

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ที่มาและความสำคัญของปัญหา

“ทราบใดที่มนุษย์ยังหายใจ ตราบนั้นมนุษย์ก็ยังคงจำเป็นต้องมีการศึกษา การหายใจมีความจำเป็นต่อการมีชีวิตอยู่ฉันใด การศึกษาก็มีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตเพื่อความอยู่รอดของมนุษย์ฉันนั้น”

เป็นที่ทราบกันดีอยู่แล้วว่า การศึกษาเป็นสิ่งที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ และเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่จะต้องกระทำต่อเนื่องกันไปไม่ขาดสาย ตั้งแต่มนุษย์เกิดจนกระทั่งตาย ซึ่งเราอาจกล่าวได้ว่า เป็นการศึกษาตลอดชีพ (Life-long Education) ดังนั้นทุกประเทศทั่วโลกจึงมีแนวความคิดทางการศึกษาตรงกันว่า การจัดการศึกษาให้แก่พลเมืองเป็นสิ่งสำคัญเพราะการจะพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้าได้นั้นจะต้องอาศัยการศึกษาเป็นหลักในการเตรียมพลเมืองของคนให้พร้อมสำหรับการพัฒนาในด้านต่างๆ ดังนั้นประเทศต่างๆ จึงพยายามหาทางที่จะปรับปรุงเปลี่ยนแปลงวิธีการจัดการศึกษาเพื่อแสวงหาระบบการศึกษาที่มีประสิทธิภาพและมีความเหมาะสมกับสภาพความต้องการของประเทศตนอยู่ตลอดเวลา

จากการพยายามที่จะปรับปรุงและพัฒนาทางด้านการศึกษาให้เป็นที่ไปตามสภาพแวดล้อมและปัจจัยต่างๆ ในแต่ละยุคสมัยดังกล่าว จึงก่อให้เกิดเป็นวิวัฒนาการทางการศึกษา ดังเช่น ประวัติการศึกษาของประเทศไทย ที่มีการริเริ่มระบบการศึกษามายาวนานตั้งแต่สมัยสุโขทัย ซึ่งในสมัยก่อนการศึกษาของไทยมีวัดเป็นศูนย์กลางการในการถ่ายทอดความรู้ และเริ่มจากการศึกษาที่ไม่เป็นระบบ (การศึกษานอกระบบ) (สุโขทัย-รัตนโกสินทร์ตอนต้น) ต่อมาก็มีการเปลี่ยนแปลงมาเป็นระยะตามยุคสมัย จนเริ่มมีการเผยแพร่วิทยาการของชาติตะวันตก เข้ามาสู่ระบบการศึกษาของไทยอย่างกว้างขวาง ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (พ.ศ.2411-2453) เป็นต้นมาและมีการพัฒนาตลอด โดยถือเป็นจุดเปลี่ยนที่สำคัญ คือ ทำให้แนวคิดการจัดการศึกษาในโรงเรียนเริ่มมีอิทธิพลมากขึ้นจนบังคับแนวคิดการศึกษานอกระบบในอดีต และเห็นได้ชัดมากขึ้นในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว (พ.ศ.2464) ที่มีการริเริ่มจัดระเบียบแบบแผนทางการศึกษาใหม่ โดยตรากฎหมายเป็นพระราชบัญญัติการศึกษาใช้บังคับให้ประชาชนและเยาวชนทุกคนต้องเข้าเรียนในโรงเรียน ที่มีการกำหนดหลักสูตรเนื้อหาวิชา การเรียนการสอนและกำหนดเวลาตายตัว

นับแต่นั้นเป็นต้นมา การศึกษาในระบบโรงเรียนก็ถือเป็นสิ่งจำเป็นในความรู้สึกรู้สึกของคนไทย และเป็นส่วนสำคัญในวิถีชีวิตของคนไทยทุกคนทุกระดับชั้น มากระทั่งปัจจุบัน แต่เนื่องจากในขณะนั้น วิทยาการ เทคโนโลยี และสื่อทางการศึกษา เริ่มเข้ามามีบทบาทและมีการพัฒนามาอย่างต่อเนื่องเช่นเดียวกัน จึงทำให้เกิดจุดเปลี่ยนทางการศึกษาในเวลาต่อมา

หลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 ประเทศต่างๆทั่วโลกเริ่มมีการตื่นตัว เปลี่ยนแปลงพัฒนาทุกๆ เรื่อง ทำให้วิทยาการใหม่ๆ เกิดขึ้นมากมาย แพร่หลายไปสู่โลกระบบเปิด การศึกษาก็เช่นเดียวกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคสังคมนิยมประชาธิปไตยความเสมอภาคทางการศึกษา การเรียนรู้เพื่อการประกอบอาชีพเฉพาะทาง การเรียนอย่างอิสระ ตลอดจนการนำเอาเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ในทางการศึกษา ได้เกิดขึ้นและมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งไม่ได้เกิดขึ้นภายในประเทศเท่านั้น ยังเกิดการแลกเปลี่ยนทางการศึกษาในระหว่างประเทศด้วย

ปัจจัยหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษาได้อย่างชัดเจน ก็คือ การพัฒนาของการสื่อสารการเรียนการสอนและเทคโนโลยีที่ทันสมัย ตลอดจนอิทธิพลของสื่อมวลชนมาใช้ทางการศึกษา เพื่อเสริมสร้างประสิทธิภาพของการเรียนรู้ทั้งในและนอกระบบการศึกษาให้ดียิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้ สื่อการสอนและเทคโนโลยีทางการศึกษาจึงถูกกำหนดให้เข้ามามีบทบาทอย่างชัดเจน แผนการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2520 หมวด 5 มาตรฐานการศึกษาและการส่งเสริมความก้าวหน้าทางวิชาการข้อ 46 ที่ว่า

“ให้จัดสรรวัสดุอุปกรณ์ทางการศึกษาตลอดจนจัดหาวิธีการและเทคโนโลยีทางการศึกษา มาใช้ในการศึกษาอย่างเหมาะสมแก่สภาพท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมความเท่าเทียมกันในคุณภาพของการศึกษา ทั้งที่จัดในระบบโรงเรียนและนอกโรงเรียน”

จากแผนการศึกษาดังกล่าวทำให้เกิดการพัฒนาทางสื่อ และเทคโนโลยีทางการศึกษาอย่างมาก และต่อเนื่องมาจนกระทั่งในปัจจุบัน ซึ่งมีการเกิดขึ้นของสื่อการสอนใหม่ๆ และแพร่หลายมากขึ้นเป็นทวีคูณ ซึ่งมีผลทำให้การเรียนการสอนในระบบเปิด การเรียนด้วยตนเอง เรียนผ่านสื่อมวลชนหรือผ่านสื่อประสม (อินเตอร์เน็ต) มีมากขึ้นตามไปด้วย ซึ่งจุดเปลี่ยนตรงนี้อาจส่งผลต่อระบบการศึกษาของไทยได้ต่อไปในอนาคตดังเช่นที่ได้พัฒนามาโดยตลอด การศึกษาจึงมีความจำเป็นสำหรับบุคคลทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะผู้ที่อยู่ในวัยศึกษาเล่าเรียน สภาพแวดล้อมในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เรียกว่าเป็นยุคของข่าวสาร ความรู้ หรือสารสนเทศ การแสวงหา และการจัดการความรู้ (Knowledge) ข้อมูลข่าวสาร (Information) ตลอดจนเทคโนโลยี (Technology) มีความหลากหลายและมีการเปลี่ยนแปลง อย่างรวดเร็ว การศึกษาหาความรู้จึงมีความจำเป็นในการพัฒนาชีวิตให้ทันต่อสังคมโลก กระแสโลกาภิวัตน์ได้ก่อให้เกิดระบบเศรษฐกิจ

