



เอดูเทนเมนต์ : การศึกษาแนวใหม่ที่โดนใจวัยรุ่น Edutainment: Trendy Education Hit to Teenagers

เทียมยศ ปะสาวะโน¹

บทคัดย่อ

เอดูเทนเมนต์เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และได้รับความรู้ควบคู่กันไปด้วยการผสมผสานสื่อที่หลากหลาย เช่น ภาพยนตร์ ดนตรี รายการโทรทัศน์ เกม อินเทอร์เน็ต และซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์อื่น ๆ ที่ถูกดัดแปลงเนื้อหาภายในให้เหมาะสมกับผู้เรียน โดยการใส่กราฟิก ภาพ แสง เสียงที่เร้าใจ เพื่อช่วยในการเรียนรู้พร้อมกับนำความบันเทิงมาเป็นสิ่งดึงดูดใจ และการสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายแวดล้อมด้วยสิ่งบันเทิงดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น จะทำให้ผู้เรียนไม่รู้สึกรู้สึกตัวว่ากำลังเรียนอยู่ หากผู้สอนนำมาประยุกต์ใช้กับทฤษฎีการเรียนการสอนอื่น ๆ เช่น จิตวิทยาการศึกษา การสร้างสรรค์ด้วยปัญญา การเรียนรู้แบบร่วมมือ ฯลฯ ด้วยแล้วก็จะยิ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการทางการเรียนรู้อย่างมากภายในอนาคต

คำสำคัญ : ศึกษาบันเทิง, เรียนปนเล่น, เทคโนโลยีการศึกษา

ABSTRACT

Edutainment is a format of educations that focuses on fun, play and enjoyment while learning by integrating several kind of media such as movies, music, television programs, games, Internet, and computer software. The contents are adjusted to be suitable for learners's characteristics. Edited and insert stimulation of image, light and sound for support education by an attraction of Entertainment. Also create an environment by relax and surrounding with entertainment media. Then the learners are unconscious while they have a study period. This idea can to be applying with educational psychology theory, constructionism theory, collaborative learning theory and others. It will more develop an education in the future.

Keywords : Edutainment, Play and Learn, Educational Technology

¹ ดร.เทียมยศ ปะสาวะโน. อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, e-mail : tiamyod@yahoo.com



บทนำ

จุดประกายของแนวคิดเอดูเทนเมนต์เริ่มจากสมาชิกในครอบครัวพากันหาความบันเทิงนอกบ้าน เช่น พ่อแม่พาบุตรหลานไปเที่ยวสวนสนุก สวนน้ำ สวนเกษตรหรือพิพิธภัณฑ์ สวนสัตว์ หรือแม้กระทั่ง นิทรรศการ เช่น ท้องฟ้าจำลอง เป็นต้น ซึ่งเด็ก ๆ จะจดจำอย่างติดตากับสิ่งที่ได้รู้ ได้เห็น ได้สัมผัส รวมทั้งการฟังคำอธิบายจากพ่อแม่กลายเป็นความรู้ที่ซึมซับเข้าสู่สมองอย่างไม่รู้สึกรู้สึ จากนั้น วงการ อุตสาหกรรมบันเทิงจึงนำแนวคิดจากกิจกรรมเหล่านี้มาจัดกระบวนท่าเสียใหม่ เป็นการจัดระบบ การเรียนรู้ที่ยังคงความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เบิกบานสำราญใจ จนกระทั่งกลายเป็นแนวทางหนึ่ง ในการจัดการศึกษาทุกระดับในปัจจุบัน โดยเน้นสื่อและเทคโนโลยีเป็นศูนย์กลางซึ่งมีแนวโน้มจะเพิ่ม มากขึ้นในอนาคต เนื่องจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสูงขึ้นเรื่อย ๆ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านสื่อเหล่านั้นโดยไม่ต้องพึ่งครู หรือเป็น “Instructional Without Teacher” โดยการสอนทั้งหลาย จะถูกสอดแทรกเข้าไปในสาระและกิจกรรมที่ครูได้จัดเข้าไปล่วงหน้าแล้วในรูปของวัสดุการสอนต่าง ๆ เช่น เกมวีดิทัศน์ เพลงคาราโอเกะ ห้องเรียนเสมือนจริง (Virtual Classroom) ภาพยนตร์ เป็นต้น (ทีศนา เขมมณี และคณะ, 2545) โดยเรียนรู้จากภาพ แสง สี เสียงภายใต้บรรยากาศของความสนุกสนาน เพลิดเพลิน (Education and Entertainment = Edutainment) อีกทั้งเมื่อผนวกเข้ากับทฤษฎี จิตวิทยา และทฤษฎีการเรียนรู้อื่น ๆ ด้วยแล้ว จะมีส่วนช่วยกระตุ้นและส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ได้ด้วยตนเอง ตลอดจนสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ ทั้งในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัย ซึ่งสามารถตอบสนองนโยบายของรัฐบาลที่ต้องการให้ผู้เรียน เรียนดี เรียนเก่ง และเรียนอย่างมีความสุข (สุมาลี ประทุมรัตน์, 2545)

