

คนต้นแบบ: สารคดีดิจิทัลเพื่อเป็นสื่อพัฒนาเด็กบกพร่องทางสติปัญญา

Role Models: Digital Documentary as a Medium to Develop

Children with Intellectual Disabilities

รวีศักดิ์ รักใหม่¹

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์สารคดีดิจิทัลคนต้นแบบเพื่อเป็นสื่อพัฒนาเด็กบกพร่องทางสติปัญญาโดยใช้กลุ่มตัวอย่างเด็กบกพร่องทางสติปัญญาของโรงเรียนจะเข้เกราปัญญานุกูล จังหวัดจะเข้เกราโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาให้เด็กบกพร่องทางสติปัญญาสื่อสารและเข้าสังคมได้ดีขึ้นและใช้สื่อดิจิทัลเป็นสื่อการสอนให้กับเด็กบกพร่องทางสติปัญญาโดยผลิตสื่อดิจิทัลในรูปแบบภาพยนตร์จำนวน 3 เรื่อง

ผลการศึกษาพบว่า 1. ภาพยนตร์สารคดีการบันทึกคนต้นแบบทั้ง 3 เรื่อง สามารถใช้เป็นสื่อดิจิทัลเพื่อการสอนในห้องเรียนและเป็นสื่อที่ใช้สอนนอกห้องเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ 2. ภาพยนตร์คนต้นแบบเป็นสื่อการสอนที่สามารถเข้าถึงเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาได้ดีในแง่ของการเลียนแบบ ทำให้เกิดความต้องการที่จะเปลี่ยนทัศนคติให้มีการพัฒนาการเข้าร่วมทางสังคมได้ง่ายขึ้น 3. เด็กบกพร่องทางสติปัญญามีพฤติกรรมสนใจในสื่อภาพยนตร์สามารถดูซ้ำ ได้บ่อยครั้งทำให้เกิดการยินยอมเชื่อฟังได้ง่ายขึ้นและพร้อมที่จะร่วมพัฒนาในกิจกรรมต่างๆ อีกทั้งทำให้เกิดความต้องการที่จะปรับเปลี่ยนตัวเองให้ดีขึ้นตามคนต้นแบบที่ตัวเองชื่นชอบ

คำสำคัญ: คนต้นแบบ เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ภาพยนตร์สารคดี สื่อดิจิทัล

Abstract

Digital documentary of role models to develop children with intellectual disabilities used a group sample of children with intellectual disabilities of Chachoengsao Punyanukul School from Chachoengsao province. The objective is to develop children with cognitive impairment, communication, learning how to improve and to use digital media as a medium of instruction for children with intellectual disabilities by digital media production medium format with 3 stories.

The results were as follows: 1. three digital documentaries of role models to develop children with intellectual disabilities produced as media for instruction in the classroom and outside the classroom effectively; 2. documentary film as a medium of instruction accessible to children with intellectual disabilities is good in terms of imitation to create needs to change the attitude of the social development of the children with intellectual disabilities easier and 3. children with intellectual disabilities who interested in films can be repeatedly over and over; thus, compliant easily ready to develop activities and to change themselves better by the role model of their favorite.

Keywords: Role Model Children with Intellectual Disabilities Documentary Film Digital Media

¹ ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

1. บทนำ

เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา (Children with intellectual disabilities) สามารถพัฒนาทักษะการสื่อสาร การสื่อความหมาย การแสดงออกและการเข้าสังคมได้แบบเดียวกับเด็กปกติทั่วๆ ไปแต่ก็มีความบกพร่องด้านการเคลื่อนไหว ประสาทสัมผัสและทักษะทางวิชาการสามารถพัฒนาการเรียนรู้ได้ด้วยการฝึกทักษะด้านการทำงาน ทักษะทางด้านอาชีพเป็นแรงงานทั้งใช้ฝีมือหรืองานที่ต้องทำซ้ำๆ โดยต้องมีผู้แนะนำและคอยช่วยเหลือ เมื่อประสบความเครียด บางคนสามารถพัฒนาจนดูแลพ่อแม่และช่วยเหลืองานทางบ้านได้ เด็กบกพร่องทางสติปัญญามักจะฝึกทักษะการเรียนรู้โดยมีคนอื่นเป็นแบบอย่าง ในลักษณะของการเลียนแบบหรือการเป็นที่ยอมรับในสังคมของเด็กเองคนที่เป็นต้นแบบ (Role Model) เหล่านี้เป็นเหมือนฮีโร่หรือผู้นำที่เด็กบกพร่องทางสติปัญญาให้การยอมรับและอยากให้ตัวเองทำได้บ้างถึงแม้เป็นเพียงเรื่องเล็กน้อยก็ตามการใช้สื่อดิจิทัล เพื่อบันทึกคนต้นแบบหรือฮีโร่ของเด็กบกพร่องทางสติปัญญาในรูปแบบภาพยนตร์ และนำมาใช้สื่อสารกับเด็กเหล่านี้โดยผ่านสื่อต่างๆ เช่น โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ ที่สามารถเข้าถึงเด็กได้ง่ายและรวดเร็วโดยไม่ต้องมีปัจจัยด้านการเรียนการสอนในชั้นเรียนเป็นอุปสรรคเนื่องจากส่วนใหญ่ของเด็กบกพร่องทางสติปัญญามักจะไม่ชอบการเรียนรู้ในห้องเรียนที่เป็นรูปแบบการสอนเน้นหลักด้านวิชาการ