และสังคมใหม่ที่เป็นสังคมฐานความรู้ ประเทศต่างๆ ในโลกโดยเฉพาะประเทศกำลังพัฒนา เช่น ประเทศไทยจำเป็นต้องเตรียมความพร้อมให้สามารถปรับตัวก้าวตามโลกได้อย่างรู้เท่าทันมากขึ้น ซึ่งการสร้างและใช้ความรู้จะมีส่วนสำคัญในการขับเคลื่อน และก่อให้เกิดความเจริญเติบโตทาง เศรษฐกิจและสังคม จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะมีการพัฒนาของสื่อการเรียนการสอน และ เทคโนโลยีที่ทันสมัย ตลอดจนอิทธิพลของสื่อมวลชนมาใช้ทางการศึกษา เพื่อเสริมสร้าง ประสิทธิภาพของการเรียนรู้ทั้งในและนอกระบบการศึกษาให้ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการ พัฒนาความรู้ในตัวมนุษย์ ความรู้ทางเทคโนโลยี และความรู้ในวิทยาการต่างๆ ซึ่งเป็นการพัฒนา รากฐานการแข่งขันในเศรษฐกิจระดับจุลภาคของประเทศที่ถือเป็นปัจจัยชี้้นำในการเพิ่มขีด ความสามารถในการแข่งขันของแต่ละประเทศที่จะก้าวเข้าสู่สังคมฐานความรู้

๑๗๗๗ พ.ศ.ท.ทักษิณ ชินวัตร เกิดวิสัยทัศน์ ในการเตรียมประเทศไทยให้เป็นสังคม ฐานความรู้ (Knowledge based society) และนำไปสู่การจัดตั้งสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ ความรู้ (องค์การมหาชน) ซึ่งมีสำนักงานอุทยานการเรียนรู้เป็น 1 ใน 7 หน่วยงาน สำนักงาน อุทยานการเรียนรู้ได้ถูกจัดตั้งขึ้นเพื่อเป็นให้เป็นห้องสมุดที่มีชีวิต ไม่ใช่ห้องสมุดที่ใช้เป็นเพียงที่ เก็บหนังสือเก่าหรือเก็บหนังสือซึ่งล้าสมัย

สำนักงานอุทยานการเรียนรู้เกิดจากความต้องการสร้าง "ห้องสมุดที่มีชีวิต มีการ เปลี่ยนแปลง มีหนังสือดี ทันสมัยอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา ไม่ตายตั้งแต่วันสร้าง" ที่สำคัญคือเพื่อ ส่งเสริมให้คนไทยรักการอ่านและการเรียนรู้อย่างจริงจัง

มติคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ 13 มกราคม 2547 ระบุว่า อุทยานการเรียนรู้ได้รับความ เห็นชอบหลักการจัดตั้งให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ ที่มีบรรยากาศสร้างสรรค์ ทันสมัย สะดวกในการ เข้าถึงและใช้บริการ เพื่อปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน ด้วยการเรียนรู้ด้วยตนเอง และการเข้าร่วม กิจกรรมสร้างสรรค์ที่หลากหลาย และเป็นห้องสมุดที่มีมากกว่าหนังสือ

คณะทำงานของอุทยานการเรียนรู้ได้ศึกษาเรื่องราวของการทำห้องสมุดให้มีชีวิตใน ประเทศต่างๆ ซึ่งเห็นพ้องกันว่า การอ่านหนังสือเป็นพื้นฐานสำคัญยิ่งของการเรียนรู้ ตามมาด้วย การปฏิบัติให้รู้จริง เช่น ประเทศฝรั่งเศส (The Georges Pompidou Centre) ประเทศอังกฤษ (Idea Store) ประเทศญี่ปุ่น (Sendai Mediatheque) ประเทศสิงคโปร์ (Library@Orchard) และ จากการ ระดมความคิดร่วมกับเครือข่ายทั้งผู้ใหญ่และเยาวชน ซึ่งช่วยให้คณะทำงานตกผลึกความคิดในเรื่อง ของแนวทางการจัดตั้งที่จะปลูกจิตวิญญาณรักการอ่านหนังสือด้วยกิจกรรมสนุกรสสนานและ หลากหลายทางศิลปวัฒนธรรมที่ตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