ความสำคัญของเอดูเทนเมนต์

การเรียนรู้ที่ช่วยให้เกิดความเข้าใจมากที่สุดเป็นการเรียนรู้โดยการลงมือทำ (Learning by Doing) ดังนั้น ผู้เรียนจะได้รับความรู้ด้วยความเข้าใจจากการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง และเป็นการ ที่ผู้เรียนได้ลงมือทำอะไรสักอย่างด้วยการสร้างการเรียนรู้ของผู้สอนตั้งเป้าหมายไว้ในรูปแบบของ ความสนุกสนาน กลมกลืนกับสาระที่ต้องการให้ผู้เรียนได้รู้ วิธีการอย่างง่ายที่สุด ต้องเข้าใจธรรมชาติ ของเด็กเสียก่อน คือชอบการค้นคว้า อยากรู้ อยากเห็น การผจญภัย และการเอาชนะในเกม การละเล่นต่าง ๆ จึงเป็นที่มาของการออกแบบและจัดตั้งพิพิธภัณฑ์มีชีวิตหรือมิวเซียมสยาม ซึ่ง รวบรวมเรื่องราวตั้งแต่สยามประเทศในอดีต ว่าด้วยเรื่องแผ่นดินสุพรรณภูมิ ชนชาติ การอพยพ การสู้รบสมัยราชธานีศรีอยุธยา เรื่อยมาจนถึงกรุงรัตนโกสินทร์ สิ่งที่โดดเด่นคือการนำเนื้อหาความรู้ จากหนังสือมาจัดแสดงด้วยภาพจำลอง แกะสลัก จับต้องได้หมด ตา ดู หู ฟัง มือได้จับต้อง เช่น เล่นตีกลอง จับแปรงปิดฝุ่นหวัดอุโบราณ เป็นต้น สิ่งประดิษฐ์ทั้งหมด กลอุบาย เพื่อให้เยาวชนได้อ่านเนื้อหา ในพิพิธภัณฑ์ หากจะมองว่าการกระทำแบบนี้เยาวชนจะได้ประโยชน์อะไร แต่ถ้าเทียบกับการให้เด็ก เข้ามาชมพิพิธภัณฑ์แล้วครูสั่งให้หาข้อมูลในเรื่องที่กำหนด กับการให้เยาวชนเรียนรู้ด้วยตัวเองด้วย



ความสุขและสบายใจ การกระทำแบบใดที่เยาวชนจะให้ความสนใจมากกว่ากัน ดังนั้น ความสนุกสนานที่พวกเขาได้รับจากพิพิธภัณฑหรือแหล่งความรู้ใด ๆ ก็ตาม ที่มีรูปแบบลักษณะเอดูเทนเมนท์นี้ จะเป็นตัวจุดประกายให้เยาวชนเหล่านี้ได้รักในการศึกษา หากความรู้มากยิ่งขึ้น แล้ววันหนึ่งข้างหน้า มุมมองของเยาวชนที่มีต่อการเรียนรู้จะเปลี่ยนไป เมื่อกล่าวถึงการเรียนรู้ในบรรยากาศที่สนุกสนานเพลิดเพลิน มีนักวิชาการหลายคนนำแนวคิดศึกษานันทนาการมาทดลองใช้ ต่างพบว่ามมีผลดีต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ดังรายงานวิจัย (Edgens, Nickel & Morey, 1984) ที่รายงานว่ากิจกรรมแบบศึกษานันทนาการช่วยให้ผู้เรียนในมีความคิดวิเคราะห์ ทบทวนความเชื่อความรู้ และการรับรู้ของตนในเชิงการวิเคราะห์วิจารณ์มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของผู้ผลิตรายการ Teletubby ของ BBC ว่ารายการโทรทัศน์เป็นสื่อที่มีพลังในการจัดการศึกษาในยุคเทคโนโลยี มีความสำคัญในการพัฒนาทักษะการคิดของเด็กยุคปัจจุบันอ้างอิงบทความ The Transformation of Distance Learning to Distributed Learning ระบุว่า เด็กมีธรรมชาติของความอยากรู้อยากเห็นและมีจินตนาการ หากให้เด็ก ๆ เหล่านี้ได้รับความบันเทิงจาก วิดีโอเกมสภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ ที่จัดโดยมีอาชีพ ซึ่งสร้างจากจินตนาการของเด็ก ๆ เป็นการสร้างภาพที่มีความตื่นตาตื่นใจ เสริมสร้างความอยากรู้อยากเห็น ซึ่งจะนำไปสู่การแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง (White, 2003) สนับสนุนแนวคิดการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนด้วยความบันเทิง โดยจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจในยามว่าง ในยามผ่อนคลายเป็นช่วงเวลาหนึ่งที่สามารถจัดการเรียนรู้ โดยผู้เรียนก็ยังมีความรู้สึกว่าเป็นการพักผ่อนและเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ (เสาวพร เมืองแก้ว, 2547)

