

การออกแบบสื่อการเรียนรู้เพื่อการอนุรักษ์สถาปัตยกรรม : เรือนอีสาน

Design of learning media for architectural conservation: Isan house

มนชญา สระบัว

Monchaya Sabuar

อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น

อีเมล : Monchaya.sa@spu.ac.th

วันที่รับบทความ (Received) 15 ก.ย. 2562

วันที่ได้รับบทความฉบับแก้ไข (Revised) 14 พ.ย. 2562

วันที่ตอบรับบทความ (Accepted) 14 ธ.ค. 2562

บทคัดย่อ

บทบาทของการศึกษามีความสำคัญในการขับเคลื่อนประเทศชาติ รัฐบาลไทยได้ให้ความสำคัญต่อคุณภาพการศึกษาของประเทศ โดยเฉพาะคุณภาพทางการศึกษา มีการสร้างความรู้และความตระหนักเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ตลอดจนมีการจัดหลักสูตรเกี่ยวกับศิลปะและวัฒนธรรมที่เป็นการอนุรักษ์ภูมิปัญญา ก่อให้เกิดการไหลเวียนทางวัฒนธรรมผ่านการแลกเปลี่ยนการเรียนรู้และการหลอมรวมความหลากหลายบนพื้นฐานของเอกลักษณ์ ทำให้การขับเคลื่อนประเทศชาติยืนหยัดอยู่บนรากฐานของตนเองและภูมิปัญญาของชุมชนและสังคม ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนในระยะยาว สถาปัตยกรรมเป็นสิ่งที่สามารถบอกเรื่องราวและสื่อความหมายในอดีต ซึ่งสะท้อน ถึงอารยธรรมของพื้นที่นั้นๆ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือหรือภาคอีสานนั้นเป็นอีกแห่งหนึ่งที่มีอารยธรรมที่เก่าแก่ มีการดำเนินชีวิตในรูปแบบสายวัฒนธรรมไทย - ลาว ซึ่งเกิดจากผู้คนหลายกลุ่ม หลาย ภาษา หลายเผ่าพันธุ์ ซึ่งชาวอีสานมีรูปแบบวัฒนธรรมประเพณีและวิถีการดำเนินชีวิตตามคตินิยม ภูมิปัญญา สังคม จารีต ประเพณี วัฒนธรรม และสถาปัตยกรรม โดยเฉพาะเรือนอีสานเป็นวิวัฒนาการของที่อยู่อาศัยของชาวอีสาน ที่แสดงออกถึง ความเป็นอยู่วิถีชีวิตของชาวอีสาน การพัฒนาด้านวัสดุก่อสร้าง ตลอดจนการก่อสร้างเรือน ดังนั้นการออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่มีเนื้อหาเฉพาะด้านค่อนข้างละเอียดนั้น จำเป็นต้องคำนึงถึงหลักการออกแบบ อาศัยหลักจิตวิทยาการรับรู้เพื่อการออกแบบ เพื่อให้ผู้รับสื่อเกิดความรู้และความเข้าใจอย่างแท้จริง เมื่อได้ศึกษาเนื้อหาจากสื่อเรื่องนั้นและเกิดผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้น

คำสำคัญ : เรือนอีสาน ,การออกแบบ, สื่อ

ABSTRACT

The role of education is important in driving the nation. The Thai government attaches importance to the quality of education in the country especially the quality of education, creating knowledge and awareness about the environment as well as organizing courses on art and culture that preserve wisdom creating cultural circulation through the

exchange of learning and the fusion of diversity based on identity. That makes the nation move on its foundation and the wisdom of communities and society, which will lead to long-term sustainable development Architecture is a way of telling stories and meaning in the past which reflects the civilization of that area. The northeast region is another civilized place. With the life in form of Thai-Laos culture which is caused by people of many groups, languages, and races in which Isan people have forms, cultures, traditions and ways of living according to ideology, wisdom, society, tradition, culture and architecture. Especially, Huan-Isan is the evolution of the habitat of Isan people. which represents life and ways of life of isan people development of building materials as well as the construction of Huan. Therefore, the design of learning media that has quite specific content need to consider design principles relying on the psychology of cognition for design For the media receivers to have true knowledge and understanding when studying the content from that media and achieve better results.

