

# เปิดก๊นั้กทำอีเลิร์นนึ่งเอาใจเด็ก หนุ่มม.บูรพาโชว์

## เจ้งนำทีมคว่าชัยสร้างสื่อดิจิทัล ครอบถ้วยฯพระเทพฯ

ยุคดิจิทัลสมัยนี้ การเรียนรู้นั้นเกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา ณ e-learning จึงเป็นสื่อเรียนรู้หนึ่งที่จะสามารถตอบโจทย์ การเรียนรู้แนวใหม่ได้อย่างเต็มรูปแบบและไม่จำกัดเวลา ล่าสุดสำนักงานอุทยานการเรียนรู้(Tk park) ได้ร่วมมือกับ มูลนิธิอินเทอร์เน็ตรวมพัฒนาไทย จัดการประกวดสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ ประเภท e-learning พ.ศ.2556 เพื่อเฟ้นหา คลื่นลูกใหม่ในการผลิตสื่อดิจิทัลที่กำลังเป็นที่ต้องการ ซึ่งผลการตัดสินปรากฏว่า หนุ่มน้อยจากโรงเรียนเสด็จฉัตร คว่าแชมป์รุ่นประถมศึกษา โรงเรียนภูเรือวิทยาคมวารองแชมป์รุ่นมัธยมศึกษา และ ม.บูรพา คว่าแชมป์รุ่นอุดมศึกษา พร้อมครอบถ้วยพระราชทานสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ



**ดร.ทัศนัย วงศ์พิเศษกุล** ผู้อำนวยการสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ ทีเค พาร์ค กล่าวว่า สถานการณ์ยุคปัจจุบันการ เข้าถึงสื่อมีความรวดเร็วฉับไวเป็นสิ่งสำคัญ ฉะนั้นเด็กนักเรียนจึงจำเป็นต้องมีแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบของสื่อ อิเล็กทรอนิกส์มากยิ่งขึ้น สำนักงานอุทยานการเรียนรู้สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้(องค์การมหาชน) สังกัด สำนักนายกรัฐมนตรีจัดตั้งขึ้นตามนโยบายสังคมและคุณภาพชีวิต จึงมีวัตถุประสงค์เปิดโอกาสให้เด็กและเยาวชนได้ แสดงออกถึงพลังแห่งการสร้างสรรค์และช่วงหลายปีที่ผ่านมาได้จัดการฝึกอบรมการสร้างสื่อดิจิทัลให้กับครูทั่ว ประเทศด้วย เพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ ตลอดจนถึงได้จัดให้มีการประกวดดังกล่าวขึ้นมาอย่างต่อเนื่อง เป็นปี ที่ 6 และคาดหวังว่าจะสามารถช่วยส่งเสริมไอซีทีเชิงบวกให้เด็กได้พัฒนาทักษะด้านไอซีทีให้กับครู และช่วยเพิ่ม จำนวนสื่อที่ดีที่จะสะสมในแหล่งเรียนรู้สำหรับเด็กไทยด้วย

**เด็กชายอณัฐชา คำวิเชียร** จากโรงเรียนเสด็จฉัตร ตัวแทนทีมผู้ชนะเลิศระดับประถมศึกษา กล่าวว่าดีใจมากๆที่ผล งานชิ้นแรกของพวกเขาเข้าตากรรมการ โดยตนและเพื่อนๆได้หยิบเอาความชอบ เรื่อง กระบี่กระบองมาสร้างสรรค์ จัดทำเป็นสื่อเพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมไทย และยังได้ผสมผสานสองทั้งความถนัดด้านคอมพิวเตอร์และวิชาโปรดเข้า ร่วมกันพร้อมจัดทำเป็นสื่อให้เรียนรู้ได้อย่างสนุกสนาน

