูดสายตา และเข้าใจผู้เล่น					
18	ระบบการให้คะแนน การบันทึกแต้ม และการเรียกดูผลซ้ำ					
19	เล่นง่ายและเข้าใจเนื้อหาวิชาการ					
20	มีเมนูสำหรับเลือกใช้งาน ครบทุกฟังก์ชัน					

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

1. ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับองค์ประกอบของสื่อศึกษานี้

.....

.....

.....

.....

.....

2. ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับรูปแบบของสื่อศึกษานี้

.....

.....

.....

.....

.....

3. ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

.....

.....

.....

.....

.....

4. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

.....

แบบสอบถามความคิดเห็นนักศึกษา
เรื่อง
การนำสื่อบันเทิงมาประยุกต์ใช้ในชั้นเรียน

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในหลักสูตรศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษามหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ บางเขน ผู้วิจัยใคร่ขอความร่วมมือจากท่านในการตอบแบบสอบถามเพื่อนำข้อมูลเชิงวิชาการ ไปประยุกต์ใช้ในการผลิตสื่อมัลติมีเดีย เพื่อนำมาใช้สนับสนุนการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป ขอขอบคุณในความร่วมมือ

คำอธิบาย แบบสอบถามนี้ประกอบด้วยชุดคำถามทั้งหมดมี 3 ส่วนดังนี้

- ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
- ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อบันเทิงที่มีผลต่อการเรียนรู้
- ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะความคิดเห็นเพิ่มเติม

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง: โปรดใส่เครื่องหมาย / ลงในช่อง หน้าคำตอบที่ต้องการเลือก

1. เพศ
 ชาย หญิง

2. การศึกษา ระดับปริญญาตรี
 ชั้นปีที่ 2 ชั้นปีที่ 3 ชั้นปีที่ 4

3. อายุ
 15-20 ปี 20-25 ปี 25-30 ปี

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อบันเทิงที่มีผลต่อการเรียนรู้

คำชี้แจง : โปรดใส่เครื่องหมาย / ลงในช่อง หน้าคำตอบที่ต้องการเลือก (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

2.1 สื่อบันเทิงประเภท : ภาพยนตร์

1. ท่านชอบชมภาพยนตร์แนวใด

- บู๊แอ็คชั่น ชีวิต ตลก สยองขวัญ
 ผจญภัย ไซไฟ ย้อนยุค

2. ท่านชอบชมภาพยนตร์จากประเทศใด

- ไทย จีน ฝรั่งเศส อินเดีย ญี่ปุ่น เกาหลี

3. ปกติชมภาพยนตร์จากแหล่งใด

- โรงภาพยนตร์ DVD,VCD

4. โปรดให้ความเห็น หากจะนำภาพยนตร์มาเป็นการสอนในชั้นเรียน

- เห็นด้วยอย่างยิ่ง ปานกลาง เฉยๆ ยังไงก็ได้

2.2 สื่อบันเทิงประเภท: เพลงและเสียงดนตรี

1. ท่านชอบเพลงแนวใด

- ลูกทุ่ง ลูกกรุง สตริง สากล พื้นบ้าน บรรเลง
 Hip Hop POP Rock Blues Jazz R&B
 Rap Dance Regge Latin เพลงประกอบภาพยนตร์
 เพลงประกอบละครโทรทัศน์

2. โปรดให้ความเห็น หากจะนำเพลงและเสียงดนตรีมาเป็นการสอนในชั้นเรียน

- เห็นด้วยอย่างยิ่ง ปานกลาง เฉยๆ ยังไงก็ได้

3. รูปแบบที่ต้องการฟังเพลงในชั้นเรียน

- ฟังแต่เสียงเท่านั้น มี MV คาราโอเกะ

2.3 สื่อบันเทิงประเภท: รายการโทรทัศน์

1. ท่านชอบดูรายการโทรทัศน์ประเภทใด

- การ์ตูน ละคร สารคดี กีฬา ข่าว คอนเสิร์ต
 เกมโชว์ วาไรตี้ ทายปัญหา เพลง/มิวสิกวิดีโอ