จากรายงานการวิจัย (Helena, 2005) เกี่ยวกับการใช้มิวสิควิดีโอเป็นส่วนหนึ่งในหลักสูตรเพื่อการเรียนรู้ของวัยรุ่นหญิงที่มีปัญหาการปรับตัวในสังคม ความสัมพันธ์กับเพื่อนชาย และปัญหาการเรียน พบว่า การแทรกความรู้ทางวิชาการเข้าไปในมิวสิควิดีโอที่ทันสมัย ทำให้วัยรุ่นหญิงมีความชื่นชอบเป็นอย่างมาก ส่งผลให้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมไปในทางที่ดีขึ้นมีพัฒนาการทางด้านการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร สามารถแยกแยะความรู้สึกที่สับสนและสามารถเข้าใจปัญหาวัยรุ่นได้ดียิ่งขึ้น (White, 2003) ด้วยแนวคิดการใช้ดนตรีเป็นสื่อการสอนที่บ้านระหว่างผู้ปกครองและบุตร เช่น สอนการเล่นเปียโนคู่หรือเครื่องดนตรีชนิดอื่นที่สนใจ เป็นการเรียนรู้ร่วมกัน จะเห็นว่าพ่อและแม่กลายเป็นผู้สอนที่ดี เป็นจุดเริ่มต้นให้ลูก ๆ เข้าใจเมโลดี้ บทกวี และจังหวะของดนตรีอย่างลึกซึ้งจนมีความชำนาญในการแสดงเปียโน (Chika, 2004) นอกจากนี้ เกมในรูปแบบเอดูเทนเมนท์ยังถูกบูรณาการขึ้นระหว่างทฤษฎีการศึกษา จิตวิทยา และวิทยาการคอมพิวเตอร์ เพื่อใช้ในการวิจัย พบว่า การเล่นเกมเอดูเทนเมนท์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน (Collaborative) สามารถพัฒนาการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สิ่งแรกคือผู้เรียนมีอิสระที่จะเลือกเรียนตามความสนใจ และมีความสุขสนุกสนานจากการเล่นเกมอีกด้วย (Michelle, 2004)



ความหมายและรูปแบบของเอดูเทนเมนต์

จุดเริ่มต้นของคำว่า Edutainment มาจากการเติบโตด้านอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์ที่จัดอยู่ในรูปแบบ CD - ROM สำหรับเด็ก ซึ่งรายการที่บรรจุใน CD - ROM ถูกออกแบบเพื่อการเรียนการสอนอย่างสนุกสนาน มีความบันเทิงหรรษาได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงสารานุกรม Wikipedia ให้ความหมาย Edutainment ว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของความบันเทิงซึ่งออกแบบเพื่อใช้ในการศึกษา หมายถึง ปฏิสัมพันธ์ของการศึกษาและความบันเทิง ในทางการค้าจะปรากฏออกมาในรูปแบบของซอฟต์แวร์ เคเบิลเน็ตเวิร์ค หรือซีดีรอม เป็นต้น ซึ่งเป็นศัพท์ที่เกิดจากการสร้างคำขึ้นมาใหม่ โดยการผสมคำว่า Education และ Entertainment เข้าด้วยกัน เพื่อใช้สำหรับการนำเสนอความรู้ผสมกับความบันเทิงผ่านสื่อต่าง ๆ ทั้งรายการโทรทัศน์ เว็บไซต์คอมพิวเตอร์และวิดีโอเกมส์ ภาพยนตร์ ดนตรี เสียงเพลง และซอฟต์แวร์มัลติมีเดีย เป็นต้น ตัวอย่างที่เห็นเด่นชัดที่สุดคือรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก Sesame Street, The Electric Company และ Mr. Rogers เป็นต้น ส่วนเว็บไซต์ที่นำเสนอความบันเทิงผสมความรู้ได้อย่างยอดเยี่ยมได้แก่เว็บไซต์ Learn 2. com และ HowStuffWorks.com เป็นต้น (White, 2003)

นอกจากนี้ ยังรวมถึงการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนควบคู่กับความบันเทิงและการศึกษา โดยใช้วิธีการออกแบบกิจกรรมทางการศึกษาให้มีความน่าสนใจสนุกสนานเป็นสิ่งแรก และวัตถุประสงค์การเรียนรู้จะมุ่งเน้นรูปแบบที่มีความบันเทิงเป็นสำคัญ เอดูเทนเมนต์ (Edutainment) หรือศึกษาบันเทิง ให้ความหมายของศัพท์ด้านคอมพิวเตอร์คือโปรแกรมประยุกต์ ในรูปแบบของเกมที่ให้ทั้งความบันเทิงและความท้าทาย เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่โดยเสมือนว่ามิได้กำลังเรียนอยู่ (กิตานันท์ มลิทอง, 2539) โปรแกรมเหล่านี้จะมีทั้งภาพกราฟิกเคลื่อนไหว ภาพวีดิทัศน์และเสียง ทำให้เกิดความตื่นตันทึ่งใจไม่เบื่อหน่าย โปรแกรมประเภทนี้ที่ขายดีมาเป็นเวลานาน ได้แก่ Microsoft Flight Simulator ที่หลายคนซื้อมาใช้เล่นเป็นเกม แต่โรงเรียนฝึกการบินใช้ในการสอนการบิน ในสถานการณ์จำลองและที่นิยมกันแพร่หลายมากอีกโปรแกรมหนึ่ง ได้แก่ ชุดเกม Carmen Sandiego ซึ่งเป็นเรื่องราวของนักสืบที่ฝึก การสังเกตและช่วยการเรียนรู้แผนที่และภูมิศาสตร์ในประเทศต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี (สุริยพร กุลสุทธิ, 2549) นอกจากนี้ ในวงการนิเทศศาสตร์มีรูปแบบการนำเสนอสาระผสมบันเทิง (Edutainment) โดยวางกลยุทธ์ให้สื่อสารมวลชนมีบทบาทในการประยุกต์ใช้สาระและความบันเทิงเพื่อการพัฒนาสังคมและประเทศชาติ (ปารีชาติ สถาปิตานนท์, 2543) ปรากฏดังรายการโทรทัศน์ เช่น รายการพันแสงรุ่ง ปรากฏแผ่นดิน พุ่งแสงตะวัน และกบนอกกะลา เป็นต้น

