

เอดูเทนเมนต์: การศึกษาแนวใหม่ที่เน้นความบันเทิง

EDUTAINMENT: NEW TREND IN EDUCATION WITH FOCUS ON ENTERTAINMENT

เทียมยศ ปะสาวะโน^{1*}
Tiamyod Pasawano

บทคัดย่อ

เอดูเทนเมนต์ (Edutainment) เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และได้รับความรู้ควบคู่กันไปจากการผสมผสานสื่อที่หลากหลาย เช่น ภาพยนตร์ ดนตรี รายการโทรทัศน์ เกม อินเทอร์เน็ต และซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์อื่น ๆ ที่ถูกดัดแปลงเนื้อหาภายในให้เหมาะสมกับผู้เรียนโดยการใส่กราฟิก ภาพ แสง เสียง ที่เร้าใจ เพื่อช่วยในการเรียนรู้พร้อมกันนำความบันเทิงมาเป็นสิ่งดึงดูดใจ และการสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายแวดล้อมด้วยสิ่งบันเทิงดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้นจะทำให้ผู้เรียนไม่รู้สึกรำคาญว่ากำลังเรียนอยู่ หากผู้สอนนำมาประยุกต์ใช้กับทฤษฎีการเรียนการสอนอื่น ๆ เช่น จิตวิทยาการศึกษา การสร้างสรรค์ด้วยปัญญา การเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นต้น ยิ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการทางการเรียนรู้อย่างมากภายในอนาคต

คำสำคัญ: ศึกษาบันเทิง, เรียนปนเล่น, เทคโนโลยีการศึกษา

ABSTRACT

Edutainment is a model of education with focus on fun, play and enjoyment together with learning by integrating several kinds of media such as movies, music, television programs, games, internet and computer software of which the contents are adjusted to be suitable for learners. In addition the content is edited and inserted by graphics, images, light and sound to stimulate the learners through entertainment and create relaxing environment while studying. If the teachers apply this method with other educational theories such as educational psychology, constructionism, collaborative learning etc., It will help learners develop learning process in the future.

Keywords: Edutainment, Play and Learn, Educational Technology

¹ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ตำบลคลองหก อำเภอธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี

*E-mail: tiamyod@yahoo.com

บทนำ

จุดประกายของแนวคิดเอดูเทนเมนต์ (Edutainment) เริ่มจากสมาชิกในครอบครัวพากันหาความบันเทิงนอกบ้าน เช่น พ่อแม่พาบุตรหลานไปเที่ยว สวนสนุก สวนน้ำ สวนเกษตรหรือพิพิธภัณฑ์ สวนสัตว์ หรือแม้กระทั่งนิทรรศการ เช่น ท้องฟ้าจำลอง เป็นต้น ซึ่งเด็ก ๆ จะจดจำอย่างติดตาไปกับสิ่งที่ได้รู้ได้เห็น ได้สัมผัส รวมทั้งการฟังคำอธิบายจากพ่อแม่กลายเป็นความรู้ที่ซึมซับเข้าสู่สมองอย่างไม่รู้สึกรู้ตัว จากนั้นวงการอุตสาหกรรมบันเทิง จึงนำแนวคิดจากกิจกรรมเหล่านี้มาจัดกระบวนท่าเสียใหม่เป็นการจัดระบบการเรียนรู้ที่ยังคงความสนุกสนานเพลิดเพลิน เบิกบานสำราญใจ จนกระทั่งกลายมาเป็นแนวทางหนึ่งในการจัดการศึกษาทุกระดับในปัจจุบัน โดยเน้นสื่อและเทคโนโลยีเป็นศูนย์กลางซึ่งมีแนวโน้มจะเพิ่มมากขึ้นในอนาคต เนื่องจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสูงขึ้นเรื่อย ๆ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อเหล่านั้นโดยไม่ต้องพึ่งครู หรือเป็น “Instructional Without Teacher” โดยการสอนทั้งหลายจะถูกสอดแทรกเข้าไปในสาระและกิจกรรมที่ครูได้จัดเข้าไปล่วงหน้าแล้วในรูปของวัสดุการสอนต่าง ๆ เช่น เกม วิกิพีเดีย เพลงคาราโอเกะ ห้องเรียนเสมือนจริง (Virtual Classroom) ภาพยนตร์ เป็นต้น (ทิตินา แคมมณี, 2545) โดยเรียนรู้จากภาพ แสง สี เสียง ภายใต้อบรบอากาศของความสนุกสนานเพลิดเพลิน (Education and Entertainment = Edutainment) อีกทั้งเมื่อผนวกเข้ากับทฤษฎีจิตวิทยา และทฤษฎีการเรียนรู้อื่น ๆ ด้วยแล้วจะมีส่วนช่วยกระตุ้นและส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ตลอดจนสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ทั้งในระบบ นอกกระบบ และตามอัธยาศัย ซึ่งสามารถตอบสนองนโยบายของรัฐบาลที่ต้องการให้ผู้เรียน เรียนดี เรียนเก่ง และเรียนอย่างมีความสุข (สุมาลี ประทุมรัตน์, 2545)