การสื่อความหมายในภาพยนตร์แบบธรรมชาตินิยมหรือแบบเหมือนจริงมักจะใช้การถ่ายทอดรูปแบบด้วยบทสนทนา สถานการณ์การแสดง การดำเนินงานและฉากมักถ่ายทำในสถานที่จริงมากกว่าการจัดฉากในโรงถ่ายภาพยนตร์การถ่ายทำภายนอกสถานที่แม้จะควบคุมไม่สะดวกแต่ก็ทำให้ความรู้สึกที่สมจริงและภาพมีความลึกซึ้งมากกว่า ภาพยนตร์ที่ใช้รูปแบบเหมือนจริงมักนิยมใช้เทคนิคการถ่ายทำแบบภาพยนตร์สารคดีเช่นการจัดแสงแบบแข็งๆ ไม่นิยมใช้แสงลบเงา การถ่ายช็อตยาวโดยไม่ตัดต่อ การวางมุมกล้องแบบผู้สังเกตการณ์ที่ให้ความรู้สึกอยู่ห่างจากเหตุการณ์และใช้เสียงของนักแสดงเองเหล่านี้เป็นต้น (บรรจง โกศลวัฒน์, 2545)

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความรู้ทัศนคติและพฤติกรรม (KAP) เป็นทฤษฎีที่ให้ความสำคัญกับตัวแปร 3 ตัวคือความรู้ (Knowledge) ทัศนคติ (Attitude) และการยอมรับปฏิบัติ (Practice) ของผู้รับสารอันอาจมีผลกระทบต่อสังคมจากการรับสารนั้นๆ การเปลี่ยนแปลงทั้งสามประเภนี้จะเกิดขึ้นในลักษณะต่อเนื่อง กล่าวคือเมื่อผู้รับสารได้รับสารก็จะทำให้เกิดความรู้เมื่อเกิดความรู้ขึ้นก็จะไปมีผลทำให้เกิดทัศนคติและขั้นสุดท้ายคือการก่อให้เกิดการกระทำ ทฤษฎีนี้อธิบายการสื่อสารหรือสื่อมวลชนว่าเป็นตัวแปรต้นที่สามารถเป็นตัวนำการพัฒนาเข้าสู่ชุมชนได้ด้วยการอาศัย KAP เป็นตัวแปรตามในการวัดความสำเร็จของการสื่อสารเพื่อการพัฒนา (สุพงษ์ โสชนะเสถียร, 2533)

โรเจอร์ส (อัจฉราพร พุ่มนิคม, 2551 อ้างถึงจาก Rogers, 1993) ได้กล่าวไว้ว่าทัศนคติเกี่ยวข้องกับการสื่อสารก่อให้เกิดผล 3 ประการคือ

1. การสื่อสารก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความรู้ของผู้รับสาร
2. การสื่อสารก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติของผู้รับสาร
3. การสื่อสารก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้รับสาร

การแสดงพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงทั้ง 3 ประการนี้จะเกิดในลักษณะต่อเนื่องกันกล่าวคือเมื่อผู้รับสารได้รับข่าวสารเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งจะก่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องนั้นและการเกิดความรู้ความเข้าใจนี้มีผลทำให้เกิดทัศนคติต่อเรื่องนั้นและสุดท้ายจะก่อให้เกิดพฤติกรรมที่กระทำต่อเรื่องนั้นๆ ตามมา Kelman (1967) ได้อธิบายถึงการเปลี่ยนแปลงทัศนคติโดยมีความเชื่อว่าทัศนคติอย่างเดียวกันอาจเกิดในตัวบุคคลด้วยวิธีที่ต่างกัน จากความคิดนี้ Kelman ได้แบ่งกระบวนการเปลี่ยนแปลงทัศนคติออกเป็น 3 ประการคือ