เทคโนโลยีสื่อประสม (Multimedia) เป็นเทคโนโลยีที่สามารถนำเสนอข้อมูลได้ทั้งในรูปแบบข้อความภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และยังมีปฏิสัมพันธ์ได้ (Interactive) และสามารถเชื่อมโยงข้อมูล (Hyperlink) ทำให้สามารถเลือกดูเนื้อหาเฉพาะส่วนที่สนใจ ได้มีการนำมาใช้ในการเรียน การสอน การฝึกอบรม (Computer Based Training) และการบันเทิง จึงเรียกชื่อโปรแกรม Edutainment นี้ว่า การศึกษาเชิงสนทนาการ ดังนั้น ในยุคข่าวสารไร้พรมแดน ผู้เรียนต้องการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ



ทันสมัย ในบรรยากาศที่สนุกสนานสามารถเรียนรู้ได้รวดเร็ว จึงมีผู้นำแนวคิด “ความบันเทิง” มาใช้ ในการจัดการเรียนการสอน โดยรวมคำว่า Education และ Entertainment เข้าด้วยกันเป็น Edutainment ซึ่งให้คำจำกัดความในภาษาไทยไว้ว่า เป็นการศึกษาเชิงหรรษา (เสาวพร เมืองแก้ว, 2547)

จากความหมายและคำจำกัดความที่มีนักวิชาการหลายท่านให้ความหมายไว้อย่างหลากหลาย ตามที่กล่าวมาแล้วนั้น สามารถสรุปได้ว่า คำว่า Edutainment นั้น แม้จะแปลเป็นภาษาไทยได้ว่า ศึกษาบันเทิง (กิดานันท์ มลิทอง, 2539) สารผสมบันเทิง (ปาริชาติ สถาปิตานนท์, 2543) การศึกษาเชิงสนทนา และการศึกษาเชิงหรรษา (เสาวพร เมืองแก้ว, 2547) ต่างก็มีวัตถุประสงค์ ปลายทางอย่างเดียวกันคือ มุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน ร่าเริง รื่นรมย์ มีอารมณ์ดีรู้สึก ผ่อนคลาย ในขณะที่ซึมซับความรู้เข้าสู่สมองอย่างไม่รู้ตัว ปรากฏการณ์ลักษณะเช่นนี้อาจจะให้ความหมายใหม่เป็นคำว่า เรียนรู้รื่นเริงก็ไม่ผิดนัก เนื่องจากความหมายใกล้เคียงกันกับคำว่าบันเทิง คือเบิกบานใจ รื่นเริงใจ ทำให้รู้สึกสนุก อารมณ์ดี ไม่เครียด ส่วนคำว่าศึกษาก็มีความหมายที่ใกล้เคียงกับคำว่าเรียนรู้ ในบางโอกาสหรือสถานการณ์อาจใช้เรียกแทนกันได้

ลักษณะของเอดูเทนเมนต์ในประเทศไทยได้ถูกนำมาประยุกต์ใช้อย่างหลากหลายตามกระแส การพัฒนาเทคโนโลยีการเรียนรู้คู่ความบันเทิง ซึ่งเริ่มเป็นที่จับตามองจากนักการศึกษาว่าสมควร จะเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่มีความเหมาะสมกับการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน มีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาทั้งภาครัฐและเอกชนมากมาย ตื่นตัวในการนำรูปแบบเอดูเทนเมนต์มาช่วยส่งเสริม การเรียนรู้คู่ความบันเทิง ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดในประเทศไทยคือ สถาบันกวดวิชาภาษาอังกฤษชื่อ Enconcept ได้ฉีกแนวคิดการเรียนภาษาอังกฤษด้วยทฤษฎีใหม่ชื่อว่า Memolody จัดสภาพห้องเรียน แบบมัลติมีเดีย มีเพลงคำศัพท์ มีครูสอนสไตล์จับใจวัยรุ่นชื่อว่า อริสา ธนาปกิจ หรือครูแนน เป็นดาวเด่นของสถาบันกวดวิชาภาษาอังกฤษ Enconcept การดำเนินงานที่จะจับกระแสแนวการศึกษา โลกยุคใหม่ เน้นผลผลิตสื่อการเรียนที่เข้าถึงหัวใจผู้เรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้แบบยั่งยืนแท้จริง ฉีกรูปแบบการสอนภาษาอังกฤษด้วย "Memolody" จับศัพท์ภาษาอังกฤษใส่ดนตรีและแต่งเนื้อหา โดนใจวัยรุ่นเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ จดจำโดยอัตโนมัติพร้อมกับนำรูปแบบ Edutainment มาใช้ และสร้างครูสอนภาษาอังกฤษวัยรุ่นอีกหลายคน ที่มีแนวการสอนแหวกแนวทั้งร้อง เต้น เล่นละคร แอ้มด้วยการสร้างสตูดิโอที่เพียบพร้อมด้วยระบบเครื่องเสียงทันสมัย ควบคุมโดยทีมงานเบื้องหลัง ที่นำ Effect ต่าง ๆ มาเสริมโต้ตอบกับครูผู้สอนในขณะสอนภาษาอังกฤษ เพื่อสร้างบรรยากาศที่ สนุกสนานและกระตุ้นนักเรียนในห้องให้มุ่งมั่นกับการเรียนรู้ตลอดชั่วโมงเรียน เน้นให้ผู้เรียนได้ทั้ง ความรู้และความสนุกไปพร้อมกันฉีกแนวไปสู่มิติการกวดวิชาที่มุ่งให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกสนุกสนาน ตีใจและติดตามการสอนแบบพลาดไม่ได้ โดยเชื่อมั่นว่าเทคนิคนี้จะไปกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการจดจำ แบบยั่งยืนโดยอัตโนมัติ ซึ่งนับเป็นรูปแบบใหม่ที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรกในประเทศไทย



จากความสำเร็จของเกมเอดูเทนเมนต์ในต่างประเทศ ทำให้ บริษัท เอ็ม เอฟ อี ซี (เอ็มเฟค) ได้พัฒนาเกมตัวใหม่ชื่อ “24 Universal” ซึ่งเป็นเกมประเภทบันเทิงผสมกับการศึกษา ช่วยพัฒนาทักษะในวิชาคณิตศาสตร์ออกวางตลาดโดยมีกลุ่มเป้าหมายคือวัยรุ่นอายุ 12 - 20 ปี (ผู้จัดการออนไลน์, 2548) ซึ่งประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก จากกระแสนี้เองล่าสุดสำนักพิมพ์นีโอเอดูเทนเมนต์ (Neo Edutainment) และสำนักพิมพ์นามมีบุ๊กส์ ได้ฉีกรูปแบบมาผลิตหนังสือพ็อกเก็ตบุ๊กสำหรับเด็กและเยาวชน เน้นการให้ความสนุกสนานและความบันเทิงช่วยเสริมสร้างจินตนาการและให้ความรู้แก่เด็กไปพร้อมกัน (นีโอ เอดูเทนเมนต์, 2549) เป็นตัวอย่างของอุตสาหกรรมบันเทิงที่หันมามุ่งเน้นเอดูเทนเมนต์มากขึ้น นอกจากวงการอุตสาหกรรมบันเทิงแล้วในแวดวงการศึกษาก็ยังนำรูปแบบของเอดูเทนเมนต์มาประยุกต์ ช่วยจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนมีตัวอย่างให้เห็นที่มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ที่ได้ก่อตั้ง Cyber Center หรือห้องปฏิบัติการที่จัดทำขึ้นเพื่อการเรียนรู้ในลักษณะ Edutainment ด้วยความเชื่อที่ว่า การเรียนรู้ของนักศึกษาปัจจุบันแตกต่างจากนักศึกษาในอดีต จึงต้องปรับรูปแบบให้เหมาะสม มีการจัดพื้นที่สำหรับค้นคว้าหาข้อมูล ฟังเพลงและฟังบรรยายพิเศษ (มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2549) แนวคิดการจัดสภาพแวดล้อมในระดับอุดมศึกษาไม่หยุดเพียงเท่านั้น ที่มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มีการจัดตั้งห้องบันเทิงเชิงวิชาการ Edutainment Room มีบริเวณสำหรับเรียนรู้โดยลำพัง (Self - study Zone) เรียนรู้เป็นกลุ่ม (Group - study Zone) มี Software หมวดบันเทิง หมวดกราฟิก และมัลติมีเดีย เพื่อใช้เวลาว่างเสริมสร้างความรู้อื่นที่ไม่จำเป็นต้องเน้นสาระด้านวิชาการเพียงอย่างเดียว แต่อาจสอดแทรกด้วยความบันเทิงรูปแบบต่าง ๆ กัน การจัดตั้งศูนย์ Edutainment อีกแห่งหนึ่งที่น่าจับตามองคือ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์บริการคอมพิวเตอร์ได้จัดตั้ง Edutainment Media Square เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คู่ความบันเทิง ให้บริการห้องสนทนาออนไลน์ วิทย์ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ เพลง และคณะศึกษาศาสตร์ก็มีโครงการวิจัยและจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้เชิงธรรมชาติขึ้น เพื่อส่งเสริมให้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามสภาพจริงสำหรับนิสิต โดยวัตถุประสงค์จะเน้นบุคลิกภาพ การวิจัยภาษาอังกฤษ และ ICT อันจะนำไปสู่การเป็นครูในอนาคต จากรูปแบบที่โดดเด่นของ Edutainment และมีบทบาทต่อการจัดการศึกษาแบบไม่ซ้ำซากจำเจนี้เอง ทำให้สถาบันการศึกษาทั้งระดับพื้นฐานและระดับอุดมศึกษาต่างก็เล็งเห็นถึงความสำคัญของการเรียนแบบศึกษาบันเทิง จึงมีนโยบายส่งเสริมการเรียนรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน พร้อมจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้ในรูปแบบ Edutainment ดังกล่าวข้างต้น เนื่องจากการเรียนรู้นี้สามารถทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ด้วยความเต็มใจที่จะเรียนรู้โดยไม่รู้สึกเบื่อหน่าย