ความสำคัญของเอดูเทนเมนต์

การเรียนรู้ที่ช่วยให้เกิดความเข้าใจมากที่สุดก็คือ การเรียนรู้โดยการลงมือทำ (Learning by Doing) ดังนั้น ถ้าต้องการให้ผู้เรียนได้รับความรู้ด้วยความเข้าใจจากพิพิธภัณฑสถาน ก็คงต้องให้เยาวชนได้ลงมือทำอะไรสักอย่างเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เราตั้งใจเป้าหมายไว้ และการลงมือทำในครั้งนี้ควรมีรูปแบบของความสนุกสนาน กลมกลืนกับสาระที่ต้องการให้เยาวชนได้รู้ วิธีการอย่างง่ายที่สุดต้องเข้าใจธรรมชาติของเด็กเสียก่อน คือขอรับการค้นคว้า อยากรู้อยากเห็น การผจญภัย และการเอาชนะในเกมการเล่นต่าง ๆ จึงเป็นที่มาของการออกแบบและจัดตั้งพิพิธภัณฑสถานมีชีวิตหรือมิวเซียมสยาม ซึ่งรวบรวมเรื่องราวตั้งแต่สยามประเทศในอดีต ว่าด้วยเรื่องแผ่นดินสุพรรณภูมิ ชาติ การอพยพ การสู้รบสมัยราชธานีศรีอยุธยา เรื่อยมาจนถึงกรุงรัตนโกสินทร์ สิ่งที่โดดเด่นคือการนำเสนอหาความรู้จากหนังสือมาจัดแสดงด้วยภาพจำลอง แกะสลัก จับต้องได้หมด ตา ดู หู ฟัง มือ ได้จับต้อง เช่น เล่นตีกลอง จับแปรงปิดฝุ่นหวาดตุโบราณ เป็นต้น สิ่งประดิษฐ์ทั้งหมดก็คือ กลอบาย เพื่อให้เยาวชนได้อ่านเนื้อหาในพิพิธภัณฑสถานเอง (สถาบันพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ, 2549) หากจะมองว่าการกระทำแบบนี้เยาวชนจะได้ประโยชน์อะไร แต่ถ้าเทียบกับการให้เด็กเข้ามาชมพิพิธภัณฑสถาน แล้วครูสั่งให้หาข้อมูลในเรื่องที่กำหนดกับการให้เยาวชนเรียนรู้ด้วยตัวเองด้วยความสุขและสบายใจ การกระทำแบบนี้เยาวชนจะให้ความสนใจมากกว่ากัน ดังนั้นความสนุกสนานที่พวกเขาได้รับจากพิพิธภัณฑสถานหรือแหล่งความรู้ใด ๆ ก็ตามที่มีรูปแบบลักษณะเอดูเทนเมนต์นี้ จะเป็นตัวจุดประกายให้เยาวชนเหล่านี้ได้รักในการศึกษาหาความรู้มากยิ่งขึ้น แล้ววันหนึ่งข้างหน้ามุมมองของเยาวชนที่มีต่อการเรียนรู้จะเปลี่ยนไป

เมื่อกล่าวถึงการเรียนรู้ในบรรยากาศที่สนุกสนานเพลิดเพลิน มีนักวิชาการหลายคนนำแนวคิดศึกษابันเทิงมาทดลองใช้ ต่างพบว่ามมีผลดีต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ดังรายงานวิจัยของ Edgens et al. (1984) ที่รายงานว่า กิจกรรมแบบศึกษابันเทิงจูงใจผู้เรียนให้มีความคิดวิเคราะห์ ทบทวนความเชื่อ ความรู้ และการรับรู้ของตนในเชิงการวิเคราะห์วิจารณ์มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ คำกล่าวของผู้ผลิตรายการ Teletubby ของ BBC ว่ารายการโทรทัศน์เป็นสื่อที่มีพลังในการจัดการศึกษาในยุคเทคโนโลยี มีความสำคัญในการพัฒนาทักษะการคิดของเด็กยุคปัจจุบัน อ้างถึงบทความ The Transformation of Distance Learning to Distributed Learning ไว้ว่าเด็กมีธรรมชาติของความอยากรู้อยากเห็นและมีจินตนาการ หากให้เด็ก ๆ เหล่านี้ได้รับความบันเทิงจากเกม ภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ ที่จัดโดยมืออาชีพ ซึ่งสร้างจากจินตนาการของเด็ก ๆ เป็นการสร้างภาพที่มีความตื่นตาตื่นใจ เสริมสร้างความอยากรู้อยากเห็น ซึ่งจะนำไปสู่การแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง (White, 2003) สนับสนุนแนวคิดการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนด้วยความบันเทิง โดยจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม พักผ่อนหย่อนใจในยามว่าง ในยามผ่อนคลายเป็นช่วงเวลาหนึ่งที่สามารถจัดการเรียนรู้ โดยผู้เรียนก็ยังมีความรู้สึกว่าเป็นการพักผ่อนและเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ (เสาวพร เมืองแก้ว, 2547)