1. การยินยอม (Compliance) การยินยอมจะเกิดได้เมื่อบุคคลยอมรับสิ่งที่มีอิทธิพลต่อตัวเขาและมุ่งหวังจะได้รับความพอใจจากบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่มีอิทธิพลนั้น การที่บุคคลยอมกระทำตามสิ่งที่ยากให้เขากระทำนั้นไม่ใช่เพราะบุคคลเห็นด้วยกับสิ่งนั้นแต่เป็นเพราะเขาคาดหวังว่าจะได้รับรางวัลหรือการยอมรับจากผู้อื่นในการเห็นด้วยและกระทำตามดังนั้น

ความพอใจที่ได้รับจากการยอมรับกระทำตามนั้นเป็นผลมาจากอิทธิพลทางสังคมหรืออิทธิพลของสิ่งที่ก่อให้เกิดการยอมรับนั้น กล่าวได้ว่าการยอมรับกระทำตามนี้เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงทัศนคติซึ่งจะมีพลังผลักดันให้บุคคลยอมรับกระทำตามมากหรือน้อย ขึ้นอยู่กับจำนวนหรือความรุนแรงของรางวัลและการลงโทษ

2. การเลียนแบบ (Identification) การเลียนแบบเกิดขึ้นเมื่อบุคคลยอมรับสิ่งเร้าหรือสิ่งกระตุ้นซึ่งการยอมรับนี้เป็นผลมาจากการที่บุคคลต้องการจะสร้างความสัมพันธ์ที่ดีหรือเป็นที่พอใจระหว่างตนเองกับผู้อื่นหรือกลุ่มบุคคลอื่น จากการเลียนแบบนี้ ทัศนคติของบุคคลจะเปลี่ยนไปมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับสิ่งเร้าให้เกิดการเลียนแบบ กล่าวได้ว่าการเลียนแบบเป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงทัศนคติซึ่งพลังผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงนี้จะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับความน่าโน้มน้าวใจของสิ่งเร้าที่มีต่อบุคคลนั้น การเลียนแบบจึงขึ้นอยู่กับพลัง (Power) ของผู้ส่งสารบุคคลจะรับเอาบทบาททั้งหมดของคนอื่นมาเป็นของตนเอง หรือแลกเปลี่ยนบทบาทซึ่งกันและกัน บุคคลจะเชื่อในสิ่งที่ตัวเองเลียนแบบ แต่ไม่รวมถึงเนื้อหาและรายละเอียดในการเลียนแบบ ทัศนคติของบุคคลจะเปลี่ยนไปมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับสิ่งเร้าที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง

3. ความต้องการที่อยากจะเปลี่ยน (Internalization) เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลยอมรับสิ่งที่มีอิทธิพลเหนือกว่าซึ่งตรงกับความต้องการภายในค่านิยมของเขาพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปในลักษณะนี้จะสอดคล้องกับค่านิยมที่บุคคลมีอยู่เดิมความพึงพอใจที่ได้จะขึ้นอยู่กับเนื้อหารายละเอียดของพฤติกรรมนั้นๆ การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวถ้าความคิดความรู้สึกและพฤติกรรมถูกกระทบไม่ว่าจะในระดับใดก็ตามจะมีผลต่อการเปลี่ยนทัศนคติทั้งสิ้น นอกจากนี้จากนี้ทัศนคติของบุคคลเมื่อเกิดขึ้นแล้วแม้จะคงทนแต่ก็สามารถเปลี่ยนได้โดยตัวบุคคลสถานการณ์ข่าวสารการชวนเชื่อและสิ่งต่างๆ ที่ทำให้เกิดการยอมรับในสิ่งใหม่ แต่จะต้องมีความสัมพันธ์กับค่านิยมของบุคคลนั้นนอกจากนี้อาจเกิดจากการยอมรับโดยการบังคับ เช่น กฎหมาย ข้อบังคับ

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาบุคคลต้นแบบเพื่อการพัฒนาเด็กบกพร่องทางสติปัญญา
2. เพื่อผลิตสารคดีดิจิทัลใช้เป็นสื่อการสอนสำหรับเด็กบกพร่องทางสติปัญญา
3. เพื่อประเมินผลสารคดีดิจิทัลเพื่อพัฒนาเด็กบกพร่องทางสติปัญญาที่ผลิตขึ้น

3. วิธีการดำเนินงานวิจัย

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรคือ เด็กบกพร่องทางสติปัญญา

กลุ่มตัวอย่างคือ ศึกษาเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในเขตพื้นที่ของโรงเรียนจะเชิงเทราปัญญานุกูล เพื่อค้นหารวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์กลุ่มนักเรียนเพื่อคัดเลือกเด็กที่สามารถควบคุมตนเองได้แสดงออกถึงความสามารถในการสื่อสารมีทักษะทางการเรียน ทักษะทางกีฬา ทักษะทางด้านอาชีพ ทักษะทางศิลปะ สามารถเข้ากับสังคมได้ดีดูแลสุขภาพอนามัย ความปลอดภัยและมีความเป็นผู้นำ เพื่อคัดเลือกเป็นต้นแบบ โดยการบันทึกด้วยสื่อดิจิทัลหลังจากนั้นจึงผลิตเป็นภาพยนตร์สารคดีเพื่อนำไปใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนสำหรับเด็กบกพร่องทางสติปัญญาต่อไป

