

ชาวด์ เมือง ศิลป์ บูรณาการการเรียนรู้ การเล่น และผังเมือง

CHILD/MUANG/SILP Integrating : Playing and Learning in Urban Planning

ศิริวัฒน์ สารเขตต์*

บทคัดย่อ

ในอดีตที่ผ่านมา ไม่ว่าสถาปนิกและนักผังเมืองจะพยายามออกกฎหมายข้อกำหนดควบคุมเพื่อให้เมืองเป็นไปตามที่วางแผนมากเท่าไร แต่ดูเหมือนว่าประชาชนก็ไม่ได้ตระหนักถึงความสำคัญของผังเมืองเท่าที่ควร หรือเราอาจต้องใช้ภาษารูปแบบใหม่ในการสื่อสารเพื่อให้กับประชาชนเข้าถึงความรู้เรื่องผังเมืองมากขึ้น

กิจกรรม ชาวด์ เมือง ศิลป์ ถูกจัดขึ้นในงาน “เทศกาลโคราชยิ้ม 2017 “ เมื่อวันที่ 27-28 มกราคม 2560 โดยกลุ่มอาสาสมัคร วันหยุด คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ และคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล มีแนวคิดในการใช้กิจกรรมทางด้านศิลปะและการเล่นเกมเพื่อให้ความรู้ด้านผังเมืองและเชื่อมโยงคนกับพื้นที่เมืองเข้าด้วยกัน ซึ่งผู้จัดได้ใช้การบูรณาการระหว่าง “เกมงูตกบันได” และ “แผนที่เมืองโคราช” อันประกอบไปด้วยสถาปัตยกรรมและจุดหมายตา (Landmarks) ที่สำคัญ เช่น วัด ประตูเมือง และสถานที่สำคัญต่างๆ นำมาออกแบบเชื่อมโยงเป็นเรื่องราว จากนั้นจะทำการขยายผังออกมาเป็นขนาดใหญ่ ประมาณ 60 ตารางเมตร (6.00x10.00 เมตร) จัดวางไว้บนพื้นที่กิจกรรม (ถนนรัชฎาภิเศก) เพื่อให้เด็กสามารถเข้ามาเล่นได้จริงบนเกมที่ออกแบบ นอกจากนี้มีการสร้างลูกเต๋าด้านขนาด 50 x50 x 50 ซม. เพื่อความสนุกสนานในการเล่น ผู้ดำเนินรายการจะทำการสอดแทรกคำถามเกี่ยวกับเมืองและสถาปัตยกรรมในเมืองตลอดการเล่นเกม ทั้งนี้จะมีการประเมินความพึงพอใจกิจกรรมเมื่อเล่นเสร็จแล้วด้วย

ผลที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมทั้งสองวัน พบว่า มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น 200 คน ประกอบด้วย เด็กชาย 78 คน เด็กหญิง 81 คน และผู้ปกครอง 41 คน มีผู้แสดงความรู้สึกรักชอบ 189 คน เฉยๆ 9 คน และไม่ชอบ 2 คน นับได้ว่าเป็นกิจกรรมที่มีผู้สนใจมากพอสมควร แต่เนื่องจากกิจกรรมจำกัดด้วยพื้นที่และรูปแบบในการเล่นทำให้มีผู้เข้าแถวรอคิวเป็นจำนวนมาก และการประเมินผลทำได้ค่อนข้างจำกัดเพราะผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่เป็นเด็กเล็กจึงให้ข้อมูลได้เพียงความรู้สึกต่อกิจกรรมเท่านั้น เรื่องของความรู้ที่ได้จึงยังไม่ได้รับการประเมินอย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งจะต้องนำไปสู่การปรับปรุงในการจัดครั้งกิจกรรมต่อไป

Abstract

Architects and city planners are responsible in urban planning to designate places appropriate for the constructions of buildings with different purposes. Architecture and urban planning play important roles in creating aesthetically and habitable cities. Presently, people do not realize the importance of urban planning. Thus, there is a need to raise public awareness on the importance of urban planning. “Snake and the Ladder” game was employed in the study to educate the participants on the importance of architecture and urban planning. “Child Muang Silp was held on January 27-28, 2017 during the “Korat Dern Yim 2017”. It was launched by “Asa Gun Wun Yood” Group of the Faculty of Architecture and Faculty of Education at Vongchavalitkul University. One hundred fifty nine (159) children (78 males, 81 females) and 41 parents participated in the activity.