จิตวิทยากับเอดูเทนเมนต์

ผลการศึกษามากมายที่มีการนำประสบการณ์และประโยชน์ทางอารมณ์มาจัดบรรยากาศ ความเพลิดเพลิน ความพอใจกระตุ้นอารมณ์เพื่อประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนและนำมาประยุกต์ช่วยส่งเสริมความสุขเพื่อการเรียนรู้ การพัฒนาการทางสมองของเด็กสามารถกระตุ้นด้วยดนตรีคลาสสิก ดนตรีคลาสสิกทำนองและจังหวะที่ซับซ้อนช่วยกระตุ้นการทำงานของสมองส่วนที่รับผิดชอบการคิดวิเคราะห์เหตุผลเชิงความสัมพันธ์ได้อย่างดี เพราะอารมณ์มีอิทธิพลโดยตรงต่อชีวิต การจดจำ และนำความสุขทางอารมณ์มาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ให้เกิดบรรยากาศที่ทำให้ผู้เรียนอยากรู้ อยากเห็น อยากเล่น อยากลอง ครูจำเป็นที่จะต้องจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นความสนุกสนานเป็นหลัก หลีกเลียงอารมณ์เบื่อหน่าย อารมณ์โกรธ อารมณ์กลัว ผินใจประหวั่นพรั่นพรึงใจ หากแต่พยายามสร้างสรรค์ความสุข สนุกกับการเรียนรู้เป็นกันเอง อบอุ่น ยอมรับซึ่งวิธีนี้ เชื่อแน่ว่าอารมณ์และการเรียนรู้ย่อมสอดรับสัมพันธ์กันเป็นอย่างดี การเล่นเป็นพฤติกรรมของมนุษย์ โดยตรงประการหนึ่งที่จำเป็นและมีความสำคัญที่จะขาดเสียมิได้ ในวัยเด็กการเล่นเป็นพฤติกรรมที่แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าเป็นความต้องการตามธรรมชาติของมนุษย์กระบวนการพัฒนาชีวิตในวัยเด็กต้องอาศัยการเล่นเป็นพื้นฐาน ซึ่งพ่อแม่หรือผู้ใหญ่จะตอบสนองความต้องการในการเล่นด้วยความเต็มใจอยากให้ลูกหรือเด็ก ๆ ได้แสดงออกด้วยการเล่นอย่างมีความสุข ดังนั้น การเล่นจึงเป็นพฤติกรรมตามธรรมชาติของมนุษย์ทุกเพศทุกวัย ซึ่งในวัยเด็กการเล่นจะเป็นสื่อช่วยพัฒนาร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาได้อย่างดี การเล่นที่ดีเป็นนันทนาการอย่างหนึ่งซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนาบุคคลให้เป็นพลเมืองที่ดีของบ้านเมืองอย่างมีประสิทธิภาพ กล่าวได้ว่า “ความสุขครั้งแรกในชีวิตของเด็กเริ่มต้นจากพ่อแม่ และต่อมายังมีความสุข ความเพลิดเพลินจากการเล่น” งานในวัยเด็กคือการเล่นนั่นเอง ดังนั้น ควรส่งเสริมให้มีการเล่นเพื่อตอบสนองความต้องการของเด็ก ๆ และบูรณาการเข้าไปในกิจกรรมการเรียนการสอน โดยให้การเล่นเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนหรือเรียนรู้ โดยการเล่น (Learning by Playing) หรือเรียนรู้วิธีเล่น (Learn to Play) นอกจากนี้ ยังมีข้อค้นพบอีกว่าการทำให้สิ่งแวดล้อมการเรียนที่ดี ไม่เคร่งเครียด การให้อาหารที่ครบ 5 หมู่ การอบรมและสนับสนุนส่งเสริมที่ดีสามารถทำให้มีการเปลี่ยนแปลงในสมอง สิ่งแวดล้อม ตัวกระตุ้นต่าง ๆ ที่ดีมีผลต่อความฉลาด (IQ) 40 - 70 เปอร์เซนต์ ส่วนกรรมพันธุ์มีผลต่อความฉลาด 30 - 60 เปอร์เซนต์ แรงกดดันจากสิ่งแวดล้อมที่กำลังเรียนรู้ เช่น การเกรี้ยวกราด การกำหนดการบ้าน การบังคับให้เด็กเรียนหลังเลิกเรียน การชู้เชื้อ การเข้มงวดเกินไป ดุด่า การบังคับให้เรียนซ้ำ ๆ ซาก ๆ (Rote Learning) ไม่เหมาะสมอีกต่อไป แต่ควรเปลี่ยนเป็นการให้สิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ อยู่ในภาวะที่ไร้แรงกดดัน เรียนอย่างมีความสุข สนุกสนาน และได้รับความรู้ใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์ (Gardner, 1991)