Keywords : Northeastern House, Design, Media

บทนำ

การออกแบบสื่อเพื่อการรับรู้ให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด ควรคำนึงถึงปัจจัยในหลายด้าน การออกแบบสื่อจึงจำเป็นต้องศึกษาทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบ ทฤษฎีเกี่ยวกับการรับรู้ของผู้บริโภค และเนื้อหาเรื่องนั้นๆ อย่างละเอียด ก่อนที่จะผลิตหรือสร้างสื่อเพื่อส่งออกไปยังผู้รับ ซึ่งนักออกแบบสื่อประเภทสื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนนักศึกษา ควรที่จะทำแบบสอบถามความต้องการของผู้เรียน ศึกษาปัญหาที่ผู้เรียนประสบปัญหา และลำดับความสำคัญของปัญหาเพื่อแก้ไข เพื่อให้สื่อการเรียนรู้ของผู้เรียนจะได้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยข้อมูลที่นำมาสร้างสื่อนั้นจะต้องเป็นข้อมูลจริง และนำมาลำดับก่อนออกแบบสื่อตั้งแต่เริ่มต้นกระบวนการการสร้างสื่อ จนเสร็จสิ้น ซึ่งจะทำให้สื่อการเรียนรู้นั้นมีประสิทธิภาพและตอบโจทย์ผู้เรียนมากที่สุด ทำให้เกิดผลสัมฤทธิ์ที่น่าพึงพอใจ และดีขึ้นกว่าการเรียนรู้ในตำราแบบเก่า โดยการนำหลักการออกแบบเพื่อดึงดูดความสนใจ และนำเทคโนโลยีใหม่เข้ามาช่วยในการผลิตสื่อ เพราะพฤติกรรมของผู้บริโภคในยุคปัจจุบันที่มีสมาร์ทโฟนเป็นปัจจัยที่ ๕ ของการใช้ชีวิต โดยมีการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อดึงดูดความน่าสนใจเช่น พัฒนาเป็นแอปพลิเคชันต่างๆ ซึ่งมีการนำไปออกแบบและประยุกต์ใช้อย่างแพร่หลายในด้านต่างๆ ทั้งในด้านของสื่อเพื่อการเรียนรู้ เพื่อการศึกษา เป็นต้น

การศึกษางานสถาปัตยกรรม เป็นบทเรียนที่ต้องใช้ความรู้และความเข้าใจเป็นอย่างมาก อาจจะใช้เวลาในการทดลอง ทดสอบ และอ่านอย่างละเอียดในหลายๆ ครั้ง นอกจากนี้นงานสถาปัตยกรรมในสมัยก่อนยังควรค่าแก่การอนุรักษ์ เพราะเป็นภูมิปัญญาของคนรุ่นก่อนที่สืบทอดองค์ความรู้กันมา เยาวชนรุ่นใหม่ควรได้รับการศึกษาถึง เรื่องราว วัฒนธรรม ความเชื่อ ในการสร้างงานสถาปัตยกรรมในสมัยก่อน ตลอดจนมีการพัฒนาการสร้างงานสถาปัตยกรรมแบบใหม่ๆ ในปัจจุบัน ให้เยาวชนเห็นว่ามีการพัฒนาการอย่างไร ยกตัวอย่าง

เช่นสถาปัตยกรรมเรือนอีสาน ที่มีอิทธิพลการสร้างบ้านเรือนมาจากประเทศลาวและประเทศกัมพูชา (เขมร) ช่างที่สร้างบ้านเรือนในสมัยนั้นเป็นช่างที่มีเชื้อสายมอญ และในยุคนั้นชาวอีสานนิยมตั้งหมู่บ้านเป็นกลุ่ม บนที่ดอนเรียกตามภาษาท้องถิ่นว่า "โนน" โดยยึดทำเลการทำนาเป็นสำคัญ คือ บริเวณรอบหมู่บ้านจะมีที่ราบลุ่มกว้างใหญ่ มีหนองน้ำ หรือลำน้ำเล็กๆ ที่มีน้ำสำหรับบริโภคในฤดูแล้ง ไม่ห่างไกลหมู่บ้านมากนักและจะมีป่าละเมาะสำหรับสาธารณประโยชน์ ซึ่งใช้พื้นที่ปล่อยวัวและควายในฤดูทำนา และเป็นแหล่งเก็บพืชผักป่าอีกด้วย หากมีวัดก็จะตั้งอยู่ตอนท้ายหมู่บ้านเป็นส่วนใหญ่ และยังมีสถานที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งก็คือ ศาลปู่ตา หรือเรียกตามภาษาว่า "ตูปู่ตา" ซึ่งมักจะตั้งอยู่ทางเข้าหมู่บ้านซึ่งเป็นตอนที่ยื่นออกมา บางแห่งมีพื้นที่กว้างใหญ่ เรียกว่า "ดอนปู่ตา" การสร้างบ้านเรือนในสมัยนั้นมักจะตั้งอยู่ติดแม่น้ำ รายล้อมด้วยสวนมะพร้าวและนาข้าว ตัวบ้านสร้างจากไม้ไผ่ยกพื้นสูง มีบันไดอยู่ด้านหน้า บนเรือนจะกั้นเป็นห้องนอนและพื้นที่ทำงาน ได้ถุนบ้านใช้เป็นที่พักเก็บเครื่องมือทำนาทำไร่และใช้เลี้ยงสัตว์ ส่วนยุ้งข้าวจะปลูกอยู่ห่างจากตัวเรือนออกไป และการสร้างเรือนในสมัยนั้น จะทำเพื่อยู่อายุจริงๆจึงไม่ประณีตบรรจงมากนัก นั่นคือผู้มีฐานะขนาดปานกลางจะสร้างบ้านเรือนที่มีขนาด 2 ห้องนอน คือ ห้องส้วม และห้องเปิง มีส่วนที่เชื่อมต่อห้องนอนของลูกสาวกับเครือญาติเป็นชานโล่งไม่มีหลังคา ติดต่อกับครัว ซึ่งส่วนใหญ่จะมีขนาดเล็ก ลักษณะเป็นบ้านใต้ถุนสูงเพื่อทำกิจกรรม เช่น ทอผ้า เก็บเครื่องมือทำนา และให้วัวควายนอนส่วนหนึ่ง