3.2 วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลและวางแผนการถ่ายทำภาพยนตร์ต้นแบบ

1. สรุปข้อมูล
2. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางการบันทึกภาพยนตร์ด้วยระบบดิจิทัล



3. คัดเลือกภาพและเสียงเพื่อการเล่าเรื่องด้วยโปรแกรมระบบดิจิทัล
4. ตัดต่อภาพและเสียง ROUGH - CUT ด้วยโปรแกรมการตัดต่อ

การผลิตภาพยนตร์คอนต้นแบบด้วยระบบดิจิทัล

1. ตัดต่อภาพและเสียงเป็น FINAL - CUT
2. นำภาพยนตร์คอนต้นแบบไปทดสอบกับผู้ประเมิน
3. นำภาพยนตร์ไปใช้งานจริงกับเด็กที่มีความบกพร่องทางปัญญา

ขั้นตอนการวิจัย

การวิจัยเรื่อง สารคดีดิจิทัลเพื่อเป็นสื่อพัฒนาเด็กบกพร่องทางสติปัญญามีวัตถุประสงค์เพื่อผลิตสารคดีดิจิทัลสำหรับเป็นสื่อการสอนเด็กบกพร่องทางสติปัญญาเพื่อช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้การอาชีพของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาโดยใช้คอนต้นแบบที่เป็นนักเรียนที่ประสบความสำเร็จในการเรียนทั้งด้านกีฬา ด้านศิลปะ และทักษะด้านการอาชีพ (การเกษตร) เพื่อเป็นตัวอย่างให้กับนักเรียนคนอื่นๆ โดยเริ่มดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

การรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลของคอนต้นแบบทั้ง 3 ตัวอย่าง คือ

1. คอนต้นแบบนักกีฬา
2. คอนต้นแบบนักศิลปะ
3. คอนต้นแบบนักเกษตร

วางแผนการบันทึกภาพคอนต้นแบบทั้ง 3 ตัวอย่าง โดยแบ่งการบันทึกภาพด้วยระบบดิจิทัล ดังต่อไปนี้

1. บันทึกสภาพภูมิศาสตร์ของโรงเรียนฉะเชิงเทราปัญญานุกูล 2 วัน
2. บันทึกคอนต้นแบบเรื่องการเรียนรู้ในห้องเรียน 2 วัน
3. บันทึกการสัมภาษณ์คอนต้นแบบ 1 วัน
4. บันทึกการสัมภาษณ์ครูผู้สอน 1 วัน
5. บันทึกการฝึกด้านทักษะของคอนต้นแบบด้านกีฬา 1 วัน
6. บันทึกการฝึกฝนทักษะของคอนต้นแบบด้านศิลปะ 1 วัน
7. บันทึกการฝึกทักษะด้านการอาชีพเลี้ยงสุกร 1 วัน
8. บันทึกภาพเหตุการณ์ทั่วไปของกิจกรรมภายในโรงเรียน 1 วัน

ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์สารคดีโดยวางแผนการบันทึกโดยกำหนดเป็นภาพโครงเรื่อง (Outline) ตามสภาพภูมิศาสตร์ของโรงเรียนฉะเชิงเทราปัญญานุกูลจากการสำรวจสภาพของโรงเรียนมีสถานที่ที่ควรบันทึกภาพซึ่งเชื่อมโยงกับเรื่องราวของคอนต้นแบบทั้ง 3 ตัวอย่าง คือ

- | | |
|---|---|
| 1. ป้ายชื่อด้านหน้าโรงเรียนถนนทางเข้าโรงเรียน | 2. บริเวณโรงเรียนสนามโรงเรียนสวนหย่อมโรงเรียน |
| 3. อาคารเรียน | 4. ห้องเรียนเจน |
| 5. ห้องเรียนท้อป | 6. ห้องเรียนศิลปะ |
| 7. อาคารฝึกอาชีพปั้น | 8. โรงฝึกอาชีพเพาะเห็ด |
| 9. โรงเลี้ยงสุกร | 10. หอพักนักเรียนชาย |
| 11. โรงครัว | 12. สนามฝึกซ้อมกรีฑา |
| 13. โรงอาหาร | 14. สวนเกษตรพอเพียง |
| 15. สัมภาษณ์เจน | 16. สัมภาษณ์ท้อป |
| 17. สัมภาษณ์ครูติ๊ก | 18. สัมภาษณ์ครูหมู |
| 19. บริเวณโดยรอบโรงเรียน | |