อุทยานการเรียนรู้ต้นแบบ (TK Park) จึงได้ถือกำเนิดขึ้นครั้งแรกเมื่อวันที่ 24 มกราคม 2548 อาคารเซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 8 พร้อมพื้นที่ให้บริการกว่า 4,000 ตารางเมตร โดยเปิดให้บริการเพื่อรองรับความต้องการไร้ขีดจำกัดของเยาวชน นั่นคือเป็นห้องสมุดที่มีทั้งหนังสือ ข้อมูล สื่อ วัสดุมีเดียหลากหลายรูปแบบ มีพื้นที่กิจกรรมอเนกประสงค์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ เป็นพื้นที่สำหรับการสื่อสารทางศิลปวัฒนธรรม และยังมีบรรยากาศที่สร้างสรรค์และเพลิดเพลินกับการเรียนรู้ ทั้งยังมีโครงสร้างและรูปแบบทางสถาปัตยกรรมที่เข้ากับโลกสมัยใหม่ ซึ่งเป็นของเยาวชนยุคปัจจุบันอย่างแท้จริง

อุทยานการเรียนรู้มุ่งที่จะสร้างเด็กและเยาวชนไทยให้เป็นประชาชนที่แข็งแกร่งของประเทศไทย และมีบทบาทสนับสนุนให้เยาวชนมีส่วนร่วมกับสังคมในระบอบประชาธิปไตย ตลอดจนมีเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของเยาวชนและประชาชน โดยพัฒนาทางเลือกใหม่ในการศึกษาและกิจกรรมนันทนาการทั้งทางด้านสถานที่และสภาพแวดล้อม โดยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่เน้นการปลูกฝังและส่งเสริมนิสัยรักการอ่านและการแสวงหาความรู้ด้วยทักษะหลากหลายทางในบรรยากาศการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์และทันสมัย

2. ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีนิสัยรักการอ่าน การแสวงหาความรู้ และการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ตลอดชีวิต

3. ส่งเสริมและสนับสนุนให้เยาวชนและประชาชนมีโอกาสพัฒนา แลกเปลี่ยน และแสดงผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งสามารถสร้างนวัตกรรม ผลผลิต หรือชิ้นงานจากการผสมผสานด้านศิลปะ วัฒนธรรม ค่านิยมหรือวิถีชีวิต นวัตกรรม วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ในรูปแบบที่หลากหลาย

โดยมีกลุ่มเป้าหมายหลักซึ่งได้แก่ เยาวชน (ในช่วงอายุ 13-25 ปี ซึ่งอาจแบ่งย่อยตามความแตกต่างกันระหว่างเป็นกลุ่มวัยรุ่น (Teenagers) อายุ 13-19 ปี และ วัยหนุ่ม (Young-Adult) 20-25 ปี

องค์ประกอบสำคัญของอุทยานการเรียนรู้ที่รวมสื่อการเรียนรู้ทุกประเภทเปรียบเสมือนโลกแห่งการเรียนรู้แบบสบายๆแบบบ้าน สามารถอ่าน ฟัง คิด และถามได้อย่างเต็มที่ มีพื้นที่ 1,500 ตารางเมตร อัดแน่นด้วยหนังสือจำนวนมากกว่า 20,000 เล่ม และวารสารกว่า 200 ชื่อเรื่อง พร้อมเพิ่มกลุ่มหนังสือแนะนำการเรียนต่อ ประกอบอาชีพ และหัดพูดภาษาอังกฤษ จีน ญี่ปุ่น ฝรั่งเศส และเกาหลีสำหรับพื้นที่ใหม่ด้วย รวมทั้งมีนิตยสารสำหรับวัยรุ่นทั้งภาษาไทย อังกฤษ และญี่ปุ่นรวมทั้งซีดีเพลง ดนตรี และแผ่นดีวีดี ประเภทสารคดี กีฬา ละครเพลงแนวคลาสสิก ซึ่งสามารถขอใช้บริการยืมและคืนได้ พร้อมสัมผัส Digital TK องค์ความรู้รูปแบบใหม่ทั้ง E-Learning, E-Book, Multimedia และ Virtual Reality ในหัวข้อต่างๆทั้งไทยและสากล

- ห้องเด็ก (Children Room) มีบ้านต้นไม้ สระน้ำความรู้ (Reading Pool) และมุมบันไดรักการอ่าน (Honey Comb Ladder) ที่จะให้น้องๆสนุกไปกับการป็นอ่าน นอนอ่าน หรือนั่งอ่านได้ตามใจชอบกับหนังสือที่มีมากมายให้เลือกตามใจชอบ