จากรายงานการวิจัยของ Angell (2005) เกี่ยวกับการใช้มิวสิควิดีโอเป็นส่วนหนึ่งในหลักสูตรเพื่อการเรียนรู้ของวัยรุ่นหญิงที่มีปัญหาการปรับตัวในสังคม ความสัมพันธ์กับเพื่อนชาย และปัญหา การเรียน พบว่า การแทรกความรู้ทางวิชาการเข้าไปในมิวสิควิดีโอที่ทันสมัย ทำให้วัยรุ่นหญิงมีความชื่นชอบเป็นอย่างมาก ส่งผลให้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมไปในทางที่ดีขึ้น มีพัฒนาการทางด้านการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร สามารถแยกแยะความรู้สึกที่สับสนและสามารถเข้าใจปัญหา วัยรุ่นได้ดียิ่งขึ้น (White, 2003) ด้วยแนวคิดการใช้ดนตรีเป็นสื่อการสอนที่บ้านระหว่างผู้ปกครองและบุตร เช่น สอนการเล่นเปียโนคู่ หรือเครื่องดนตรีชนิดอื่นที่สนใจ เป็นการเรียนรู้ร่วมกัน จะเห็นว่าพ่อและแม่กลายเป็นผู้สอนที่ดี เป็นจุดเริ่มต้นให้ลูก ๆ เข้าใจเมโลดี้ บทกวี และจังหวะของดนตรีอย่างลึกซึ้ง จนมีความชำนาญในการแสดงเปียโน (Chika, 2004) นอกจากนี้ เกมในรูปแบบเอดูเทนเมนต์ยังถูกบูรณาการขึ้นระหว่างทฤษฎีการศึกษา จิตวิทยา และวิทยาการคอมพิวเตอร์ เพื่อใช้ในการวิจัย พบว่า การเล่นเกมเอดูเทนเมนต์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative) สามารถพัฒนาการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สิ่งแรกคือผู้เรียนมีอิสระที่จะเลือกเรียนตามความสนใจ และมีความสนุกสนานจากการเล่นเกมอีกด้วย

ความหมายของเอดูเทนเมนต์

จุดเริ่มต้นของคำว่า เอดูเทนเมนต์ มาจากการเติบโตด้านอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์ ที่จัดอยู่ในรูปแบบ CD-ROM สำหรับเด็ก ซึ่งรายการที่บรรจุใน CD-ROM ถูกออกแบบเพื่อการเรียนการสอนอย่างสนุกสนาน มีความบันเทิงหรรษา ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง สารานุกรม (Wikipedia) ให้ความหมายเอดูเทนเมนต์ว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของความบันเทิง ซึ่งออกแบบเพื่อใช้ในการศึกษา หมายถึง ปฏิสัมพันธ์ของการศึกษาและความบันเทิง ในทางการค้าจะปรากฏออกมาในรูปแบบของซอฟต์แวร์ เคเบิลเน็ตเว็ค หรือซีดีรอม เป็นต้น ซึ่งเป็นศัพท์ที่เกิดจากการสร้างคำขึ้นมาใหม่ โดยการผสมคำว่า Education และ Entertainment เข้าด้วยกัน เพื่อใช้สำหรับการนำเสนอความรู้

ผสมกับความบันเทิงผ่านสื่อต่าง ๆ ทั้งรายการโทรทัศน์ เว็บไซต์ คอมพิวเตอร์และวิดีโอเกม ภาพยนตร์ ดนตรี เสียงเพลง และซอฟต์แวร์มัลติมีเดีย เป็นต้น ตัวอย่างที่เห็นเด่นชัดที่สุดคือรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก Sesame Street, The Electric Company และ Mr.Rogers เป็นต้น ส่วนเว็บไซต์ที่น่าเสนอความบันเทิงผสมความรู้ได้อย่างยอดเยี่ยมได้แก่ เว็บไซต์ Learn2.com และ HowStuffWorks.com เป็นต้น (White, 2003) นอกจากนี้ ยังรวมถึงการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนควบคู่กับความบันเทิงและการศึกษา โดยใช้วิธีการออกแบบกิจกรรมทางการศึกษาให้มีความน่าสนใจสนุกสนานเป็นสิ่งแรก และวัตถุประสงค์การเรียนรู้จะมุ่งเน้นรูปแบบที่มีความบันเทิงเป็นสำคัญ

เอดูเทนเมนต์หรือศึกษานันทนาการ ความหมายของศัพท์ด้านคอมพิวเตอร์คือโปรแกรมประยุกต์ในรูปแบบของเกมที่ทำให้ทั้งความบันเทิงและความท้าทายเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ โดยเสมือนว่ามีได้กำลังเรียนอยู่ (กิดานันท์ มลิทอง, 2539) โปรแกรมเหล่านี้จะมีทั้งภาพกราฟิก วิดีทัศน์ และเสียง ทำให้เกิดความตื่นเต้นเร้าใจไม่เบื่อหน่าย โปรแกรมประเภทนี้ที่ขายดีมาเป็นเวลานาน ได้แก่ Microsoft Flight Simulator ที่หลายคนซื้อมาใช้เล่นเป็นเกม แต่โรงเรียนฝึกการบินใช้ในการสอนการบินในสถานการณ์จำลอง และที่นิยมกันแพร่หลายมากอีกโปรแกรมหนึ่ง ได้แก่ ชุดเกม Carmen Sandiego ซึ่งเป็นเรื่องราวของนักสืบที่ฝึกการสังเกตและช่วยการเรียนรู้แผนที่และภูมิศาสตร์ในประเทศต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี (สุริยพร กุลสุทธิ, 2549) นอกจากนี้ในวงการนิเทศศาสตร์มีรูปแบบการนำเสนอสาระผสมบันเทิง (Edutainment) โดยวางกลยุทธ์ให้สื่อสารมวลชนมีบทบาทในการประยุกต์ใช้สาระและความบันเทิงเพื่อการพัฒนาสังคมและประเทศชาติ (ปาริชาติ สถาปิตานนท์, 2543) ปรากฏการณ์รายการโทรทัศน์ เช่น รายการพันแสงรุ่ง ปรากฏณ์แผ่นดิน ทุ่งแสงตะวัน และกบนอกกะลา เป็นต้น