จากการสำรวจสถานที่โดยรอบของโรงเรียนฉะเชิงเทราปัญญานุกูลที่เกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่องตามโครงเรื่องของคนต้นแบบทั้ง 3 แบบ จึงได้กำหนดการบันทึกภาพคนต้นแบบด้วยระบบดิจิทัลตามลำดับของโครงเรื่อง โดยเริ่มบันทึกจากเรื่องของเงินคนต้นแบบนักกีฬา ตามด้วยเรื่องท้อปคนต้นแบบนักศิลปะและสุดท้ายเรื่อง สภาพคนต้นแบบนักเกษตร

วิธีการบันทึกภาพดำเนินการวางแผนโดยการบันทึกตามเวลาการเรียนของคนต้นแบบ ดังต่อไปนี้

วันที่ 1 ช่วงเช้าถ่ายเงินเรียนหนังสือในห้องเรียน ถ่ายท้อปเรียนหนังสือในห้องเรียนและถ่ายสภาพในโรงเพาะเชื้อเห็ด

ช่วงบ่ายถ่ายท้อปเรียนศิลปะและทำงานในโรงฝึกปั้น ถ่ายสภาพเก็บเห็ดส่งโรงครัว นั่งเชื้อเห็ด กรอกเชื้อเห็ดทำความสะอาดดอกสุกร ให้อาหารสุกร ถ่ายเงินซ้อมกรีฑากับครูตึก

วันที่ 2 ช่วงเช้าถ่ายสัมภาษณ์เงิน ถ่ายสัมภาษณ์ท้อป

ช่วงบ่ายถ่ายสวนเกษตรพอเพียง ถ่ายสภาพเข็นเศษอาหารเหลือจากโรงอาหารไปเลี้ยงสุกร ถ่ายท้อประบายสีตุ๊กตาดินที่โรงปั้น ถ่ายสภาพที่หอพักชาย ถ่ายเงินซ้อมกรีฑาตอนเย็น