To educate the people on urban places, arts and games were used. The organizers employed the “Snakes and Ladders Game” and “Korat City Map” that includes important architectural designs and city landmarks such as temples, city gates, and monuments. The 60 square meter map was placed on the activity area at Asadang Road to allow the children to play. A giant dice which is 50 x50x 50 cm was made. The moderator asked questions about architecture and urban landmarks throughout the game. Evaluation was done in a Facebook style: like, fine and dislike.

* คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล

The result of the two-day activity found out that there were 189 likes, 9 fine and 2 dislikes. Due to limited activities with space and rules of game, there were queues. The result also shows that the researchers have to reassess the concept used in the activity which will lead to development of other concepts to improve future activities.

คำสำคัญ : จินตภาพของเมือง, การเรียนรู้, เกมงูตกบันได

Keyword: awareness, architecture, urban planning, Korat, Snakes and Ladders Game

บทนำ

เทศกาลโคราชยิ้ม 2017 เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นโดยเครือข่ายสร้างสรรค์เด็กและเยาวชนโคราช ซึ่งประกอบไปด้วยชมรมต่างๆ ที่ทำงานด้านเด็กและเยาวชนทั่วประเทศ ได้แก่ ชมรมหุ่นสายสีมา กลุ่มเขาใหญ่ดีจัง กลุ่มบางกอกนี้ดีจัง และมหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล เป็นต้น มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาศักยภาพของเด็กและเยาวชน เปิดพื้นที่สาธารณะให้เยาวชนทำกิจกรรมสร้างสรรค์โดยใช้งานศิลปะ งานประดิษฐ์ และการแสดงเป็นตัวเชื่อมโยง ในงานเทศกาลโคราชยิ้ม 2017 จะมีกิจกรรมต่างๆ เช่น งานศิลปะประดิษฐ์ สิ่งประดิษฐ์ พื้นบ้าน สาธิตและสอนการทำอาหารพื้นบ้าน กิจกรรมแสดงหุ่นมือจากชมรมหุ่นทั่วประเทศ 25 คณะ ฯลฯ โดยงานจัดขึ้นในวันที่ 28-29 มกราคม พ.ศ. 2560 ช่วงเวลาระหว่าง 16.00-20.00 น. ที่ลานอนุสาวรีย์ท้าวสุรนารี หรือลานย่าโม

กลุ่มอาสาวันหยุด เป็นกลุ่มซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการทำกิจกรรมสร้างสรรค์เด็กและเยาวชนในพื้นที่เมืองนครราชสีมา โดยใช้ศิลปะประดิษฐ์เป็นสื่อในการเรียนรู้ สมาชิกกลุ่ม ประกอบไปด้วย อาจารย์ ศิษย์เก่า และนักศึกษาจากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล ทางกลุ่มได้รับคำเชิญให้เข้าร่วมเทศกาล โคราชยิ้ม 2017 ซึ่งมีวัตถุประสงค์คือ การจัดกิจกรรมเพื่อเชื่อมโยงเด็กและเยาวชนกับพื้นที่สาธารณะโดยผ่านกิจกรรมการเล่นและงานศิลปะ พื้นที่ที่ใช้จัดกิจกรรมคือบริเวณ บริเวณถนนอักษะแก้ว ซึ่งคั่นระหว่าง สวนรัก และลานอนุสาวรีย์ท้าวสุรนารี (ตามรูปที่ 2) พื้นที่ประมาณ 400 ตารางเมตร ตั้งอยู่บริเวณ ศูนย์กลางของงานกิจกรรมทั้งหมด