การศึกษา

บทบาทของการศึกษามีความสำคัญในการขับเคลื่อนประเทศชาติ รัฐบาลไทยได้ให้ความสำคัญต่อคุณภาพการศึกษาของประเทศ โดยเฉพาะคุณภาพทางการศึกษา มีการสร้างความรู้และความตระหนักเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ตลอดจนมีการจัดหลักสูตรเกี่ยวกับศิลปะและวัฒนธรรมที่เป็นการอนุรักษ์ภูมิปัญญา ก่อให้เกิดการไหลเวียนทางวัฒนธรรมผ่านการแลกเปลี่ยนการเรียนรู้และการหลอมรวมความหลากหลายบนพื้นฐานของเอกลักษณ์ ทำให้การขับเคลื่อนประเทศชาติยืนหยัดอยู่บนรากฐานของตนเองและภูมิปัญญาของชุมชนและสังคม ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนในระยะยาว สนับสนุนให้ทุกฝ่ายมีส่วนร่วมในการทำนุบำรุงภูมิปัญญาและวัฒนธรรมอันดีงามทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับชาติ มีโลกทัศน์ทางวัฒนธรรมที่กว้างขวางและรู้จักเลือกสรรไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาตนเองและสังคม องค์การศึกษาแห่งสหประชาชาติ กำหนดความหมายของวัฒนธรรมว่าหมายถึง วิถี ชีวิต ทั้งหมด ของประชาชน และวัฒนธรรมมีองค์ประกอบ 4 ส่วน คือ 1 มรดกทางวัฒนธรรม เอกลักษณ์ของวัฒนธรรมร่วมสมัย 2 ภูมิปัญญาและเทคโนโลยีหรือศิลปะและวิทยาการสาขาต่างๆ 3 สิทธิมนุษยชนและประชาธิปไตย และ 4 วัฒนธรรมของทุกประเทศ และจุดสำคัญในการประมวลแนวทางและบริบทของวัฒนธรรมแต่ละระดับ คือ วัฒนธรรมโลก วัฒนธรรมประจำชาติ และวัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งวัฒนธรรมท้องถิ่นมุ่งแนวปฏิบัติตามหลักจารีตประเพณีซึ่งถือมาในอดีตเกี่ยวกับวิถีชีวิต พิธีกรรมขนบธรรมเนียมประเพณีและวิถีชีวิตที่สืบทอดกันมาจนกลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะเผ่าพันธุ์ เมื่อกล่าวถึงตรงนี้ในฐานะผู้ออกแบบสื่อการเรียนรู้ มีแนวทางปฏิบัติว่าทำอย่างไรให้วัฒนธรรมประจำชาติและวัฒนธรรมท้องถิ่นของไทยเราสามารถดำรงอยู่ได้โดยปราศจากการครอบงำและดำรงความเป็นชาติไทย คือ เรื่อง การพัฒนาการศึกษาให้คนในชาติในท้องถิ่นมีความรู้ รักและหวงแหนใช้วัฒนธรรมของตนเองเป็นเครื่องในดำรงชีพ ยึดปรัชญาที่ว่าการศึกษา คือ กระบวนการสืบทอดและสร้างสรรค์วัฒนธรรมตนเอง โดยคิดว่าการ

จัดทำหลักสูตรการศึกษาที่มีเน้นให้ตั้งอยู่บนรากเหง้าของวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อให้เยาวชนเกิดภูมิคุ้มกันสามารถใช้ในชีวิตประจำวัน อาทิ