เทคโนโลยีสื่อประสม (Multimedia) เป็นเทคโนโลยีที่สามารถนำเสนอข้อมูลได้ทั้งในรูปแบบข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และยังมีปฏิสัมพันธ์ได้ (Interactive) และสามารถเชื่อมโยงข้อมูล (Hyperlink) ทำให้สามารถเลือกดูเนื้อหาเฉพาะส่วนที่สนใจได้ มีการนำมาใช้ในการเรียนการสอน การฝึกอบรม (Computer Based Training) และการบันเทิง จึงเรียกชื่อโปรแกรม Edutainment นี้ว่า การศึกษาเชิงสนทนากการ (ไพรัช รัชชพงษ์, 2549) ดังนั้น ในยุคข่าวสารไร้พรมแดน ผู้เรียนต้องการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ทันสมัย ในบรรยากาศที่สนุกสนานสามารถเรียนรู้ได้รวดเร็ว จึงมีผู้นำแนวคิดความบันเทิงมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยรวมคำว่า Education และ Entertainment เข้าด้วยกันเป็น Edutainment หรือการศึกษาเชิงหรรษา (เสาวพร เมืองแก้ว, 2547)

จากความหมายและคำจำกัดความที่มีนักวิชาการหลายท่านให้ความหมายไว้อย่างหลากหลายตามที่กล่าวมาแล้วนั้น สามารถสรุปได้ว่า คำว่า Edutainment นั้นแม้จะแปลเป็นภาษาไทยได้ว่า ศึกษานันทนาการ (กิดานันท์ มลิทอง, 2539) สาระผสมบันเทิง (ปาริชาติ สถาปิตานนท์, 2543) การศึกษาเชิงสนทนากการ (ไพรัช รัชชพงษ์, 2549) และคำว่าการศึกษาเชิงหรรษา (เสาวพร เมืองแก้ว, 2547) ต่างก็มีวัตถุประสงค์ปลายทางอย่างเดียวกันคือ มุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน ร่าเริง รื่นรมย์ มีอารมณ์ดี รู้สึกผ่อนคลาย ในขณะที่ซึมซับความรู้เข้าสู่สมองอย่างไม่รู้ตัว ปรากฏการณ์ลักษณะเช่นนี้อาจจะให้ความหมายใหม่เป็นคำว่า เรียนรู้รื่นเริง ก็ไม่ผิดนัก เนื่องจากความหมายใกล้เคียงกันกับคำว่าบันเทิง คือเบิกบานใจ รื่นเริงใจ ทำให้รู้สึกสนุก อารมณ์ดี ไม่เครียด

ส่วนคำว่าศึกษาก็มีความหมายที่ใกล้เคียงกับคำว่าเรียนรู้ ในบางโอกาสหรือสถานการณ์อาจใช้เรียกแทนกันได้