2. โปรดให้ความเห็น หากจะนำรายการโทรทัศน์มาเป็นสื่อการสอนในชั้นเรียน

- เห็นด้วยอย่างยิ่ง ปานกลาง เฉยๆ ยังไงก็ได้

2.4 สื่อบันเทิงประเภท: เกมคอมพิวเตอร์

1. ท่านชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์รูปแบบใด

- FPS (First Person Shooting) มุมมองบุคคลที่ 1 เกมตัวต่อ Puzzle เสริมทักษะ
 เกมมาริโอ้ เกมผจญภัย เกมต่อสู้ เกมแข่งรถ

2. โปรดให้ความเห็น หากจะนำเกมคอมพิวเตอร์มาเป็นสื่อการสอนในชั้นเรียน

- เห็นด้วยอย่างยิ่ง ปานกลาง เฉยๆ ยังไงก็ได้

คำอธิบาย เกม FPS (First Person Shooting) หรือเกมมุมมองบุคคลที่ 1 ผู้เล่นจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับมุมมองในแบบต่างๆ การควบคุมกล้อง เทคนิคการถ่ายทำ การเคลื่อนไหวกล้อง ภาพที่เกิดจากมุมมองแบบต่างๆ จะปรากฏในขณะที่ผู้เล่นเลื่อนเมาส์ หรือกดปุ่มบนคีย์บอร์ด มีระบบบันทึกขณะเล่น ทำการสะสมแต้มคะแนน และสามารถเรียกดูข้อมูลย้อนกลับเพื่อทบทวนและตรวจสอบความถูกต้องได้อีกด้วย

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

แบบสอบถามความคิดเห็น
การเรียนรู้กับสื่อในศูนย์ศึกษابันเทิง

คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย (/) ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านในแต่ละข้อ
(5 = มากที่สุด, 4 = มาก, 3 = ปานกลาง, 2 = น้อย, 1 = น้อยที่สุด)

ข้อที่	รายการประเมิน	ค่าระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
	ภาพยนตร์ (Movie)					
1	มีเนื้อหารายวิชา แทรกอยู่ทุกฉากทุกตอน					
2	มีความหลากหลาย เช่น บู๊แอ็คชั่น ชีวิตรัก ตลก ฯลฯ					
3	ข้อความบรรยายภาพ สื่อความหมายได้ดี เข้าใจง่าย					
4	รู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน กับการเรียนแบบนี้					
5	ภาพยนตร์แต่ละชุด (Movie set) มีความยาวเหมาะสม					
	รายการโทรทัศน์ (TV program)					
6	มีเนื้อหารายวิชา แทรกอยู่ทุกฉากทุกตอน					
7	มีความหลากหลาย เช่น บู๊แอ็คชั่น ชีวิตรัก ตลก ฯลฯ					
8	ข้อความบรรยายภาพ สื่อความหมายได้ดี เข้าใจง่าย					
9	รู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน กับการเรียนแบบนี้					
10	รายการโทรทัศน์แต่ละชุด (TV program set) มีความยาวเหมาะสม					
	ดนตรี (Music)					
11	ฟังแล้วเกิดจินตนาการ มีอารมณ์คล้อยตาม					
12	ความหลากหลายของบทเพลง					
13	คุณภาพของเสียง					
14	โปรแกรมสีสัมผัสสวยงาม เมนูใช้งานง่าย					
15	สนใจ อยากนำไปใช้ประกอบการรายการโทรทัศน์					
	เกมเพื่อการศึกษา (Game)					
16	มีเนื้อหารายวิชา แทรกอยู่ในเกม					
17	กราฟิกอนิเมชันสวยงาม ดึงดูดสายตา และเร้าใจ					
18	เกิดความรู้สึกสนุกสนาน ตื่นเต้น ขณะเล่นเกม					
19	เล่นง่าย และเข้าใจเนื้อหาวิชาการ					
20	พอใจกับการบันทึกแต้ม และผลคะแนนที่ได้					