- ห้องเงียบ (Quite Room) สำหรับคนที่รักการอ่านแบบส่วนตัว

- กำแพงความรู้ (Book Wall) ที่อัดแน่นไปด้วยหนังสือนานาชนิดและมีเพียงแห่งเดียวในโลก พร้อมชั้นบันไดรักการอ่านวัยทีนที่รักการอ่านสำหรับนั่งอ่านหนังสือแบบง่ายๆ สบายๆ ตามสไตล์ตัวเอง

ความพิเศษอย่างหนึ่งที่ยืนยันได้ว่า TK Park ใส่ใจทุกรายละเอียดบ้านใหม่ที่ชั้น 8 นี้ยังมีสิ่งอำนวยความสะดวกให้กับผู้พิการที่ไร้รถเข็น ซึ่งสามารถเข็นรถขึ้นไปเลือกอ่านหนังสือที่กำแพงความรู้ได้ แม้กระทั่งคนตาบอด TK Park ก็ปรับพื้นใหม่ให้เดินได้ไม่มีหลงรวมทั้งมีหนังสือเบลล์ไว้มบริการด้วย

- มุมกาแฟ (Teen Cafe) มุมพักผ่อน สำหรับนักอ่านที่ต้องการนั่งอ่านหนังสือไปจิบกาแฟไป

นอกจากนั้น ที่นี่ยังมีมุมอินเตอร์เน็ตสำหรับสืบค้นข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์ความเร็วสูงและมุมฟังเพลง เป็นต้น

### ลานสานฝัน

เวทีแสดงออกและปลดปล่อยพลังสร้างสรรค์ที่เปิด โอกาสให้เยาวชนได้ฝึกฝนและเรียนรู้ตามทักษะรวมทั้งมีโอกาที่จะแสดงความสามารถในสิ่งที่ตนสนใจผ่านกิจกรรมหลากหลายรูปแบบ อาทิกิจกรรม TK Workshop, กิจกรรม TK Talk, กิจกรรม TK Music, กิจกรรม TK Show ทั้งจากเยาวชนมือสมัครเล่นและแชมป์เชิญมืออาชีพที่สลับสับเปลี่ยนมอบความบันเทิงพูดคุย แลกเปลี่ยนมุมมองที่มีสาระให้กับชาว TK Park ด้วยพื้นที่กว่า 200 ตารางเมตร สามารถปรับรูปแบบการใช้งานได้หลากหลายพร้อมด้วยอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ตามมาตรฐานโรงละครขนาดเล็ก

ลานสานฝันมีส่วนสำคัญต่อการจุดประกายความคิดและจินตนาการให้กับเยาวชน โดยนำเสนอเป็นประเด็นที่เปลี่ยนทุก 2 เดือน เน้นการสร้างเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้จากกิจกรรม ดนตรี กับหนังสือ

หัวใจสำคัญของทุกกิจกรรมที่เกิดขึ้นที่ลานสานฝันแห่งนี้ คือ การให้สาระความรู้ควบคู่ไปกับการฝึกปฏิบัติและความสนุกสนานบันเทิงเพื่อให้เวทีแห่งนี้เป็นที่แห่งการสานความฝันของเยาวชนให้กลายเป็นจริง

นอกจากนี้ผู้สนใจสามารถติดต่อขอใช้พื้นที่ลานสานฝันของ TK Park เพื่อจัดกิจกรรมในการส่งเสริมการอ่านและการเรียนรู้ของเยาวชนได้อีกด้วย

### ห้องสมุดไอที

ห้องสมุดไอทีบรรจุหนังสือเฉพาะทางไอทีกว่า 2,000 เล่ม พร้อมอุปกรณ์ไอทีไว้คอยบริการในการค้นหาข้อมูลต่างๆ เช่น คอมพิวเตอร์, อินเทอร์เน็ต, อินทราเน็ต, ซอฟต์แวร์, โปรแกรมฝึกหัดต่างๆ เป็นต้น

### ร้านที่เก๋ทันสมัย

ร้านที่เก๋ทันสมัยจัดจำหน่ายของที่ระลึกจากอุทยานการเรียนรู้โดยมีสินค้าที่จะนำความคิดจินตนาการของเด็กและเยาวชนมาสร้างเป็นชิ้นงาน เช่น ที่คั่นหนังสือ สมุด ก่อร่างใส่ดินสอ เสื้อ และหมวก ในราคาขอมเยา รวมทั้งสินค้าอื่นๆอีกมากมายเพื่อเป็นของที่ระลึกจำหน่ายให้แก่ผู้ที่สนใจ