เอดูเทนเมนต์ในการประยุกต์ใช้กับการศึกษาแนวใหม่

ลักษณะของเอดูเทนเมนต์ในประเทศไทยได้ถูกนำมาประยุกต์ใช้อย่างหลากหลายตามกระแสการพัฒนาเทคโนโลยีการเรียนรู้ความบันเทิง ซึ่งเริ่มเป็นที่จับตามองจากนักการศึกษาว่าสมควรจะเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่มีความเหมาะสมกับการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน มีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาทั้งภาครัฐและเอกชนมากมาย ต้นตัวในการนำรูปแบบเอดูเทนเมนต์มาช่วยส่งเสริมการเรียนรู้กับความบันเทิง ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดในประเทศไทยคือ สถาบันกวดวิชาภาษาอังกฤษชื่อ Enconcept ได้ฉีกแนวคิดการเรียนภาษาอังกฤษด้วยทฤษฎีใหม่ชื่อว่า Memolody จัดสภาพห้องเรียนแบบมัลติมีเดีย มีเพลงคำศัพท์ มีครูสอนสไตล์จับใจวัยรุ่นชื่อว่า อริสา ธนาปกิจ หรือครูแนน เป็นดาวเด่นของสถาบันกวดวิชาภาษาอังกฤษ Enconcept การดำเนินงานที่นี่จะจับกระแสแนวการศึกษาโลกยุคใหม่ เน้นผลิตสื่อการเรียนที่เข้าถึงหัวใจผู้เรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้แบบยั่งยืนแท้จริง ฉีกรูปแบบการสอนภาษาอังกฤษด้วย “Memolody” จับศัพท์ภาษาอังกฤษ ใส่ดนตรี และแต่งเนื้อหาโดนใจวัยรุ่น เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ จดจำโดยอัตโนมัติ พร้อมกับการนำรูปแบบ Edutainment มาใช้ และสร้างครูสอนภาษาอังกฤษวัยรุ่นอีกหลายคน ที่มีแนวการสอนแหวกแนวทั้งร้อง เล่น ละคร แกรมด้วยการสร้างสตูดิโอที่เพียบพร้อมด้วยระบบเครื่องเสียงทันสมัย ควบคุมโดยทีมงานเบื้องหลังที่น่า Effect ต่าง ๆ มาเสริมโต้ตอบกับครูผู้สอนในขณะสอนภาษาอังกฤษ เพื่อสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน และกระตุ้นนักเรียนในห้องให้มุ่งมั่นกับการเรียนรู้ตลอดชั่วโมงเรียน เน้นให้ผู้เรียนได้ทั้งความรู้และความสนุกไปพร้อมกัน ฉีกแนวไปสู่มิติการกวดวิชาที่มุ่งให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกสนุกสนาน ตีใจ และติดตามการสอนแบบพลาดไม่ได้ โดยเชื่อมั่นว่าเทคนิคนี้จะไปกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการจดจำแบบยั่งยืนโดยอัตโนมัติ ซึ่งนับเป็นรูปแบบใหม่ที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรกในประเทศไทย (นิรนาม, 13 กันยายน 2548)

จากความสำเร็จของเกมเอดูเทนเมนต์ในต่างประเทศ ทำให้ บริษัท เอ็ม เอฟ อี ซี (เอ็มเฟค) ได้พัฒนาเกมตัวใหม่ชื่อ “24 Universal” ซึ่งเป็นเกมประเภทบันเทิงผสมกับการศึกษา ช่วยพัฒนาทักษะในวิชาคณิตศาสตร์ ออกวางตลาดโดยมีกลุ่มเป้าหมายคือวัยรุ่นอายุ 12-20 ปี (นิรนาม, 2548ข) ซึ่งประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก จากกระแสนี้เองล่าสุดสำนักพิมพ์นีโอ เอดูเทนเมนต์ (Neo Edutainment) และสำนักพิมพ์น่านมีบุ๊กส์ ได้ฉีกรูปแบบมาผลิตหนังสือพ็อกเก็ตบุ๊กสำหรับเด็กและเยาวชน เน้นการให้ความสนุกสนานและความบันเทิงช่วยเสริมสร้างจินตนาการและให้ความรู้แก่เด็กไปพร้อมกัน (นีโอ เอดูเทนเมนต์, 2549) เป็นตัวอย่างของอุตสาหกรรมบันเทิงที่หันมามุ่งเน้น เอดูเทนเมนต์มากขึ้น นอกจากวงการอุตสาหกรรมบันเทิงแล้ว ในแวดวงการศึกษาที่ยังนำรูปแบบของเอดูเทนเมนต์มาประยุกต์ ช่วยจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนมีตัวอย่างให้เห็นที่มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ที่ได้ก่อตั้ง Cyber Center หรือห้องปฏิบัติการที่จัดทำขึ้นเพื่อการเรียนรู้ในลักษณะเอดูเทนเมนต์ด้วยความเชื่อที่ว่า การเรียนรู้ของนักศึกษาปัจจุบันแตกต่างจากนักศึกษาในอดีต จึงต้องปรับรูปแบบให้เหมาะสม มีการจัดพื้นที่สำหรับค้นคว้าหาข้อมูล ฟังเพลง และฟังบรรยายพิเศษ (มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2549) แนวคิดการจัดสภาพแวดล้อมในระดับอุดมศึกษาไม่หยุดเพียงเท่านั้น ที่มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

คณะวิศวกรรมศาสตร์ มีจัดตั้งห้องบันเทิงเชิงวิชาการ (Edutainment Room) มีบริเวณสำหรับเรียนรู้ โดยลำพัง (Self-study Zone) เรียนรู้เป็นกลุ่ม (Group-study Zone) มี Software หมวดบันเทิง หมวดกราฟิก และมัลติมีเดีย เพื่อใช้เวลาว่างเสริมสร้างความรู้อื่นที่ไม่จำเป็นต้องเน้นสาระด้านวิชาการ เพียงอย่างเดียว แต่อาจสอดแทรกด้วยความบันเทิงรูปแบบต่าง ๆ กันได้ (มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2549) การจัดตั้งศูนย์ Edutainment อีกแห่งหนึ่งที่น่าจับตามองคือมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์บริการคอมพิวเตอร์ ได้จัดตั้ง Edutainment Media Square เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ความบันเทิง ให้บริการห้องสนทนาออนไลน์ วิชญา โทรทัศน์ ภาพยนตร์ เพลง และคณะศึกษาศาสตร์ก็มีโครงการวิจัย และจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้เชิงพระราชวังเพื่อส่งเสริมให้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์มีการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ตามสภาพจริงสำหรับนิสิต โดยวัตถุประสงค์จะเน้นบุคลิกภาพ การวิจัย ภาษาอังกฤษ และ ICT อันจะนำไปสู่การเป็นครูในอนาคต (พนิต เข้มทอง, 2549) จากรูปแบบที่โดดเด่นของเอดูเทนเมนต์ และมีบทบาทต่อการจัดการศึกษาแบบไม่ซ้ำซากจำเจนี้เอง ทำให้สถาบันการศึกษาทั้งระดับพื้นฐาน และระดับอุดมศึกษาต่างก็เล็งเห็นถึงความสำคัญของการเรียนแบบศึกษาบันเทิงจึงมีนโยบายส่งเสริม การเรียนรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน พร้อมจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้ในรูปแบบเอดูเทนเมนต์ดังกล่าว ข้างต้น เนื่องจากการเรียนรูแบบนี้สามารถทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ด้วยความเต็มใจที่จะ เรียนรู้โดยไม่รู้สึกเบื่อหน่าย