วันที่ 3 ช่วงเช้าถ่ายสัมภาษณ์ครูหนูและถ่ายสัมภาษณ์ครูตึก

ช่วงบ่ายถ่ายอาคารเรียน สวนหย่อมโรงเรียน สนามโรงเรียน ป้ายโรงเรียนและบริเวณรอบๆ

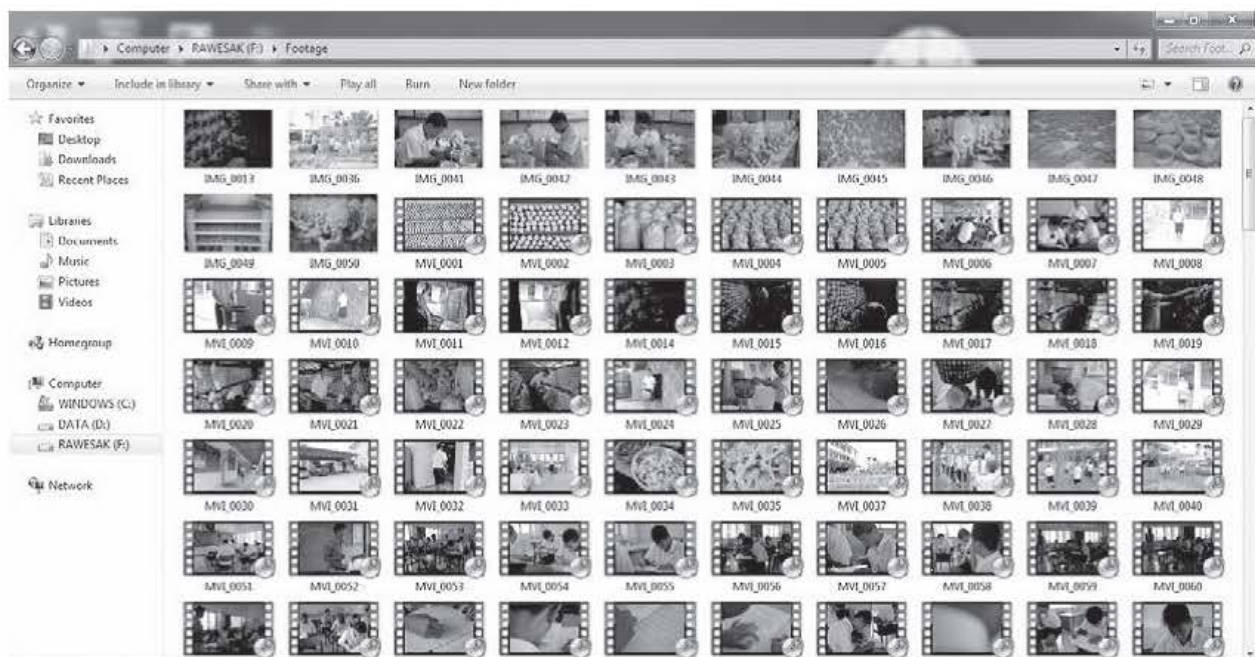


รูปที่ 1 แสดงภาพดิจิทัลไฟล์จากการถ่ายทำ (Footages) 1

ที่มา: ผู้วิจัย, 2557



รูปที่ 2 แสดงภาพดิจิทัลไฟล์จากการถ่ายทำ (Footages) 2
ที่มา: ผู้วิจัย, 2557



รูปที่ 3 แสดงภาพดิจิทัลไฟล์จากการถ่ายทำ (Footages) 3
ที่มา: ผู้วิจัย, 2557

4. ผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

4.1 สารคดีดิจิทัลเพื่อเป็นสื่อพัฒนาเด็กบกพร่องทางสติปัญญา

จากขั้นตอนการวิจัยได้ผลิตสารคดีดิจิทัลที่บันทึกคนต้นแบบ 3 คนโดยแยกเป็นตัวอย่าง 3 เรื่องเล่าเรื่องในรูปแบบภาพยนตร์สารคดีเพื่อเป็นสื่อการสอนสำหรับเด็กบกพร่องทางสติปัญญา จำนวน 3 ชุด มีผลการศึกษา ดังนี้

1. สารคดีเรื่อง เจน คนต้นแบบนักกีฬา

เรื่องย่อ เจน (นางสาวผกาพรรณ ชัยประเสริฐ) เป็นเด็กบกพร่องทางสติปัญญาที่เป็นนักวิ่งระยะสั้นเยาวชนทีมชาติไทยเป็นตัวแทนเข้าร่วมแข่งขันกรีฑา Special Olympics 2013 Asia Pacific Games Newcastle, Australia กำลังศึกษาอยู่ที่โรงเรียนฉะเชิงเทราปัญญานุกูล เจนได้รางวัลเหรียญทองจากการแข่งขันกรีฑาทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ เป็นตัวอย่างของความสำเร็จด้านการกีฬา



รูปที่ 4 ภาพยนตร์สารคดี เจน คนต้นแบบนักกีฬา

ที่มา: ผู้วิจัย, 2557

2. สารคดีเรื่อง ทือป คนต้นแบบนักศิลปะ

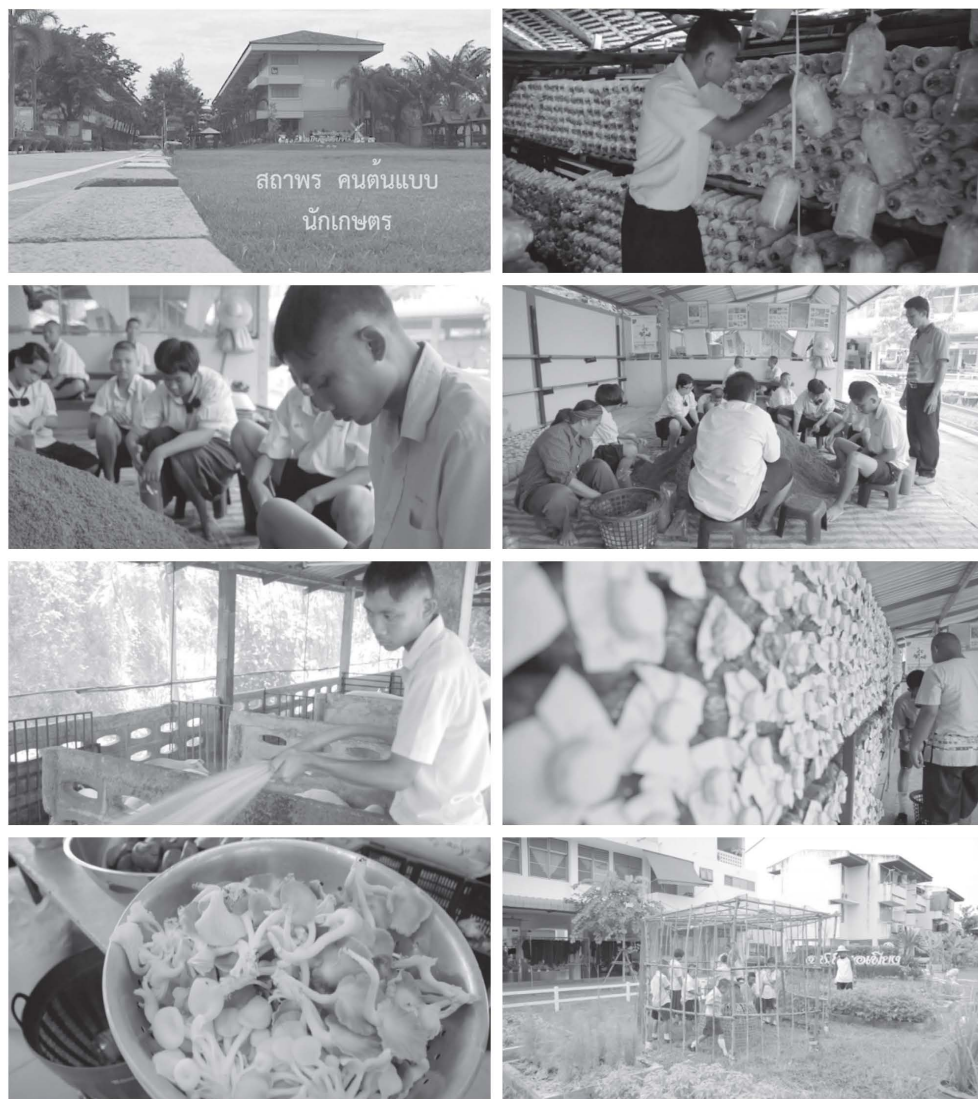
เรื่องย่อ ทือป (นายอดิศร จิราพงศ์) เป็นเด็กบกพร่องทางสติปัญญา กำลังศึกษาอยู่โรงเรียนชะเงวณวิทยา ศึกษานุกูล ขึ้นชอบงานศิลปะ ชะเนการแข่งขันศิลปหัตถกรรมที่เพชรบุรีได้เหรียญทอง วาดภาพชนะเลิศ ชื่อภาพเศรษฐกิจพอเพียงตามรอยพ่อ ได้รางวัลจากการประกวดวาดภาพมากมายในระดับประเทศและเคยเข้าร่วมโครงการ ART FOR ALL