“ สาเหตุที่พวกผมเลือกถ่ายถอดการเรียนวิชาการกระบี่กระบอง การจัดการแสดงและรำดาบเพราะเป็นความชอบส่วนตัว ครับ เด็กผู้ชายชอบเรียนกระบี่กระบองเพราะมันได้ออกกำลัง และก็สนุกด้วย พอเราเรียนรู้มีความถนัดก็คิดอยาก ทำสื่อขึ้นมาให้ผู้อื่นได้เรียนรู้ต่อ โดยได้แบ่งกลุ่มกันหาข้อมูล และแสดงอย่างเป็นขั้นตอนแล้วอัดคลิปวิดีโอ เรียบ เรียงนำเสนอให้หน้าสนใจ พอได้รางวัลก็ดีใจมากๆครับและคิดอยากจะทำสื่อดี ๆ อย่างการสอนมวยไทยผ่านอี เลิร์นนึ่งในอนาคต

**ส่วนนายเมธินทร์ คำเพราะ และนายวิรุฬห์ ศรีบริรักษ์ มหาวิทยาลัยบูรพา** ทีมแชมป์ระดับอุดมศึกษา กล่าวว่ามีใจเช่นกันที่ผลงาน The Adventure of Mate ตอนระบบสุริยะจักรวาลคว้าแชมป์สร้างสรรค์สื่อดิจิทัล พร้อมเผยอีกว่าตนได้ใช้เทคนิคทำความเข้าใจผู้เรียนรู้เป็นหลักในการผลิตสื่อแข่งขัน โดยเอาใจเขามาใส่ใจเรา ทำความธรรมชาติของผู้เรียนรู้ไม่ชอบอะไรที่เป็นสาระมากจนเกินไป จึงได้สร้างสรรค์ความเป็นเกมเข้าไปเพิ่มความน่าติดตาม “ผมใช้เวลากว่า1เดือนกับการคิดวางแผนหาข้อมูล และจัดทำ โดยตอนแรกก็คิดว่าหากเราจะทำโปรแกรมๆหนึ่งที่จะต้องบรรจุลงไปบนแท็บเล็ตให้หน่อยๆ ก็คงจะต้องมีทั้งโปรแกรมบันเทิง และสาระไปพร้อมกัน ฉะนั้นหากจัดทำอะไรที่น่าเบื่อไปคงไม่มีใครสนใจเข้าเรียนรู้ จากนั้นจึงเกิดไอเดียเผยแพร่ความรู้ผ่านเกม ซึ่งก็ได้เลือกจัดทำเรื่องระบบสุริยะจักรวาลเพราะเป็นเรื่องที่น่าค้นหาและน่าตื่นเต้นพร้อมนำมาใส่ความเป็นเกมเล่าเรื่องผ่านตัวละครที่จะต้องผจญภัยในอวกาศเพื่อพบเจออุปสรรคต่างๆที่ต้องใช้ความรู้ในการพาให้ตัวละครผ่านด่านต่างๆเมื่อสนุกสนานกับเกมจนถึงด่านสุดท้ายเด็กๆก็จะได้เรียนรู้ความหมายของระบบสุริยะจักรวาลได้อย่างเข้าใจแบบสนุกครับ

ด้าน ตัวแทนทีมรองแชมป์ระดับมัธยมศึกษาจากโรงเรียนภูเรือวิทยา จังหวัดเลย เจ้าของผลงานสื่อการเรียนรู้ชุดระบบคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ รองแชมป์กล่าวว่า การเรียนรู้คอมพิวเตอร์นอกจากจะเรียนกับคอมพิวเตอร์ที่มีผู้สอนแล้ว การนำกลับมาฝึกใช้หรือเรียนรู้อีกครั้งด้วยตนเอง สื่ออีเลิร์น ึ่งเป็นสื่อที่จะช่วยให้ทำความเข้าใจการเรียนได้ดียิ่งขึ้นได้ฝึกพร้อมกันไปด้วย เพราะการเรียนรู้พร้อมครู อาจจะเรียนรู้แค่เพียงรอบเดียว แต่หากได้กลับมาทบทวนสื่ออีเลิร์นนี้จะช่วยให้ได้มากโดยตนได้สร้างสื่อที่อธิบายอย่างละเอียดและเกิดความเข้าใจง่าย ใช้ภาพและเสียงที่เหมาะสมกับเพื่อนๆในระดับเดียวกัน”