### ห้องสื่อเสมือนจริง

พบกับการเรียนรู้หลากหลายเรื่องราวในมิติใหม่ ทั้งวิถีไทยและสากลผ่านสื่อมัลติมีเดียซึ่งเป็นภาพเสมือนจริงโดยเป็นการผสมผสานระหว่างคอมพิวเตอร์กราฟฟิกสามมิติ และเกมส์เข้าด้วยกัน พร้อมกันนั้นยังมีเกมส์สื่อภาพเสมือนจริงที่พัฒนาโดยฝีมือคนไทย เช่น เกมส์รามเกียรติ์ เกมส์อยุธยา เกมส์สุโขทัย เป็นต้น ให้มาสนุกกันด้วย

### ห้องฉายภาพยนตร์

ห้องฉายภาพยนตร์มีพื้นที่กว่า 168 ตารางเมตร ไว้เรียนรู้โลกภาพยนตร์ในมุมมองต่างๆ เช่น ภาพยนตร์ที่หาดูได้ยาก ภาพยนตร์ขนาดนั้น หนังสืทดลอง เป็นต้น พร้อมแลกเปลี่ยนความรู้กับวิทยากรเพื่อเพิ่มพูนปัญญา และที่นี่ยังเป็นเวทีที่เปิดโอกาสให้เยาวชนคนรุ่นใหม่ นำผลงานภาพยนตร์จากฝีมือตนเองมานำเสนอได้ที่นี่เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่จินตนาการของคนรุ่นใหม่ ที่รักและมีฝีมือในการทำภาพยนตร์ สามารถรองรับผู้ชมได้ 100 คนต่อรอบ โดยมีความพร้อมในด้านอุปกรณ์ระบบแสง เสียง ภาพ

### ศูนย์ฝึกอบรมไอที

ศูนย์ฝึกอบรมไอทีเป็นส่วนที่ใช้อบรมหลักสูตรไอทีกับผู้ที่สนใจตั้งแต่ความรู้พื้นฐานไปจนถึงระดับสูง รองรับผู้เข้าร่วมฝึกอบรมได้ครั้งละ 300 คน

### ศูนย์การเรียนรู้นอกประสงค์

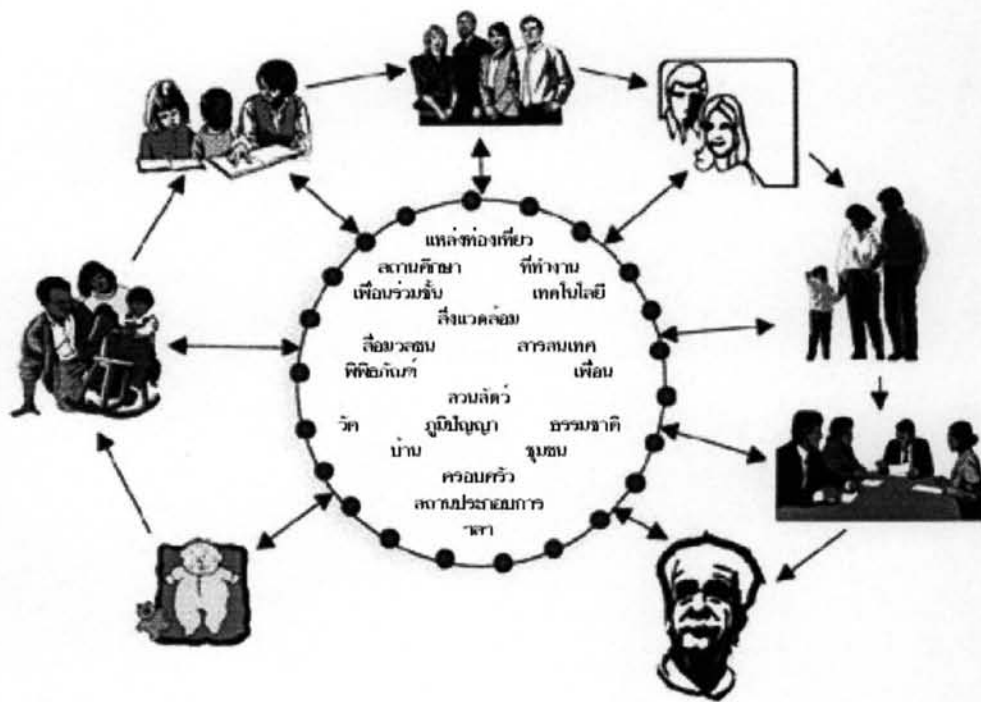
เป็นพื้นที่การเรียนรู้ที่สามารถปรับรูปแบบการใช้งานได้หลากหลายเพื่อส่งเสริมให้เยาวชนเกิดการเรียนรู้อย่างเข้าถึงในศาสตร์ต่างๆ