ภาคผนวก ง
แบบจำลองศูนย์ศึกษานันทิง

แบบจำลองศูนย์ศึกษาบ้านเทิง



ภาพผนวกที่ 1 ดัชนีระทางกายภาพ บริเวณภายนอกอาคาร

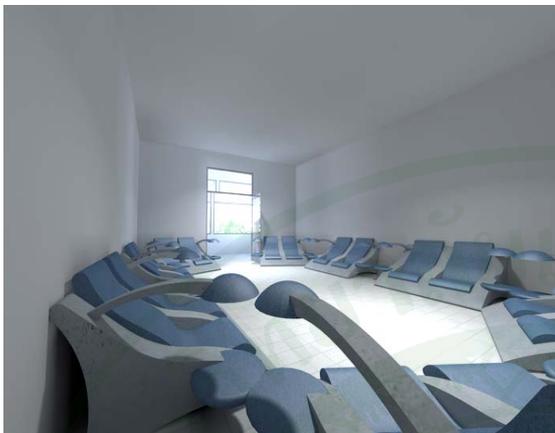


ภาพผนวกที่ 2 บริเวณภายนอกอาคารด้านซ้าย



ภาพผนวกที่ 3 บริเวณภายนอกอาคารด้านขวา

บริเวณภายในอาคารศูนย์ศึกษابันเทิง



ภาพผนวกที่ 4 ห้องเล่นเกม



ภาพผนวกที่ 5 ห้องชมภาพยนตร์ และโทรทัศน์



ภาพผนวกที่ 6 ห้องสำหรับฟังเพลง



ภาพผนวกที่ 7 ห้องสำหรับซ้อมดนตรี



ภาพผนวกที่ 8 มินิเธียเตอร์ ขนาดความจุ 30 ที่นั่ง

ลักษณะของสื่อศึกษาบันเทิง



ภาพผนวกที่ 9 เมนูเลือกฟังเพลง



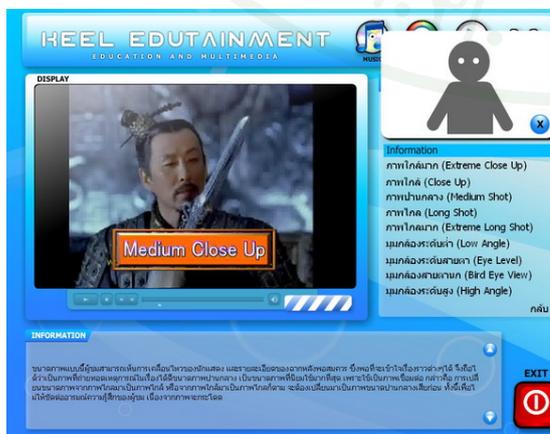
ภาพผนวกที่ 10 โหมดฟังเพลงลูกทุ่ง



ภาพผนวกที่ 11 เมนูรับชมรายการโทรทัศน์



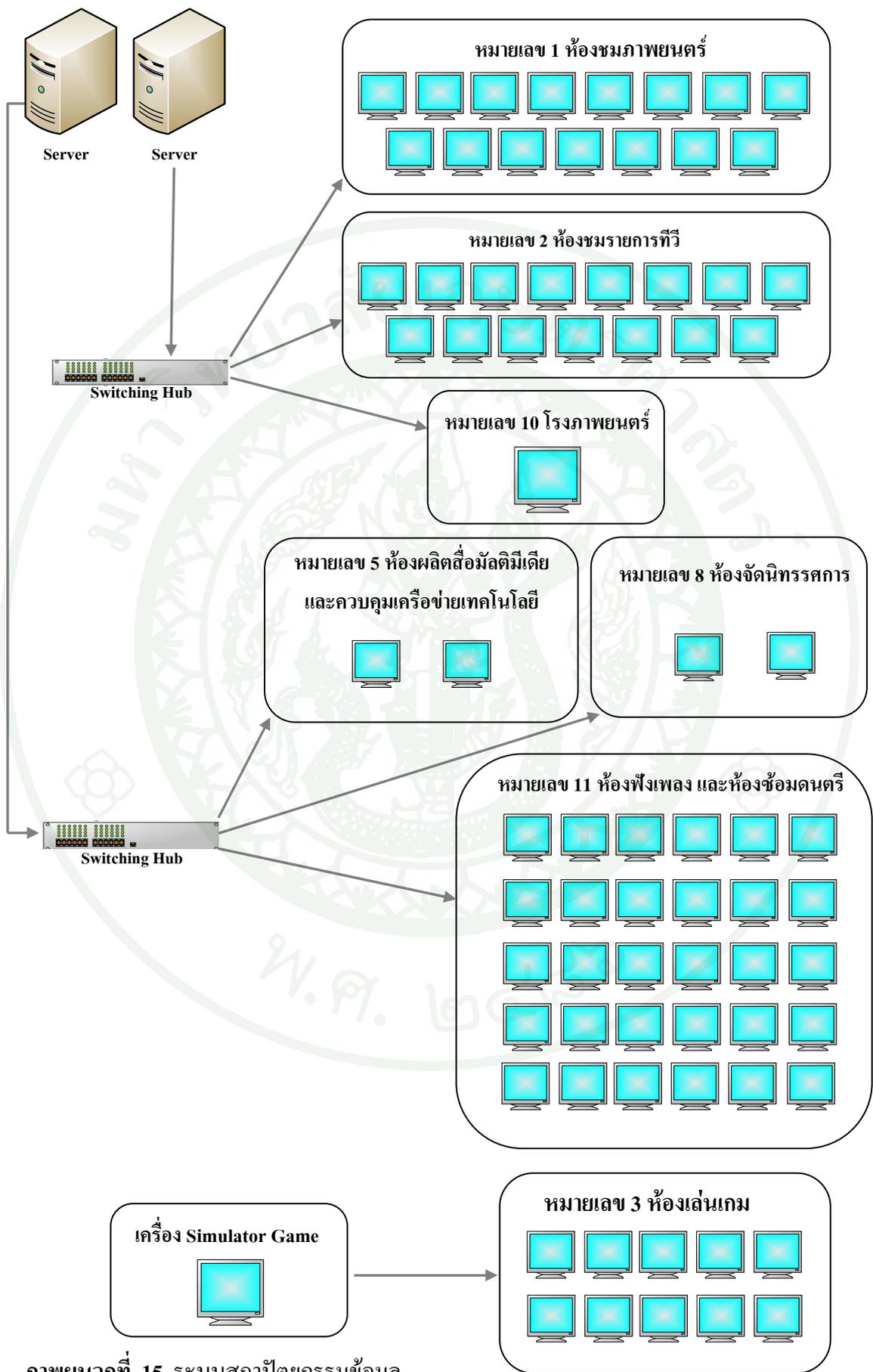
ภาพผนวกที่ 12 แสดงเนื้อหาเรื่องเทคนิคกล้อง



ภาพผนวกที่ 13 เมนูสำหรับชมภาพยนตร์



ภาพผนวกที่ 14 หน้าจอหลัก สำหรับเลือกเล่นเกม



ภาพผนวกที่ 15 ระบบสถาปัตยกรรมข้อมูล

ประวัติการศึกษา และการทำงาน

ชื่อ-นามสกุล	นายเทียมศ ประสวาะโน
วัน เดือน ปี ที่เกิด	15 ตุลาคม พ.ศ. 2511
สถานที่เกิด	จังหวัดขอนแก่น
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2540 นิเทศศาสตรบัณฑิต (นศ.บ.) สาขาวิทยุโทรทัศน์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช พ.ศ. 2545 ศีษศาสตรมหาบัณฑิต (ศษ.ม.) สาขาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ประวัติการทำงาน	พ.ศ. 2536 – พ.ศ. 2543 ตำแหน่งพนักงานโสตทัศนอุปกรณ์ พ.ศ. 2543 – พ.ศ. 2545 ตำแหน่งนักเทคโนโลยีการศึกษา ศูนย์บรรณสารและสื่อการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี จังหวัดนครราชสีมา พ.ศ. 2545 – ปัจจุบัน ตำแหน่งอาจารย์ ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ตำบลคลองหก อำเภอธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	