- 1 เยาวชนเกิดความรู้และความเข้าใจซาบซึ้งและมีความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมตนเองหรือท้องถิ่นที่บรรพชนสืบต่อกันมา
- 2 เยาวชนเกิดความรู้สึกรักยารักษาสืบทอด และพัฒนารูปแบบในการดำรงชีพที่ดี
- 3 เยาวชนรู้จักรักษาและประพடுத்தตามแนวทาง และบรรพตฐานท้องถิ่น คือ ใช้หลักธรรมทางศาสนาเป็นแกนในการพัฒนาคุณภาพชีวิต
4. เยาวชนมีการสืบทอดและพัฒนาภาษาถิ่น ภาษาชาตรวมทั้งกริยามารยาทที่ดี เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ทำให้สามารถอยู่ร่วมในสังคมในปัจจุบันอย่างสันติ
5. เยาวชนรู้จักรักษารูปแบบศิลปะและการละเล่นตามเอกลักษณ์ของท้องถิ่นไว้ให้คงเดิม
6. เยาวชนรู้จักรักษารูปแบบครอบครัว สังคม เครือญาติ และสามารถปกครองตนเองได้

ดังนั้นการที่จะให้วัฒนธรรมไทยนั้นดำรงอยู่อย่างมั่นคงคู่ประเทศไทยนั้นต้องอาศัยการร่วมแรงร่วมใจจากประชาชนชาวไทยทุกคนผู้เป็นเจ้าของวัฒนธรรมไทย ที่จะช่วยกันพัฒนาชาติให้คงความเป็นชาติไทย ดังพระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวที่ดาร์สว่า “อิฐเพียงแผ่นเดียวก็มีค่า ควรที่เราจะได้ช่วยกันรักษาไว้ ” เปรียบเหมือนวัฒนธรรมไทยเป็นของคนทั้งชาติ จึงควรมีการร่วมมือกัน อนุรักษ์และพัฒนาให้เจริญงอกงามทัดเทียมอารยประเทศ กล่าวได้ว่าวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ทำให้เจริญงอกงามสืบมาและยังเป็นเนื้อตัวของความเจริญงอกงามที่มีอยู่ ซึ่งจะเป็นพื้นฐานของความเจริญงอกงามต่อไป ตลอดจนยังเป็นเครื่องวัดระดับความเจริญงอกงามของสังคมนั้นๆ ถือเป็นการอนุรักษ์มรดกทางภูมิปัญญาของบรรพบุรุษ ดังนั้นการศึกษาที่มีประสิทธิภาพเป็นสิ่งที่ทุกคนควรตระหนักเพราะจะส่งผลต่อการพัฒนาประเทศชาติ ความเจริญงอกงามอย่างมีขนบธรรมเนียมประเพณีในอนาคต และการที่จะมีสื่อเพื่อการศึกษาที่มีคุณภาพก็ต้องเกิดจากการออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่ผ่านกระบวนการวิเคราะห์จากผู้รู้จริง และจากผู้ที่นำปัญหาของการรับรู้ในการเรียน ปัญหาที่เกิดจากการเรียนของเยาวชนมาแก้ไขจนกว่าจะได้สื่อสำหรับการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด

สถาปัตยกรรมเรือนอีสาน



ภาพที่ 1 เรือนเกย

สถาปัตยกรรมเป็นสิ่งที่สามารถบอกเรื่องราวและสื่อความหมายในอดีต ซึ่งสะท้อนถึงอารยธรรมของพื้นที่นั้นๆ ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือหรือภาคอีสานนั้นเป็นอีกแห่งหนึ่งที่มีอารยธรรมที่เก่าแก่ มีการดำเนินชีวิตในรูปแบบสายวัฒนธรรมไทยและลาว ซึ่งเกิดจากผู้คนหลายกลุ่ม หลายภาษา หลายเผ่าพันธุ์ ซึ่งชาวอีสานมีรูปแบบวัฒนธรรมประเพณีและวิถีการดำเนินชีวิตตามคตินิยม ที่มีความคล้ายคลึงกันกับชาวประเทศลาว ไม่ว่าจะเป็นด้านภูมิปัญญา สังคม จารีต ประเพณี วัฒนธรรม และสถาปัตยกรรม โดยจะกล่าวเน้นถึงสถาปัตยกรรมอีสาน หรือที่เรียกกันว่า “เฮือนอีสาน” ที่เป็นวิวัฒนาการของที่อยู่อาศัยของชาวอีสาน ที่แสดงออกถึงความเป็นอยู่วิถีชีวิตของชาวอีสาน การพัฒนาด้านวัสดุก่อสร้าง ตลอดจนการก่อสร้างเรือนอีสาน ตั้งแต่การใช้วัสดุที่หาได้ในป่าสมัยก่อน เช่น หวาย เถาวัลย์ต่างๆ มาใช้แทนตะปู เพื่อผูกชิ้นส่วนต่างๆ ของตัวเรือนให้มีความแข็งแรงคงทนมากขึ้น ซึ่งบางพื้นที่เรียกว่า “เฮือนผูก” สุวิทย์ จิระมณี (2546) กล่าวว่า เรือนเป็นสิ่งสำคัญต่อชีวิตที่ใช้ในการกินอยู่หลับนอน คนสมัยโบราณสร้างบ้านเรือนต้องคำนึงถึงการหาถักขย้อม ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับโชคลางทางไสยศาสตร์เพื่อจะได้มาซึ่งความเป็นสิริมงคลแก่ตนมากกว่าจะคิดเรื่องเหตุผลพิธีกรรมต่างๆ เกี่ยวกับความเชื่อนี้ขึ้นอยู่กับ “หมอมอ” (หมอดู) หรือผู้สูงอายุที่มีความรู้ในเรื่องนี้