รูปแบบและวิธีการของเอดูเทนเมนต์

ผลการศึกษามากมายที่มีการนำประสบการณ์และประโยชน์ทางอารมณ์มาจัดบรรยากาศ ความเพลิดเพลิน ความพอใจกระตุ้นอารมณ์เพื่อประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนและนำมา ประยุกต์ช่วยส่งเสริมความสุขเพื่อการเรียนรู้ เช่น นัยพินิจ คชภักดี และนิตยา คชภักดี (2542) พบว่า พัฒนาการทางสมองของเด็กสามารถกระตุ้นด้วยดนตรีคลาสสิก ดนตรีคลาสสิกทำนองและจังหวะ ที่ซับซ้อน ช่วยกระตุ้นการทำงานของสมองส่วนที่รับผิดชอบการคิดวิเคราะห์เหตุผลเชิงความสัมพันธ์ ได้อย่างดี เพราะอารมณ์มีอิทธิพลโดยตรงต่อชีวิต การจดจำ และนำความสุขทางอารมณ์มาเป็นส่วนหนึ่ง ของการเรียนรู้ให้เกิดบรรยากาศที่ทำให้ผู้เรียนอยากรู้ อยากเห็น อยากเล่น อยากลอง ครูจำเป็นที่จะต้อง จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นความสนุกสนานเป็นหลัก หลีกเลียงอารมณ์เบื่อหน่าย อารมณ์ โกรธ อารมณ์ กลัว ผื่นใจ ประหวั่นพรันพรึงใจ หากแต่พยายามสร้างสรรค์ความสุขสนุกกับการเรียนรู้ เป็นกันเอง อบอุ่น ยอมรับ ซึ่งวิธีนี้เชื่อแน่ว่าอารมณ์และการเรียนรู้ย่อมสอดรับสัมพันธ์กันเป็นอย่างดี (อริยา คูหา, 2545)

การเล่น (Play) เป็นพฤติกรรมของมนุษย์โดยตรงประการหนึ่งที่จำเป็นและมีความสำคัญ ที่จะขาดเสียมิได้ ในวัยเด็กการเล่นเป็นพฤติกรรมที่แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าเป็นความต้องการตาม ธรรมชาติของมนุษย์ กระบวนการพัฒนาชีวิตในวัยเด็ก ต้องอาศัยการเล่นเป็นพื้นฐาน ซึ่งพ่อแม่หรือ ผู้ใหญ่จะตอบสนองความต้องการในการเล่นด้วยความเต็มใจ อยากให้ลูกหรือเด็ก ๆ ได้แสดงออก ด้วยการเล่นอย่างมีความสุข ดังนั้นการเล่นจึงเป็นพฤติกรรมตามธรรมชาติของมนุษย์ทุกเพศ ทุกวัย ซึ่งในวัยเด็กการเล่นจะเป็นสื่อช่วยพัฒนาร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาได้อย่างดี การเล่นที่ดี เป็นนันทนาการอย่างหนึ่งซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนาบุคคลให้เป็นพลเมืองที่ดีของบ้านเมืองอย่างมี ประสิทธิภาพ กล่าวได้ว่า “ความสุขครั้งแรกในชีวิตของเด็กเริ่มต้นจากพ่อแม่ และต่อมายังมีความสุข

ความเพลิดเพลิน จากการเล่น” งานในวัยเด็กคือการเล่นนั่นเอง ดังนั้นควรส่งเสริมให้มีการเล่นเพื่อตอบสนองความต้องการของเด็ก ๆ และบูรณาการเข้าไปในกิจกรรมการเรียนการสอน โดยให้การเล่นเป็นส่วนหนึ่งของการเรียน หรือเรียนรู้โดยการเล่น (Learning by Playing) หรือเรียนรู้วิธีเล่น (Learn to Play) นอกจากนี้ ยังมีข้อค้นพบอีกว่าการทำให้สิ่งแวดล้อมการเรียนที่ดี ไม่เคร่งเครียด การให้อาหารที่ครบ 5 หมู่ การอบรมและสนับสนุนส่งเสริมที่ดีสามารถทำให้มีการเปลี่ยนแปลงในสมองสิ่งแวดล้อม ตัวกระตุ้นต่าง ๆ ที่ดีมีผลต่อความฉลาด (IQ) 40-70 เปอร์เซ็นต์ ส่วนกรรมพันธุ์มีผลต่อความฉลาด 30-60 เปอร์เซ็นต์ แรงกดดันจากสิ่งแวดล้อมที่กำลังเรียนรู้ เช่น การเกรี้ยวกราด การกำหนดการบ้าน การบังคับให้เด็กเรียนหลังเลิกเรียน การขู่เชิญ การเข้มงวดเกินไป ดุด่า การบังคับให้เรียนซ้ำ ๆ ซาก ๆ (Rote Learning) ไม่เหมาะสมอีกต่อไป แต่ควรเปลี่ยนเป็นการให้สิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ อยู่ในภาวะที่ไร้แรงกดดัน เรียนอย่างมีความสุข สนุกสนาน และได้รับความรู้ใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์ (Gardner, 1991)