โลกและสิ่งแวดล้อมมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา การดำรงชีวิตของคนจึงต้องอาศัยการเรียนรู้เพื่อให้สามารถปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไป ดังนั้นการเรียนรู้จึงเป็นครรลองของชีวิตที่เกิดขึ้นได้ทุกแห่งทุกเวลา ต่อเนื่องยาวนานตลอดชีวิตตั้งแต่ปฏิสนธิจนตาย เริ่มจากการเรียนรู้จากครอบครัว ชุมชน ศูนย์การเรียนรู้ โรงเรียน สถาบันศาสนา แหล่งเรียนรู้ต่างๆ ทั่วโลก ครอบคลุมสถานการณ์ของสังคมไทยและสังคมโลก

### แผนภาพที่ 1 การเรียนรู้ตลอดชีวิต

#### การเรียนรู้ตลอดชีวิต

ปฏิสนธิ → ตลอดชีวิต



ทั้งนี้ อุทยานการเรียนรู้ตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้เพื่อให้สามารถปรับตัวเข้ากับสภาพของสังคม และสถานการณ์ของโลกได้ จึงสนับสนุนการเรียนรู้โดยให้ความสำคัญในการปลูกฝังให้รักการอ่าน ปัจจุบันมีเยาวชนหญิงชายซึ่งเต็มไปด้วยจินตนาการ อุทิศกำลังอันมหาศาลที่เป็นกำลังสำคัญในการสืบต่อการพัฒนาสังคม เพื่อสร้างแรงคลใจให้กับเยาวชนด้วยกัน

สร้างสังคมที่ดีขึ้นและเพื่อพัฒนาเยาวชนให้เป็นคำตอบแทนการเป็นปัญหาสังคม ดังนั้นเยาวชนจึงเป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก เนื่องจากเยาวชนเป็นวัยระหว่างรอยต่อของการเป็นเด็กไปสู่การเป็นผู้ใหญ่ “การเปลี่ยนแปลง” (Transition) ดังกล่าวเกี่ยวข้องกับความคิดและพฤติกรรมที่ปรับเปลี่ยนโดยมีสาเหตุจากแรงกระตุ้นพื้นฐานที่นำไปสู่ความเข้าใจตนเอง สังคม และบทบาทของตัวเองต่อสังคม ผู้วิจัยจึงสนใจบทบาทการสื่อสารของอุทยานการเรียนรู้ที่มีต่อการส่งเสริมการศึกษาเพื่อให้เยาวชนไทยในปัจจุบันเกิดความตระหนัก และเล็งเห็นความสำคัญของการศึกษาทางเลือกหรือการศึกษานอกเหนือจากระบบโรงเรียนมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ สร้างความเข้มแข็งทางด้านการศึกษาเพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่องต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษากลวิธีการสื่อสารกับเยาวชนของอุทยานการเรียนรู้
2. เพื่อศึกษาปัญหาและอุปสรรคต่อการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการศึกษา
3. เพื่อศึกษาถึงการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจของเยาวชนที่มีต่ออุทยานการเรียนรู้

### ปัญหาคำถามการวิจัย

1. กลวิธีการสื่อสารรวมถึงปัจจัยที่สนับสนุนการสื่อสารของอุทยานการเรียนรู้เป็นอย่างไร
2. ปัญหาและอุปสรรคที่มีผลต่อการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการศึกษาคืออะไร
3. การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจของเยาวชนที่มีต่ออุทยานการเรียนรู้เป็นอย่างไร

### ขอบเขตการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาถึงบทบาทของอุทยานการเรียนรู้ (TK Park) ในการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการศึกษาของเยาวชน เน้นพื้นที่ดำเนินการในเขตกรุงเทพมหานคร โดยจะศึกษาเฉพาะองค์กรและเยาวชนผู้ที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆขององค์กร



## นิยามศัพท์

1. การสื่อสาร หมายถึง การที่ความรู้ หรือข่าวสารต่างๆถูกส่งจากแหล่งข่าวสารไปยังผู้รับสาร (กลุ่มเป้าหมาย) ด้วยเจตนาที่จะเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ความรู้ และพฤติกรรมบางอย่างของผู้รับสาร โดยผ่านช่องทางการสื่อสาร หรือสื่อที่ใช้ประกอบการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ ทั้งการเรียนรู้ด้วยตัวเอง และการเรียนรู้ผ่านทางกิจกรรม

2. กลวิธีการสื่อสาร หมายถึง เทคนิคหรือวิธีการการสื่อสารต่างๆ ที่ผู้ส่งสารนำมาใช้ในการส่งสาร เพื่อนำเสนอสารหรือเนื้อหาให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้ผู้รับสารเกิดความสนใจในการรับรู้และให้ความสำคัญกับสารที่ผู้ส่งสารตั้งใจจะสื่อ ในที่นี้คือ การสร้างความรู้ ความเข้าใจในข้อมูลข่าวสารต่างๆ ต่อกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้เกิดการรับรู้ มีความสนใจในการศึกษาข้อมูลข่าวสาร รวมถึงกิจกรรม

3. อุทยานการเรียนรู้ หมายถึง สถานที่ที่รวบรวมสื่อความรู้ไว้ทุกประเภท มีทั้งหนังสือ ข้อมูล สื่อมัลติมีเดียหลากหลายรูปแบบ มีพื้นที่กิจกรรมนอกประสงค์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้และกิจกรรมนันทนาการต่างๆมากมาย ซึ่งในที่นี้ จะหมายถึง อุทยานการเรียนรู้ที่ตั้งอยู่บนชั้น 8 อาคารศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์โซน D กรุงเทพมหานคร

4. เยาวชน หมายถึง กลุ่มผู้ที่เข้าใช้บริการอยู่ในช่วงอายุ 13-25 ปี ซึ่งอาจแบ่งย่อยตามความแตกต่างกันระหว่างเป็นกลุ่มวัยรุ่น (Teenagers) อายุ 13-19 ปี และวัยหนุ่มสาว (Young-Adult) 20-25 ปี

5. ปัจจัยที่สนับสนุน หมายถึง ปัจจัยต่างๆ ที่อำนวยความสะดวก ซึ่งจะส่งผลดีต่อการสื่อสารของอุทยานการเรียนรู้ เพื่อช่วยให้บรรลุวัตถุประสงค์

6. การใช้ประโยชน์ หมายถึง การนำข้อมูลข่าวสาร และความรู้ที่ได้รับจากการศึกษาค้นคว้าหรือการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ของอุทยานการเรียนรู้ ไปใช้ประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่งตามความต้องการของแต่ละบุคคลในด้านต่างๆ

7. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่ได้การตอบสนองความต้องการของเยาวชนที่เป็นสมาชิกในอุทยานการเรียนรู้ในการศึกษาค้นคว้าข้อมูลข่าวสาร หรือการร่วมกิจกรรมต่างๆ

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรม ในด้านการสื่อสารที่เหมาะสม เพื่อส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาการศึกษาของเยาวชนไทย และให้สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายอย่างแท้จริง
2. เป็นข้อมูลในการแก้ไข ปรับปรุงปัญหาและอุปสรรคที่ขัดขวางการดำเนินกิจกรรมด้านการสื่อสารเพื่อการพัฒนาการศึกษาของอุทยานการเรียนรู้ตลอดจนองค์กรอื่นๆ
3. เพื่อเพิ่มพูนความรู้ทางนิเทศศาสตร์พัฒนาการ ในเรื่องการสื่อสารเพื่อการพัฒนาการศึกษา