จากการพิจารณาวัตถุประสงค์ที่ได้รับ จึงมีแนวคิดในการให้ความรู้เบื้องต้นเรื่องผังเมืองและสถาปัตยกรรมแก่เด็กเยาวชนและประชาชนทั่วไป โดยใช้การละเล่นหรือเกมมาเป็นตัวเชื่อมโยง ซึ่งจะกล่าวถึงในลำดับถัดไป



ภาพที่ 1 สัญลักษณ์เทศกาลโคราชเดินยิ้ม 2017



ภาพที่ 2 บริเวณจัดงานกิจกรรม ชาย เมือง ศิลป์

แนวความคิดในการจัดกิจกรรม

เพื่อให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับผังเมืองเบื้องต้นให้กับเด็กและเยาวชน ทางกลุ่มผู้จัดกิจกรรมจึงพัฒนาแนวคิดจากเกมกระดาน ซึ่งเป็นที่แพร่หลายคือ เกมงูตกบันได (Snakes and Ladders) บูรณาการกับผังเมืองเก่าโคราช ซึ่งอยู่ในเขตคูเมืองเดิมมีสถานที่สำคัญ และจุดหมายตา (Landmarks) ต่างๆหลายแห่ง ได้แก่ ประตูเมือง วัดภายในเขตคูเมือง อนุสาวรีย์ท้าวสุรนารี เป็นต้น จากนั้นนำมาออกแบบเป็นเกมขนาดใหญ่เพื่อให้คนเข้าไปเล่นได้จริง



เกมงูตกบันได



ผังเมืองเก่าโคราช

ภาพที่ 3 แนวความคิดในการออกแบบกิจกรรม



ภาพที่ 4 ภาพกิจกรรมระหว่างการออกแบบกิจกรรม



ภาพที่ 5 แบบร่างของเกม ชายเมืองศิลป์

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

บทความนี้ได้อ้างอิงแนวคิดและทฤษฎีทั้งด้านผังเมืองและทฤษฎีด้านการเรียนรู้ โดยทฤษฎีทางด้านผังเมืองได้ใช้แนวคิดเรื่องจินตภาพของเมือง (Image of the City) และ ทฤษฎีด้านการเรียนรู้อ้างอิง ทฤษฎี Active Learning: Creating Excitement in the Classroom ของ Charles Bonwell มีรายละเอียดดังนี้

1. จินตภาพของเมือง เควิน ลินช์ สถาปนิกชาวอเมริกัน (Kevin Lynch, 1977, Pages 47 - 48) ได้ศึกษาองค์ประกอบของเมือง ที่ได้จากการสังเกต ที่ประกอบด้วย เอกลักษณ์ (Identity) โครงสร้าง (Structure) และ ความหมาย (Meaning) ส่วนประกอบทั้งสามต่างมี ความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด สิ่งต่างๆ ที่ก่อให้เกิดจินตภาพได้ชัดเจนต้องมีคุณสมบัติด้านเอกลักษณ์ และ โครงสร้างอย่างชัดเจนปรากฏเป็นร่องรอยในความทรงจำแก่ผู้พบเห็น โดยเป็นมโนภาพของเมืองด้านความงาม ที่มีลักษณะเฉพาะอันชัดเจน แตกต่างไปจากเมืองอื่น อันชวนให้ระลึกถึงและจดจำได้ง่าย ซึ่งจะมีลักษณะแตกต่างกันออกไป ตามลักษณะทางกายภาพ เศรษฐกิจและ สังคม รวมถึงผู้คนและกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในเมือง นั้นๆ โดย Kevin Lynch พบว่ามีองค์ประกอบทาง กายภาพของเมือง (The City Image and Its Elements) ที่ผู้คนมักใช้ในการสร้างจินตภาพขึ้นในใจ ระหว่างตนเอง และสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับเมือง ให้แนวคิดองค์ประกอบในการรับรู้ของเมือง ทำให้ได้ภาพ ของเมืองในการค้นหาสภาพแวดล้อมทางกายภาพของ เมืองจากผู้พบเห็นที่ช่วยให้ผู้คนใช้ในการสร้างมโนภาพ ของตัวเองเกี่ยวกับเมือง ตามองค์ประกอบพื้นฐาน 5 ประการดังนี้ (วิลลิสท์ หรยางกุล, 2537, 157-161) (1) เส้นทาง (Path) (2) เส้นขอบ (Edge) (3) ย่าน (Districts) (4) ชุมทาง (Node) (5) ภูมิสัญลักษณ์ (Landmarks)