บทสรุป

นับจากอดีตที่การจัดการเรียนการสอนโดยมีครูเป็นศูนย์กลาง โดยครูจะเป็นผู้มอบสาระต่าง ๆ แก่ผู้เรียน พยายามหาวิธีต่าง ๆ นานาให้ผู้เรียนรับสาระนั้นเข้าไป เช่น หากผู้เรียนไม่ตั้งใจฟังก็จะใช้วิธีดุด่าว่ากล่าว คาดโทษ และลงโทษผู้เรียน อีกทั้งพยายามให้จดจำด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น ให้ท่องจำ ให้ทำแบบฝึกหัด เป็นต้น ซึ่งผู้สอนคาดหวังว่าวิธีการหรือกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ แต่ในปัจจุบันความคิดดังกล่าวไม่เพียงพอต่อการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพแล้ว เนื่องจากมีข้อมูลเชิงประจักษ์ที่ได้พบเห็นกันโดยทั่วไปแล้วว่าการสอนที่ผ่านมาในลักษณะดังกล่าว ไม่ได้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามที่ต้องการ และจากความก้าวหน้าทางวิชาการที่ได้มีการค้นพบข้อความรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้ก็เป็นจำนวนมากซึ่งได้รับการพิสูจน์ทดสอบแล้วว่าสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่าแบบเดิมที่ยึดครูเป็นศูนย์กลาง (ทิตนา แคมมณี, 2545) โดยในปัจจุบันได้มีการค้นพบแนวคิดและทฤษฎีทางพฤติกรรมศาสตร์มากมายที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงระบบการเรียนการสอน นับตั้งแต่การคิดเครื่องช่วยสอน การทดลองทฤษฎีการวางเงื่อนไขการสอนในรูปแบบต่าง ๆ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2545) การใช้พลังจากกระบวนการกลุ่ม เช่น ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) มีกระบวนการสอนตามทฤษฎีนี้คือ ครูจะสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้ มีบรรยากาศที่เป็นมิตรและอบอุ่น ปลอดภัย สบายใจ และมีทางเลือกหลากหลายให้ผู้เรียนได้เลือกตามความสนใจ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการคิด การทำ และการเรียนรู้ต่อไปอย่างไม่สิ้นสุด (ทิตนา แคมมณี, 2545) แต่ถึงแม้จะมีหลักการ และแนวคิดดังกล่าวแล้ว ผลลัพธ์ในด้านผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ก็ได้สูงขึ้นเท่าที่ควร ครูยังคงพบนักเรียนที่เบื่อหน่ายไม่สนใจต่อการเรียน ดังนั้น จึงต้องคิดค้นกันต่อไปว่าทำอย่างไรจึงจะช่วยให้ผู้เรียนไม่รู้สึกรู้สีกออดใจที่จะต้องเดินเข้าชั้นเรียน และเมื่อเรียนแล้วเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข สนุกสนาน และเพลิดเพลิน ด้วยเหตุนี้แนวคิดการนำสิ่งบันเทิง (Entertainment) มาผสมผสานเข้ากับการศึกษา (Education) กลายเป็น Edutainment จึงเป็นทางเลือกใหม่ที่น่าจับตามองเป็นอย่างยิ่ง หากนำมาประยุกต์เข้ากับทฤษฎีการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนการสอน เช่น ทฤษฎีการสร้างสรรคด้วยปัญญา (Constructionism) ของ Seymour Papert ภายใต้สภาพแวดล้อมที่เรียนรู้อย่างไม่เป็นทางการ มีครูคอยอำนวยความสะดวก (Facilitator)