สรุป

นับจากอดีตที่การจัดการเรียนการสอนโดยมีครูเป็นศูนย์กลาง และจะเป็นผู้มอบสาระต่าง ๆ แก่ผู้เรียน พยายามหาวิธีต่าง ๆ นานาให้ผู้เรียนรับสาระนั้นเข้าไป เช่น หากผู้เรียนไม่ตั้งใจฟัง ก็จะใช้วิธีดูตัวว่ากล่าว คาดโทษและลงโทษผู้เรียน อีกทั้งพยายามให้จดจำด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น ให้ท่องจำ ให้ทำแบบฝึกหัด เป็นต้น ซึ่งผู้สอนคาดหวังว่าวิธีการหรือกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ แต่ในปัจจุบันความคิดดังกล่าวไม่เพียงพอต่อการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เนื่องจากมีข้อมูลเชิงประจักษ์ที่ได้พบเห็นกันโดยทั่วไปแล้วว่า การสอนที่ผ่านมาในลักษณะดังกล่าว ไม่ได้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามที่ต้องการ และจากความก้าวหน้าทางวิชาการที่ได้มีการค้นพบข้อความรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้ก็เป็นจำนวนมาก ซึ่งได้รับการพิสูจน์ทดสอบแล้วว่า สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่าแบบเดิมที่ยึดครูเป็นศูนย์กลาง (ทีศนา แชมมณี และคณะ, 2545) โดยในปัจจุบันได้มีการค้นพบแนวคิดและทฤษฎีทางพฤติกรรมศาสตร์มากมายที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงระบบการเรียนการสอน นับตั้งแต่การคิดเครื่องช่วยสอน การทดลองทฤษฎีการวางเงื่อนไขการสอนในรูปแบบต่าง ๆ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2545) การใช้พลังจากกระบวนการกลุ่ม เช่น ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) มีกระบวนการสอนตามทฤษฎีนี้คือ ครูจะสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้มีบรรยากาศที่เป็นมิตรและอบอุ่น ปลอดภัย สบายใจ และมีทางเลือกหลากหลายให้ผู้เรียนได้เลือกตามความสนใจ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการคิด การทำ และการเรียนรู้ต่อไปอย่างไม่สิ้นสุด (ทีศนา แชมมณี และคณะ, 2545) แต่ถึงแม้จะมีหลักการและแนวคิดดังกล่าวแล้ว ผลลัพธ์ในด้านผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ก็มีได้สูงขึ้นเท่าที่ควร ครูยังคงพบนักเรียนที่เบื่อหน่ายไม่สนใจต่อการเรียน ดังนั้น จึงต้องคิดค้นกันต่อไปว่าทำอย่างไรจึงจะช่วยให้ผู้เรียนไม่รู้สึกอึดอัดใจที่จะต้องเดินเข้าชั้นเรียน และเมื่อเรียนแล้วเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข สนุกสนาน และเพลิดเพลิน ด้วยเหตุนี้แนวคิดการนำสิ่งบันเทิง (Entertainment) มาผสมผสานเข้ากับการศึกษา (Education) กลายเป็น Edutainment จึงเป็นทางเลือกใหม่ที่น่าจับตามองเป็นอย่างยิ่ง หากนำมาประยุกต์เข้ากับทฤษฎีการจัดการสภาพแวดล้อมทางการเรียนการสอน เช่น ทฤษฎีการสร้างสรรค์ด้วยปัญญา (Constructionism) ของ Seymour Papert ภายใต้สภาพแวดล้อมที่เรียนรู้อย่างไม่เป็นทางการ มีครูคอยอำนวยความสะดวก (Facilitator) ให้ความช่วยเหลือสนับสนุน (สุรกุล เจนอบรม, 2543) มีเครื่องมือการเรียนรู้ที่เป็น สิ่งบันเทิงรื่นเริงใจให้เลือกอย่างมากมาย เช่น ภาพยนตร์ Box Office รายการโทรทัศน์ยอดนิยม เกมออนไลน์ เป็นต้น เมื่อทำสำเร็จแล้วต้องได้พบกับภาพแห่งความยินดีที่น่าตื่นตะลึงคือ ผู้เรียน มีความสนุกสนานและเพลิดเพลินกับการเรียนอย่างไม่รู้เบื่อ อยากให้สถานศึกษาทุกแห่งลองทำดู ไม่ลองไม่รู้