1.1 เส้นทาง (Path) ทางสัญจร เป็นช่อง ทางการเคลื่อนที่ที่ใช้สัญจรไปมา เช่น ถนน ทางรถไฟ ทางด่วน ทางเท้า เป็นต้น เส้นทางเหล่านี้เป็นส่วนที่มี ความสำคัญมากต่อการเดินทางของผู้คนในเมือง ใน ขณะที่ผู้คนเคลื่อนไหวผ่านเส้นทาง ผู้คนมีโอกาสเห็นส่วนต่างๆ ของเมืองตามเส้นทาง และเกิดความสัมพันธ์ กับองค์ประกอบอื่นๆ ของเมือง

1.2 เส้นขอบ (Edge) เส้นขอบ หรือ ขอบเขต เป็นองค์ประกอบที่มีลักษณะกำหนดขอบเขตของ บริเวณที่ไม่ได้ใช้เป็นเส้นทางตามทิศทางของผู้สังเกต อาจปรากฏเป็นเส้นกั้นจากส่วนหนึ่งไปอีกส่วนหนึ่ง ที่ เป็นแนวกั้นตามธรรมชาติเช่น ชายฝั่งทะเล หรือริมฝั่ง แม่น้ำ และแนวกั้นที่แสดงขอบเขตที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น กำแพงเมือง คูเมือง

1.3 ย่าน (Districts) เป็นบริเวณพื้นที่ชุมชนที่มีขนาดของพื้นที่ตามลักษณะเฉพาะของชุมชน ซึ่งเป็น ส่วนหนึ่งของเมือง มีเอกลักษณ์ของบริเวณอันเกิดจากลักษณะเฉพาะร่วมกันของบริเวณที่ผู้สังเกตเข้าสู่ภายใน เมืองได้โดยแต่ละพื้นที่จะมีสภาพความเป็นอยู่ที่แตกต่าง ตามโครงสร้างทางสังคม วิถีชีวิตของชุมชนจะ แสดงลักษณะกิจกรรมของผู้คนที่ปรากฏเป็นย่านที่มี เอกลักษณ์ที่แตกต่างกันในเมือง

1.4 ชุมทาง (Node) จุดศูนย์รวม หรือ ชุมทาง มักเป็นจุดศูนย์กลางของเส้นทาง เช่น บริเวณสี่ แยก หรือ ชุมทางสถานีขนส่งต่างๆ ชุมทางสถานีรถไฟ ได้ดิน อาจเป็นสถานที่ซึ่งมีกิจกรรมหนาแน่นบริเวณ จัดรัศมีใจกลางเมือง จุดศูนย์รวมจึงเป็นจุดเด่นเฉพาะตัว ของย่านในเมือง เกิดความสัมพันธ์กับเส้นทางต่างๆ ที่ รวมกันเป็นชุมทางเมื่อมาถึงและเดินทางเชื่อมต่อไปยังที่ อื่นๆ

1.5 ภูมิสัญลักษณ์ (Landmark) จุดสังเกต หรือ จุดหมายตา เป็นจุดอ้างอิง หรือ ภูมิสัญลักษณ์ที่ใช้ เป็นจุดหมายตาแตกต่างจากชุมทาง ที่บุคคลไม่สามารถเข้าสู่ภายในจุดหมายตาได้โดยทำหน้าที่เป็น สัญลักษณ์ชี้แนะสำหรับสภาพแวดล้อม เช่น ป้าย อาคารสำคัญ อนุสาวรีย์ เป็นต้น