ภาพที่ 2 เฮือนซ่ง

มรดกทางวัฒนธรรมไทยทางด้านสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นในปัจจุบันอยู่ในภาวะที่วิกฤต อันเนื่องมาจากกระแสการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเศรษฐกิจที่ไม่มีทิศทางที่แน่นอน เพราะกำลังเกิดภาวะสุดโต่งขึ้นในสังคมขณะนี้ นั่นคือการเน้นการลงทุนทางเศรษฐกิจให้เป็นประเทศอุตสาหกรรมเพื่อการส่งออกผลิตผลต่างๆ ให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ โดยไม่คำนึงถึงผู้คนส่วนใหญ่ในประเทศว่าจะปรับตัวทันต่อสิ่งใหม่ๆ ที่เข้ามาจากภายนอกอย่างรวดเร็วหรือไม่ อาทิเช่นการสร้างบ้านเรือน อาคารสถานที่ต่างๆ ในพื้นที่ภาคอีสานในปัจจุบันผู้ออกแบบการสร้าง ได้นำรูปแบบสถาปัตยกรรมจากชาติทางยุโรปมาออกแบบในสร้างอาคาร ร้านอาหาร เป็นต้น ผลที่ตามมาคือ รูปแบบทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญา แต่เดิม กำลังหมดความหมายไปอย่างรวดเร็วก่อนเวลาที่ควรจะเป็น เพราะคนในรุ่นใหม่หันมารับสิ่งใหม่ๆ และสร้างของใหม่ๆ เข้าแทนที่อย่างรวดเร็ว ถึงกับบางทีก็รับอะไรต่ออะไรจากภายนอกมาทั้งหมด โดยไม่มีการปรับปรุงให้เหมาะสมแต่อย่างใด เพราะคนรุ่นใหม่อาจคิดว่ายี่งใหม่ยิ่งแปลกก็ยิ่งโก้ มีสง่าราศีดี ขณะที่คนในสังคมรุ่นใหม่ที่เป็นชนกลุ่มใหญ่กำลังหลงใหลได้

ปลี่ยนกับรูปแบบใหม่ๆ ทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้น การอนุรักษ์สถาปัตยกรรม ภูมิปัญญาของคนในชาติแบบเดิม กลับถูกมองข้ามและไม่ได้นำมาพัฒนาให้เกิดงานสร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ที่มีการตระหนักถึงคุณค่าเลย