รูปที่ 5 ภาพยนตร์สารคดี ทือป คนต้นแบบนักศิลปะ
ที่มา: ผู้วิจัย, 2557

3. สารคดีเรื่อง สถาพร คนต้นแบบนักเกษตร

เรื่องย่อ นายสถาพร ศรีแสงสุข มีปัญหาบกพร่องเรื่องการเรียนรู้ ฝึกด้านวิชาชีพอยู่ที่โรงเรียนชะเงวณวิทยา ศึกษานุกูล เขียนหนังสือได้เล็กน้อย มีทักษะทางด้านการเกษตร เช่น การทำก้อนเชื้อเห็ด การเพาะเห็ด และการเลี้ยงสุกร จนสามารถทำคลอดสุกรได้อย่างชำนาญโดยการเรียนรู้แบบทำซ้ำๆ บ่อยครั้ง จนจำได้และกลายเป็นทักษะที่นำไปใช้เลี้ยงชีพได้สำเร็จ



รูปที่ 6 ภาพยนตร์สารคดี สถาพร คนต้นแบบนักเกษตร

ที่มา: ผู้วิจัย, 2557

4.2 ผลการประเมินสารคดีดิจิทัลเพื่อเป็นสื่อพัฒนาเด็กบกพร่องทางสติปัญญา

การวิจัย สารคดีดิจิทัลเพื่อเป็นสื่อพัฒนาเด็กบกพร่องทางสติปัญญา ใช้ภาพยนตร์สารคดีทั้ง 3 ชุดเป็นสื่อการสอนให้กับกลุ่มที่ทำการประเมิน โดยใช้การประเมินแบบกลุ่มเป็นการสัมภาษณ์เชิงลึก (In - Depth Interview) มีคุณครูผู้เชี่ยวชาญการสอนเด็กบกพร่องทางสติปัญญาของโรงเรียนชะเชิงเทราปัญญาคุณ จำนวน 5 คนเป็นผู้ประเมินภาพยนตร์สารคดีทั้ง 3 เรื่องดังมีรายชื่อต่อไปนี้

1. ครูสมนึก เหลืองอ่อน รองผู้อำนวยการโรงเรียนชะเชิงเทราปัญญาคุณ
2. ครูคมสันต์ โชคเหมาะ ครูพลศึกษา
3. ครูหัสดี ผาสุกตรี ครูวิชาชีพรเกษตร
4. ครูไตรภพ วังคะฮาด ครูสอนศิลปะ
5. ครูปราณี ชินสุข ครูการอาชีพศิลปะ

จากการประเมินผลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกได้ผลสรุปว่า