ให้ความช่วยเหลือสนับสนุน (สุรกุล เจนอบรม, 2543) มีเครื่องมือการเรียนรู้ที่เป็นสิ่งบันเทิงรื่นเริงใจ ให้เลือกอย่างมากมาย เช่น ภาพยนตร์ Box Office รายการโทรทัศน์ยอดนิยม เกมออนไลน์ เป็นต้น เมื่อทำสำเร็จแล้วต้องได้พบกับภาพแห่งความยินดีที่น่าตื่นตะลึง คือผู้เรียนมีความสุข สนุกสนานและเพลิดเพลินกับการเรียนอย่างไม่รู้เบื่อ อยากรู้ให้สถานศึกษาทุกแห่งลองทำดูเพื่อเพิ่มบรรยากาศทางการเรียน ให้เกิดมิติที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กิดานันท์ มลิทอง. (2539). **อธิบายศัพท์คอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ตมีเดีย**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2545). **มิติที่ 3 ทางการศึกษา: สานฝันสู่ความเป็นจริง**. กรุงเทพฯ: เอส อาร์ พรินติ้ง แมสโปรดักส์.
- ทิตินา แคมมณี. (2545). **กระบวนการเรียนรู้ ความหมาย แนวทางการพัฒนา และปัญหาข้อใจ**. กรุงเทพฯ: พัฒนาคุณภาพวิชาการ.
- นัยพินิจ ศชภักดี และนิตยา ศชภักดี. (2542). **ดนตรีคลาสสิกเพื่อการพัฒนาสมองเด็ก**. ใน **เอกสารประกอบการสัมมนาในโครงการ Mead Johnson Smart Symphony**. กรุงเทพฯ: Mead Johnson.
- นิรนาม. (13 กันยายน 2548). **Idol Inspire**. [รายการโทรทัศน์]. กรุงเทพฯ: เนชั่นแซนแนล.
- นิรนาม. (2548). **เอ็มเฟค สบช่องมือถือไอที เดินหน้าธุรกิจเกม. ผู้จัดการออนไลน์**. [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก: <http://www.manager.co.th>. (2550, 15 สิงหาคม).
- นีโอ เอดูเทนเมนต์. (2549). **ปรัชญาและความมุ่งมั่นของเรา**. [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก: <http://www.neoedu.co.th/>. (2555, 10 มิถุนายน).
- ปาริชาติ สถาปิตานนท์. (2543). **เอดูเทนเมนต์: กลยุทธ์การใช้สื่อมวลชนเพื่อการพัฒนาวารสารนิเทศศาสตร์**. 16(2): 38-43.
- พนิต เข้มทอง. (2549). **การผลิตครูการศึกษาขั้นพื้นฐาน (หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต 5 ปี) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์: การดำเนินงานปีที่ 1**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ไพรัช ธีชัยพงษ์. (2549). **เทคโนโลยีสารสนเทศกับการเผยแพร่งานด้านวัฒนธรรม**. ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก: <http://www.princess-it.org/kp9/articles/IT-culture.th.html>. (2555, 10 มิถุนายน).
- มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. (2549). **ม.กรุงเทพโชว์ความเป็นเลิศด้านไอที ทำ e-Learning เน้น Edutainment**. [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก: <http://www.bu.ac.th>. (2555, 10 มิถุนายน).
- มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. (2549). **Edutainment Media Square ส่งเสริมการเรียนรู้ คู่ความบันเทิง**. [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก: <http://www.ku.ac.th>. (2555, 28 กรกฎาคม).
-

-
- สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ. (2549). **พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้: พื้นที่ใหม่แห่งการเรียนรู้.**
กรุงเทพฯ: สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ.
- สุมาลี ประทุมรัตน์. (2545). นวัตกรรมการจัดการศึกษารูปแบบใหม่. **วารสารการศึกษาไทย.**
5(2): 1-12.
- สุริยพร กุลสุทธิ. (2549). **ประมวลศัพท์คอมพิวเตอร์.** [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก:
<http://www.geocities.com/suwanthongkum/subcom.htm>.
(2550, 10 มิถุนายน).
- สุรกุล เจนอบรม. (2543). ทฤษฎีการสร้างสรรคด้วยปัญญาเพื่อพัฒนาการศึกษาตลอดชีวิต.
วารสารครุศาสตร์. 28(3): 55-60.
- เสาวพร เมืองแก้ว. (2547). **โครงการวิจัย: การศึกษาเชิงพรรษาเพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็ง
ทางด้านวิชาการของครูในอุดมคติ.** คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
[ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก: <http://www.ku.ac.th>. (2555, 8 มิถุนายน).
- อริยา คูหา. (2548). **อารมณ์: พลังแห่งชีวิตเพื่อการเรียนรู้.** ปัตตานี: โรงพิมพ์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.
- Angell, M. H. (2005). **What music videos teach at-risk adolescent girls: Making a
case for media literacy curriculum.** A Dissertation Doctor of Philosophy in
Journalism and Communications, Graduate School, University of Florida.
- Chika, O. (2004). **Family Ensemble: A Collaborative Musical Edutainment System
for Children and Parents.** [Online], Available: <http://www.parent-youth.net>. (2012, 10 June).
- Edgens, et al. (1984). **Edutainment: Critical Inquiry, Reading, Writing, and
Speaking in Large Environment and Natural.** [Online], Available:
http://www.learninglab.de/morob/Downloads/Papers/HohmannP_Scalable_I_CSE2003.pdf. (2012, 10 June).
- Gardner, H. (1991). **The Unschooled Mind: How Children Think and How Schools
Should Teach.** [Online], Available: <http://www.parent-youth.net>.
(2012, 10 June).
- White, R. (2003). **That's Edutainment.** [Online], Available:
<http://www.whitehutchinson.com/leisure/articles/edutainment.shtml>.
(2012, 18 July).
-