ภาพที่ 3 เอือนผูก

การออกแบบและสร้างสรรค์สื่อใหม่

ปัจจุบันสื่อการเรียนการสอนในเรื่องสถาปัตยกรรมเรือนอีสานยังคงเป็นตำราเรียน ที่มีรูปภาพบอกส่วนต่างๆ ของตัวเรือน แต่ด้วยเนื้อหาละเอียดและค่อนข้างยากที่จะทำความเข้าใจกับการเรียนในบทเรียน ประกอบการบรรยายของผู้ถ่ายทอดในครั้งเดียวแล้วจะสามารถทำความเข้าใจได้ทันที สาเหตุอาจจะเกิดจากเพราะผู้สนใจในเรื่องนี้มีสติปัญญาต่ำ ขาดแรงจูงใจ สื่อการเรียนรู้น่าสนใจหรือขาดสื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจึงส่งผลกระทบทำให้ผู้เรียนเรียนไม่รู้เรื่อง (กรมสุขภาพจิต, 2546) การออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่เป็น การสร้างสรรค์สื่อใหม่ จึงเป็นสิ่งที่ผู้พัฒนาสื่อการเรียนควรที่จะออกแบบให้ผู้สนใจในเนื้อหาสามารถศึกษาและทำความเข้าใจได้ครั้งเดียว โดยยึดหลักการออกแบบและประยุกต์ใช้กับเทคโนโลยีใหม่ๆ เข้าร่วมกัน เช่น การทำวิดีโอประกอบสื่อการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนมองเห็นภาพในวิดีโอในรูปแบบสามมิติ หรืออาจจะพัฒนาแอปพลิเคชันที่เกี่ยวกับการให้ความรู้ในเนื้อหานี้ๆ หรือพัฒนาแอปพลิเคชันเป็นเกมส์แนว Puzzle เพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ในส่วนต่างๆ ของสถาปัตยกรรมเรือนอีสาน ซึ่งอาจจะทำให้ผู้สนใจในเรื่องนี้เกิดความรู้สึกอยากเรียนรู้ เกิดการรับรู้ด้วยตนเอง และอาจทำให้เข้าใจในเนื้อหานี้มากขึ้น แต่ผู้ออกแบบสื่อการเรียนรู้ก็ต้องคำนึงถึงศักยภาพในการเรียนรู้ของผู้ที่สนใจเรื่องนี้และนำจุดบกพร่องไปพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เพราะว่าแต่ละคนมีความแตกต่างกัน พื้นฐานการรับรู้ไม่เหมือนกัน ซึ่งอาจจะส่งผลให้ได้รับทักษะความรู้ความเข้าใจไม่เท่ากัน หากนักออกแบบมีการออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่มีการวางแผนมีการลำดับขั้นตอนเนื้อหาตั้งแต่เนื้อหาแบบเบื้องต้นจนถึงขั้นสูง คำนึงถึงการจิตวิทยาการเรียนรู้ในออกแบบเนื้อหาในบทเรียนให้มีความแปลกใหม่ สะดุดตา และสามารถกระตุ้นให้ผู้สนใจมีความชื่นชอบและสนุกกับการเรียนในแบบของสื่อใหม่ตลอดจนทำให้เข้าใจในเนื้อหานี้ ก็จะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดเรียนรู้และจดจำได้อย่างแม่นยำ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจสิ่งยากที่เป็นนามธรรมได้ง่าย รวดเร็ว เพลิดเพลิน

จิตวิทยาการเรียนรู้เพื่อการออกแบบ

การออกแบบ เป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถสร้างสื่อ สำหรับการสื่อสารระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ได้ ทั้งนี้ กระบวนการสื่อสารที่ต้องการให้ผู้รับสารได้รับข้อมูลที่สมบูรณ์และมีประสิทธิภาพนั้นจำเป็นต้องอาศัยหลักจิตวิทยาเพื่อการออกแบบ ควบคู่กับความรู้ความชำนาญทางศิลปะและการออกแบบ หลักจิตวิทยาเพื่อการ

ออกแบบในที่นี้หมายถึง การศึกษาเรื่องพฤติกรรมภายในและภายนอกของมนุษย์โดยเฉพาะอย่างยิ่งมนุษย์ที่อยู่ ฐานผู้บริโภคสินค้าหรือบริการต่างๆ รวมทั้งวิเคราะห์พฤติกรรมทำงานของผู้ที่ทำหน้าที่ออกแบบเพื่อค้นหา ข้อดีข้อเสียต่างๆ แล้วนำไปปรับปรุงการออกแบบต่อไป ซึ่งการรับรู้กับการออกแบบนั้นจำเป็นอย่างมากที่ นักออกแบบควรคำนึงถึงเป็นอันดับต้นๆ เช่น สมมุติว่ามีภาพๆเดียวกัน คนแต่ละคนอาจจะมองเห็นภาพหรือ เข้าใจภาพนั้นแตกต่างกัน โดยเฉพาะภาพที่มีความเป็นนามธรรมสูง ที่เป็นแบบนี้เพราะคนแต่ละคนมี ความสามารถในการรับรู้ที่แตกต่างกัน ซึ่งการรับรู้มีกระบวนการตีความหมายของสิ่งที่ได้ยินได้เห็น หรือสิ่งที่ รู้สึกรับได้ด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้า เพื่อให้รู้ว่าสิ่งที่สัมผัสได้นั้นคืออะไร นอกจากนั้นการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ ของนักออกแบบต้องนำองค์ประกอบทางศิลปะต่างๆมาผสมผสานกันจนเป็นผลงานให้ผู้บริโภคได้รับรู้และเกิด ความเข้าใจในผลงานโดยผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า โดยประสาทสัมผัสทางตาเป็นส่วนสำคัญลำดับต้นๆ ของ การรับรู้ เนื่องจากประสาทสัมผัสทางตาสามารถรับรู้ได้ 75% ของสิ่งที่เข้ามาสู่ประสาทสัมผัสของมนุษย์ อย่างไรก็ตามการรับรู้ทางสายตาของคนแต่ละคนจะมีมากน้อยต่างกันขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ เช่น ปัจจัยทาง สิ่งแวดล้อมเช่นการมองบางสิ่งบางอย่างท่ามกลางฝนตกหนัก ระยะใกล้ไกลระหว่างสายตากับสิ่งที่กำลังมอง นอกจากนี้ยังเกี่ยวข้องกับลักษณะพื้นฐานของคนคนนั้น เช่น เพศ วัย ระดับการศึกษา ค่านิยม ทักษะคิดหรือ แม้แต่ความสมบูรณ์ทางสายตา รวมทั้งสิ่งที่ถือว่าเป็นวิธีการสร้างสรรค์ทางศิลปะที่ผู้ออกแบบนำมาสร้างสรรค์ เป็นสื่อการเรียนรู้