1. ภาพยนตร์สารคดีดิจิทัลคนต้นแบบทั้ง 3 เรื่องสามารถใช้เป็นสื่อการสอนในห้องเรียนและเป็นสื่อที่ใช้สอนนอกห้องเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. สื่อการสอนในรูปแบบภาพยนตร์สามารถเข้าถึงเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาได้ดีในแง่ของการเลียนแบบทำให้เกิดความต้องการที่จะเปลี่ยนทัศนคติที่มีการพัฒนาการเข้าร่วมทางสังคมได้ง่ายขึ้น
3. เด็กบกพร่องทางสติปัญญามีพฤติกรรมที่สนใจในสื่อภาพยนตร์สามารถดูซ้ำๆ ได้บ่อยครั้ง ทำให้เกิดการยินยอมเชื่อฟังได้ง่ายขึ้นและพร้อมที่จะพัฒนาในกิจกรรมที่ยอมรับและเกิดความต้องการที่จะปรับเปลี่ยนตัวเองให้ดีขึ้นตามคนต้นแบบที่ตัวเองชื่นชอบ
4. เมื่อเด็กบกพร่องทางสติปัญญาอบรมรับ ก็จะสามารถควบคุมตัวเองได้ดีขึ้นซึ่งเป็นผลจากการเรียนรู้ด้วยสื่อสารคดีดิจิทัลคนต้นแบบซ้ำๆ หลายครั้งและพยายามจะปฏิบัติตามคนต้นแบบนั้นๆ
5. เด็กบกพร่องทางสติปัญญามีพัฒนาการทางสังคมเพิ่มขึ้นเนื่องจากเมื่อได้ชมสื่อสารคดีดิจิทัลคนต้นแบบบ่อยๆ ก็จะทำให้เกิดการเลียนแบบสร้างความมั่นใจและมีแรงจูงใจที่จะทำตามคนต้นแบบที่ตัวเองชื่นชอบทำให้เกิดความกล้าที่จะแสดงออกและไม่กลัวคนอื่น

4.3 ข้อเสนอแนะ

การบันทึกคนต้นแบบเด็กบกพร่องทางสติปัญญาในส่วนของ การสัมภาษณ์ ควรทำความเข้าใจกับเด็กให้มากกว่านี้เพื่อสร้างความสนิทสนมและความไว้วางใจโดยมีคุณครูที่เป็นพี่เลี้ยงคอยช่วยเหลือและให้กำลังใจกับเด็กๆ เนื่องจาก การถ่ายทำมีกล้องบันทึกภาพทำให้เด็กรู้สึกไม่เป็นธรรมชาติ อีกทั้งเด็กกลุ่มนี้มักมีปัญหาเรื่องความจำไม่สามารถพูดติดต่อกันเป็นเรื่องราวหรือเล่าเรื่องเพื่อการสื่อสารให้เข้าใจได้โดยง่าย ทำให้การสัมภาษณ์ขาดประเด็นเนื้อหาที่เล่าเรื่องของตัวเด็กเองต้องแก้ปัญหาโดยการสัมภาษณ์ครูผู้สอนเด็กต้นแบบด้านนั้น เพื่อช่วยให้ข้อมูลเสริม ทำให้ขาดการมีส่วนร่วมของคนต้นแบบไปบ้าง ในส่วนของ การใช้สารคดีดิจิทัลเป็นสื่อการสอนในชั้นเรียนทางกลุ่มผู้ประเมินมีคำแนะนำว่าควรให้คุณครูผู้สอนในแต่ละชั้นเรียนกล่าวนำเกริ่นเรื่องของคนต้นแบบให้นักเรียนในชั้นได้เข้าใจก่อนจะเปิดภาพยนตร์สารคดีเรื่องนั้นๆ ให้นักเรียนได้ชมเพื่อสร้างความเข้าใจที่ชัดเจนยิ่งขึ้นและจะทำให้สัมฤทธิ์ผลได้ง่ายขึ้น ทั้งนี้ต้องมีการทำซ้ำบ่อยๆ จึงจะมีประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

- กรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. 2544. การจัดการศึกษาสำหรับบุคคลที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- นพวรรณ ศรีวงศ์พานิชและพัฏฐโรจน์ มหามงคล. 2551. ภาพยนตร์สารคดีดิจิทัลคนต้นแบบการพัฒนาการและพฤติกรรมเด็ก. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: โฮลิสติกพับลิชชิง.
- บรรจง โกศลวัฒน์. 2545. ศิลปะการแสดงภาพยนตร์โทรทัศน์และละคร. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุรพงษ์ โสชนะเสถียร. 2533. การสื่อสารกับสังคม. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Kelman, H. C. 1967. **Compliance, Identification and Internalization: Three Process of Attitude Change, Attitude Theory and Measurement.** New York: John Wiley and Sons.