2. Active Learning การจัดกิจกรรมชาตเมืองศิลป์ บูรณาการร่วมกับวิชา การวางผังเมือง ของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ และวิชา ความเป็นพลเมือง ของคณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย โดยให้นักศึกษาทั้งสองสาขาวิชาได้เรียนรู้ร่วมกัน ร่วมคิดและสร้างกิจกรรมขึ้นมา พร้อมทั้งทำหน้าที่ดำเนินรายการในวันงานเทศกาล โคราซิม 2017 ด้วย ทั้งนี้ได้ใช้ทฤษฎีและแนวคิดเรื่อง Active Learning ในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

Active Learning คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป (Bonwell, 1991) เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน 2 ประการคือ 1) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์, และ 2) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Meyers and Jones, 1993) โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (co-creators) (Fedler and Brent, 1996)

Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนอย่างหนึ่ง แปลตามตัวก็คือเป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ หรือ การลงมือทำซึ่ง "ความรู้ "ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาส

ลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้การเรียนรู้โดยการอ่าน, การเขียน, การโต้ตอบ, และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์, การสังเคราะห์, และการประเมินค่า

กล่าวโดยสรุป กระบวนการเรียนรู้ Active Learning คือ การให้ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้และเรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์จนเกิดความรู้ ความเข้าใจนำไปประยุกต์ใช้สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าหรือ สร้างสรรค์สิ่งต่างๆ และพัฒนาตนเองเต็มความสามารถ รวมถึงการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เขาได้มีโอกาสสวมอภิปราชัยให้มีโอกาสฝึกทักษะการสื่อสาร ทำให้ผลการเรียนรู้เพิ่มขึ้น 70%

การนำเสนองานทางวิชาการ เรียนรู้ในสถานการณ์จำลอง ทั้งมีการฝึกปฏิบัติ ในสภาพจริง มีการเชื่อมโยงกับสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งจะทำให้ผลการเรียนรู้เกิดขึ้นถึง 90%¹

ขั้นตอนและงบประมาณในการจัดกิจกรรม

1. ขั้นตอนในการจัดกิจกรรม

ขั้นตอนแรก คณะทำงานได้ทำการนำเสนอแนวคิดต่อคณะทำงานเทศบาลโคราชยัม 2017 เมื่อได้รับความเห็นชอบและจึงทำการออกแบบร่างเบื้องต้นแล้วนำเสนอแบบร่างต่อคณะทำงานเทศบาลโคราชยัม 2017 อีกครั้ง

ขั้นตอนที่สอง คณะทำงานเริ่มการผลิตเกมและเตรียมอุปกรณ์อื่นๆ ได้แก่ ตารางบันไดงู หุ่นจำลองสถาปัตยกรรม ลูกเต๋าลูกเต๋ารูปใหญ่ขนาดใหญ่ เป็นต้น

ขั้นตอนที่สาม ทำการซ้อมกิจกรรมเพื่อให้เกิดความราบรื่นเมื่อวันเปิดงานจริง และนำอุปกรณ์ทั้งหมดไปจัดวางที่บริเวณงาน ติดตั้งงานระบบไฟและเสียงให้เรียบร้อย

ขั้นตอนที่สี่ ดำเนินกิจกรรมตามที่วางแผนไว้ ตั้งแต่ 16.00 น. - 20.30 น. ของวันที่ 28-29 มกราคม 2560 เมื่อเสร็จสิ้นจึงทำการเก็บอุปกรณ์ทั้งหมด และทำความสะอาดบริเวณจัดงานให้เรียบร้อย

ขั้นตอนที่ห้า ประชุมสรุปโครงการ ข้อดีข้อเสีย แนวทางแก้ไขปรับปรุง นำเสนอผลการทำงานต่อคณะทำงานเทศบาลโคราชยัม 2017 และทำการถอดบทเรียนจากการทำกิจกรรมเทศบาลโคราชยัม 2017 เพื่อนำไปสู่การปรับปรุงการดำเนินงานในครั้งถัดไป

2. อุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้

- 2.1 แผนที่เกมขนาดใหญ่ 6.00x10.00 เมตร (แผ่นไวนิล)
- 2.2 ลูกเต๋ารูปใหญ่ 0.50x0.50 เมตร (ทำจากแผ่นไวนิล)
- 2.3 หมวกติดไฟกระพริบสำหรับผู้เล่นเกม
- 2.4 งูใหญ่ไฟกระพริบ (งูประกอบจากโครงลวด และตกแต่งไฟกระพริบด้านใน)
- 2.5 บันได (สร้างจากสายยางพลาสติกตกแต่งไฟภายใน)
- 2.6 เครื่องขยายเสียง
- 2.7 หุ่นจำลองสถาปัตยกรรม วัดพายัพ วัดบูรพา วัดสระแก้ว วัดพระนารายณ์ วัดอีสาน ประตูล้อมรอบ ประตูโขมยณรงค์ ประตูพลล้าน ประตูพลแสน และอนุสาวรีย์ท้าวสุรนารี (สร้างจากกระดาษลังรีไซเคิล)
- 2.8 เครื่องมือประเมินผล (ให้เขียนอายุลงบนกระดาษโน้ตแบ่งสีตามเพศ เลือกหย่อนในกล่องสามกล่อง ซึ่งระบุความพึงพอใจ เป็น ชอบ เฉยๆ และไม่ชอบ)
- 2.9 ของรางวัลเมื่อเล่นเสร็จแต่ละรอบ หรือเมื่อตอบคำถามเกี่ยวกับเมืองและสถาปัตยกรรมได้ถูกต้อง



ภาพที่ 6 การทำหุ่นจำลองประตูเมืองนครราชสีมา



ภาพที่ 7 การทำหุ่นจำลองวัดที่สำคัญในเมืองนครราชสีมา



ภาพที่ 8 การทำโครงงูใหญ่ และติดตั้งไฟประดับ



ภาพที่ 9 ภาพแสดงช่วงการเตรียมงาน



ภาพที่ 10 ภาพแสดงช่วงการเตรียมงาน

ผลการจัดกิจกรรม

1. **วันที่หนึ่ง** ทำการติดตั้งกิจกรรมตั้งแต่เวลา 12.00 น. และเริ่มเปิดงานเวลา 16.00 น. มีผู้มาเข้าร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ช่วงแรกทีมงานยังทำงานไม่คล่องตัว เกิดปัญหาเฉพาะหน้า เช่น ผู้ร่วมกิจกรรมรอนาน เสียงผู้ดำเนินรายการไม่ค่อยชัดเจน ขาดความต่อเนื่องของกิจกรรม เด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมต้องมีผู้ปกครองร่วมเล่นด้วยเนื่องจากต้องมีการนับและบวกเลขเมื่อโยนลูกเต๋า ผู้ดำเนินรายการจำเป็นต้องช่วยนับและกำกับกติกาด้วย และลูกเต๋าคือใช้โยนมีการชำรุด ซึ่งทีมงานได้ทำการแก้ไขปรับปรุงระบบการต่อคิว และจัดหาลูกเต๋ามาแทน ทำให้กิจกรรมดำเนินต่ออย่างราบรื่นปิดกิจกรรมเวลา 20.30 น.

สรุป วันแรกมีผู้เข้าร่วมทั้งหมด 89 คน ประกอบด้วย เด็กชาย 41 คน เด็กหญิง 34 คน ผู้ใหญ่ 14 คน ส่วนใหญ่อยู่

ระหว่าง 6-12 ปี อายุน้อยที่สุด 3 ขวบ อายุมากที่สุด 60 ปีผลสำรวจความพึงพอใจ ชอบ 82 คน, เฉยๆ 5 คน, ไม่ชอบ 2 คน