จิตวิทยาเกสตัลท์กับการออกแบบ เป็นหนึ่งในหลายกลุ่มจิตวิทยาที่เน้นเรื่องการรับรู้จากสิ่งเร้า จิตวิทยาเกสตัลท์ มีหลักการที่เน้นว่าส่วนรวมสำคัญน้อยกว่าส่วนย่อยหมายถึงการรับรู้จากสิ่งที่มองเห็นเป็น ภาพหรือสัญลักษณ์ในส่วนที่เป็นรูปทรงโดยรวมหรือส่วนที่มีจุดเด่นที่สุดก่อนส่วนที่เป็นจุดเล็กโดยเฉพาะอย่าง ยิ่งในภาพหรือสัญลักษณ์ที่มีองค์ประกอบมากกว่าหนึ่งองค์ประกอบแต่มีเพียงองค์ประกอบเดียวที่เด่นที่สุดและ ทำให้ผู้พบเห็นจดจำได้ก่อนและนานที่สุดนักจิตวิทยากลุ่มนี้ได้นำไปสู่แนวทางการออกแบบที่สอดคล้องกับเรื่อง จิตวิทยาเช่นเรื่องการประสานภาพทางสายตา (Closure) โดยสายตามนุษย์นั้นสามารถประสานเชื่อมโยงภาค ส่วนที่ขาดหายไปและเชื่อมต่อเป็นภาพที่สมบูรณ์ได้ทั้งนี้จิตใจจะสร้างความเชื่อมโยงโดยอาศัยประสบการณ์ การเรียนรู้

จิตวิทยาการใช้สี เป็นองค์ประกอบที่สำคัญประการหนึ่งที่จำเป็นต่อการสร้างสรรค์ศิลปะทุกสาขา เนื่องจากสีทำให้สามารถมองเห็นและสื่อความหมายของสื่อการเรียนรู้นั้นได้อย่างชัดเจน และทำให้สื่อการ เรียนรู้น่าสนใจ กระตุ้นผู้ที่สนใจให้เกิดการเรียนรู้มากขึ้น ทั้งนี้ทฤษฎีสีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบ ได้แก่

1. การใช้สีตามทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ คือ การศึกษาการผสมสีของแสงซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการ ออกแบบงานที่ต้องใช้แสงสว่างเช่น การออกแบบป้ายไฟ
2. การใช้สีตามทฤษฎีทางศิลปะ คือ การศึกษาเนื้อสีและผลของการผสมสีรวมทั้งวิธีการระบายสีใน งานศิลปะ งานสื่ออื่นๆ ที่สามารถนำไปใช้ในการออกแบบต้นฉบับสิ่งพิมพ์ งานออกแบบสื่อการเรียนรู้ งาน สัญลักษณ์ เป็นต้น
3. การใช้สีตามทฤษฎีของการพิมพ์ คือ การศึกษาการผสมสีของหมึกพิมพ์ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการ ออกแบบสิ่งพิมพ์ เช่นสื่อการเรียนเรียนรู้ ที่เป็นสิ่งพิมพ์ เป็นต้น

4. การใช้สื่อตามทฤษฎีทางจิตวิทยา คือ การศึกษาสิ่งที่พบเห็นและทำให้เกิดความรู้สึกนึกคิดต่างๆ เพื่อสื่อความหมายของผลงาน ซึ่งการออกแบบที่ใช้สีสวยงามสะดุดตาดึงดูดความสนใจสามารถสร้างความประทับใจหรือเตือนความจำ ทั้งนี้ควรใช้ให้สัมพันธ์กับประเภทของผลงานการออกแบบ เช่น ผลงานการออกแบบสื่อการเรียนรู้ประเภทสิ่งพิมพ์สำหรับเด็ก ก็ต้องใช้สีให้สัมพันธ์กับรูปภาพ ที่เด็กจะสามารถเข้าใจหรือเกิดความรู้สึกนึกคิดจนคล้อยตามสื่อสิ่งพิมพ์นั้น เป็นต้น