แหล่งข้อมูลอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ. (2549). “*จะมอบหมายให้สื่อเฝ้าระวัง แต่ก็ต้องเฝ้าระวังสื่อด้วย ตอนที่ 3*” (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ (20 มกราคม 2550). จาก <http://www.c4health.org>.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2539). *อธิบายศัพท์คอมพิวเตอร์เน็ตลิตมีเดีย*. (ออนไลน์). กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สืบค้นเมื่อ (20 มกราคม 2550). จาก <http://www.cybered.co.th>.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2545). *มิติที่ 3 ทางการศึกษา : สานฝันสู่ความเป็นจริง*. กรุงเทพมหานคร : เอส อาร์ พรินติ้งแมสโปรดักส์.
- ทิตินา เขมมณี และคณะ. (2545). *กระบวนการเรียนรู้ความหมาย แนวทางการพัฒนาและปัญหาข้อใจ*. กรุงเทพมหานคร : พัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.).
- นิรนาม. (2549). “*Nation book & Edutainment*” *เนชั่นสุดสัปดาห์*. (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ (20 มกราคม 2550). จาก <http://www.bloggang.com>.
- นีโอ เอดูเทนเมนต์. (2549). “*ปรัชญาและความมุ่งมั่นของเรา*”. [รายการโทรทัศน์]. กรุงเทพมหานคร : เนชั่นแซนด์เนล. สืบค้นเมื่อ (13 กันยายน 2549). จาก <http://www.neoedu.co.th>.
- ปาริชาติ สถาปิตานนท์. (2543). “*เอดูเทนเมนต์ : กลยุทธ์การใช้สื่อมวลชนเพื่อการพัฒนา*”. วารสารนิเทศศาสตร์. 16 (เม.ย. - มิ.ย.), 38 - 43.
- ผู้จัดการออนไลน์. (2548). “*เอ็มเพค สบช่องมือถือโต เดินหน้าธุรกิจเกม*”. (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ (25 ก.พ. 2552). จาก <http://www.manager.co.th>.
- มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. (2549). “*ม.กรุงเทพโชว์ความเป็นเลิศด้านไอที ทำ e - Learning เน้น Edutainment*”. (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ (25 กุมภาพันธ์ 2552). จาก <http://www.bu.ac.th>.
- มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. (2549). “*Edutainment Media Square ส่งเสริมการเรียนรู้คู่ความบันเทิง*”. (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ (25 กุมภาพันธ์ 2552). จาก <http://www.ku.ac.th>.
- มหาวิทยาลัยรามคำแหง. (2547). “*ข้อบังคับมหาวิทยาลัยรามคำแหง ว่าด้วยการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา พ.ศ.2547*”. (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ (25 กุมภาพันธ์ 2552). จาก <http://www.hum.ru.ac.th>.
- มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. (2549). “*ห้องบันเทิงเชิงวิชาการ (Edutainment Room)*”. (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ (25 กุมภาพันธ์ 2552). จาก <http://www.sku.ac.th/engineer.html>.



- สถาบันกวดวิชาภาษาอังกฤษ Enconcept. (2549). *“English is Alive”*. (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ (25 กุมภาพันธ์ 2552). จาก <http://student.siam2you.com/scoop/index.asp?thread=enconcept>.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2545). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545*. กรุงเทพมหานคร : สกยบ.ศ.
- สุมาลี ประทุมพันธ์. (2545). *“นวัตกรรมการจัดการศึกษารูปแบบใหม่”วารสารการศึกษาไทย*. 5(2), 1 - 150.
- เสาวพร เมืองแก้ว. (2547). *“โครงการวิจัย: การศึกษาเชิงธรรมชาติเพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งทางด้านวิชาการของครูในอุดมคติคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์”*. (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ (25 กุมภาพันธ์ 2552). จาก <http://www.ku.ac.th>.
- สุรกุล เจนอบรม. (2543). *“ทฤษฎีการสร้างสรรค์ด้วยปัญญาเพื่อพัฒนาการศึกษาตลอดชีวิต”*. วารสารครุศาสตร์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 7(3), 1 - 150.
- อิสสระ ลลิตวณิชกุล. (2549). *“ร่าง) แผนแม่บทมัธยมศึกษา”*. (ออนไลน์). กรุงเทพมหานคร : กรมการศึกษานอกโรงเรียน กระทรวงศึกษาธิการ. สืบค้นเมื่อ (25 กุมภาพันธ์ 2552). จาก <http://www.bmaeducation.in.th>.
- Blas et. al., (2005). *3D Worlds for Edutainment: Educational, Relational and Organizational Principles*. Politecnico of Milano, Italy.
- Chika, Oshima. (2004). *“Family Ensemble: A Collaborative Musical Edutainment System for Children and Parents”*. (Online). Retrieved (January 5, 2012). Available From <http://www.parent-youth.net>.
- Edgens et. al., (2004). *“Edutainment: Critical Inquiry, Reading, Writing, and Speaking in Large Environment and Natural”*. (Online). Retrieved (January 5, 2012). Available From <http://www.learninglab.de/morob/Downloads/Papers/HohmanP>.
- Gardner, H. (1991). *“The Unschooled Mind: How Children Think and How Schools Should Teach”*. (Online). Retrieved (January 5, 2012). Available From <http://www.parent-youth.net>.
- Helena, M. (2005). *What music videos teach at-risk adolescent girls: Making a case for media literacy curriculum*. U.S.A. : Ph.D. Thesis University of Florida.



- Jacop, Preethi F. (2003). *Diffusing an entertainment - education television series across national boundaries : 'Superbook' in the former Soviet Union*. Ph.D.Thesis. London : Regent University.
- Kjos, B. (2004). *"Edutainment How Teletubbies Teach Toddlers"*. (Online). Retrieved (January 5, 2012). Available From <http://www.crossroad.to/test/articles/teletubbies10-99.html>.
- McCallum, A. (2006). *"Entertainment & Education Join Forces for theMillennium"*. (Online). Available (Feb 25 , 2004). Available From <http://www.fundandedutain.com/define.html>.
- Radick, L. (2004). *"What's Edutainment? Utilizing new tools in our schools"*. (Online). Retrieved (January 5, 2012). Available from <http://www.fundandedutain.com>.
- Sakamura, K. (1999). *Entertainment and Edutainment*. Japan : University of Tokyo.
- White, R. (1999). *"Children's Edutainment Centers: Learning Through Play"*. (Online). Retrieved (January 5, 2012). Avarible From <http://www.whitehutchinson.com>.
- _____. (2003). *"That's Edutainment"*. (Online). Retrieved (January 5, 2012). Available from <http://www.whitehutchinson.com>.