นอกจากนี้โดยทั่วไปแล้วผู้บริโภคในวัยต่างๆ ยังมีความชอบเกี่ยวกับสีที่ต่างกันตามวัยด้วย เช่น วัยรุ่นผู้หญิงมักชอบสีอ่อนหวานซึ่งให้ความรู้สึกอ่อนโยน เช่น สีชมพู เด็กผู้ชายชอบสีฟ้า ให้ความรู้สึกสดใส ร่าเริง แข็งแรง ส่วนวัยผู้ใหญ่จะชอบสีหม่นๆ ให้ความรู้สึกขรึมจริงจังมากขึ้นหรือดูสุขุมขึ้น

สรุป

การออกแบบสื่อการเรียนรู้เพื่อการอนุรักษ์สภาพัตถกรรมเรือนอีสานนั้น นักออกแบบควรคำนึงถึงเรื่องข้อมูลที่แม่นยำก่อนที่จะสร้างสรรค์สื่อออกไป คำนึงถึงการรับรู้ของผู้ที่สนใจสื่อเรื่องสภาพัตถกรรมเรือนอีสานด้วยว่าในความสามารถในการรับรู้ได้มากน้อยเพียงใด คำนึงว่าการออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่จะทำออกมานั้นทำเพื่อใคร เขามีอาชีพอะไร อยู่ในช่วงวัยไหน ระดับการศึกษาใด เพราะข้อมูลเหล่านี้จะทำให้การออกแบบสื่อการเรียนรู้นั้นมีประสิทธิภาพและมีผลสัมฤทธิ์ที่ดีมากขึ้น รวมไปถึงการออกแบบสื่อการเรียนรู้โดยนำเทคโนโลยีในยุคปัจจุบันเข้ามาสร้างสรรค์ใหม่ ประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้มีความทันสมัยและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่เราอยากให้เข้าถึงมากที่สุด

ปัจจุบันคือยุคที่สมาร์ทโฟนครองเมือง เพราะปฏิเสธไม่ได้ว่าคนส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟนในการติดต่อสื่อสารและใช้ค้นคว้าหาข้อมูลต่างๆ ได้จากเครื่องสมาร์ทโฟนที่ตนเองมี นักออกแบบจึงมีการพัฒนาแอปพลิเคชันในรูปแบบต่างๆ เพื่อรองรับความต้องการของผู้บริโภค รวมไปถึงการมีแอปพลิเคชันที่สามารถให้สาระความรู้หรือแอปพลิเคชันเกมส์ที่สามารถเล่นแล้วได้สาระความรู้และได้ความเพลิดเพลิน จนเกิดกระบวนการการเรียนรู้และจดจำ การออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่นำเทคโนโลยีใหม่เข้ามาพัฒนาควบคู่ไปกับเนื้อหาในตำราแบบเดิมทำให้ผู้ที่สนใจในเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับงานสภาพัตถกรรมเรือนอีสาน ที่เป็นภูมิปัญญาตั้งแต่สมัยบรรพบุรุษที่บ่งบอกถึงวิวัฒนาการการสร้างเรือนในสมัยก่อนเข้าใจได้ง่ายมากขึ้น จากที่มีเนื้อหาค่อนข้างยากและซับซ้อนก็สามารถทำความเข้าใจได้ง่ายขึ้น นักออกแบบจึงจำเป็นต้องพึ่งพาเทคโนโลยีใหม่ๆ เข้าช่วยในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ให้มีความน่าสนใจ สามารถกระตุ้นให้ผู้สนใจนั้นเกิดความรู้สึกความเข้าใจอย่างถ่องแท้มากขึ้นกว่าการเรียนรู้ในรูปแบบเดิม และก่อให้เกิดถึงการอนุรักษ์ การตระหนักถึงคุณค่า ภูมิปัญญาเก่าแก่ของบรรพบุรุษ ที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์ให้เป็นมรดกทางความรู้ของประเทศชาติสืบไปรุ่นสู่รุ่นผ่านเทคโนโลยีใหม่ๆ ของสื่อการเรียนรู้

เอกสารอ้างอิง

กรมสุขภาพจิต. คู่มือส่งเสริมสุขภาพจิตนักเรียนระดับมัธยมศึกษา สำหรับครู [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 9

กันยายน 2562 จาก : <http://www.dmh.go.th/ebook/s.asp?code=41>. html

สุวิทย์ จิระมณี. 2562. ประเพณี คติความเชื่อ. *อีสาน-สถาปัตยกรรม*. ฉบับพิเศษ; 69-76.