2. **วันที่สอง** เริ่มเปิดงานเวลา 16.00 น. มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมหนาแน่นกว่าวันแรก การดำเนินกิจกรรมมีความคล่องตัวขึ้น เนื่องจากทีมงานมีความชำนาญมากขึ้น ผู้เข้าร่วมกิจกรรมส่วนหนึ่งเคยมาเล่นแล้วเมื่อวันทีหนึ่งและกลับมาเล่นอีกครั้ง

สรุป วันที่สอง มีผู้เข้าร่วมทั้งหมด 111 คน เด็กชาย 37 คน เด็กหญิง 47 คน ผู้ใหญ่ 27 คน ส่วนใหญ่อยู่ระหว่าง 6-12 ปี อายุน้อยที่สุด 4 ขวบ มากที่สุด 60 ปี ผลสำรวจความพึงพอใจชอบ 107 คน, เฉยๆ 4 คน, ไม่ชอบ 0 คน



ภาพที่ 11-15 ภาพจากวันจัดกิจกรรมทั้งสองวัน



ภาพที่ 16 และ 17 รูปแบบการประเมินผลความพึงพอใจผู้ร่วมกิจกรรม

ปัญหาที่พบระหว่างการทำกิจกรรม

1. ช่วงการเตรียมงาน พบว่าการขนย้ายอุปกรณ์ต้องใช้รถกระบะส่วนตัว นักศึกษามีเวลาในการเตรียมน้อยเพราะติดเรียนและส่งงานรายวิชาอื่นๆ คุณภาพของงานจึงยังไม่ได้ตามต้องการเพราะเร่งรีบในการทำ และยังไม่มีความชำนาญเพียงพอ
2. ช่วงระหว่างการทำกิจกรรม พบว่าเสียงจากกิจกรรมรอบข้างทำให้ยากต่อควบคุมกิจกรรม ทำให้ผู้ดำเนินรายการมีความเหนื่อยล้าเพราะต้องทำงานตลอดเวลา นอกจากนี้ ผู้ร่วมกิจกรรมเข้าคิวนาน เพราะกิจกรรมเล่นได้เพียงรอบละ 4 คน
3. หลังกิจกรรม ไม่สามารถประเมินความรู้หลังจากการทำกิจกรรมได้เนื่องจากลักษณะของผู้ร่วมกิจกรรมและระยะเวลาจำกัด รวมถึงการเก็บอุปกรณ์ทำได้ยาก และไม่มีพื้นที่ในการเก็บผลงาน

แนวทางแก้ไขปรับปรุง

1. จัดเตรียมรถกระบะของมหาวิทยาลัยไว้ใช้ในการขนของ
2. จัดสรรเวลาหรือบูรณาการกิจกรรมเข้ากับการเรียนการสอน
3. จัดหาเครื่องเสียงที่มีคุณภาพมากขึ้น
4. กำหนดกติกาในการแจกรางวัลให้ชัดเจน หรือบริหารงบประมาณให้เหมาะสม
5. ออกแบบวิธีการประเมินความรู้ เช่น มีการถามตอบ ชื่อสถานที่สำคัญในเมือง

ผลที่ได้รับจากการทำกิจกรรมครั้งนี้

1. เป็นการสร้างแนวทางใหม่ ในการให้ความรู้ ความเข้าใจด้าน เมืองและสถาปัตยกรรม ให้กับ เด็ก เยาวชนและประชาชนทั่วไป โดยผ่านกิจกรรมการเล่นเกมน
2. เกิดการบูรณาการระหว่างรายวิชา การออกแบบสถาปัตยกรรม 4 การออกแบบชุมชนเมือง ทักษะการคิดและการใช้เหตุผล (ศึกษาทั่วไป) การบริการวิชาการแก่สังคม และงานด้านจิตอาสาของมหาวิทยาลัย
3. นักศึกษาเกิดการเรียนรู้นอกห้องเรียน ในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม การบริหารงานกิจกรรมและการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า การสร้างและออกแบบสื่อการสอน (ศึกษาศาสตร์ปฐมวัย) และ ความเข้าใจเรื่อง จินตภาพของเมือง (Image of the City) (วิชาการออกแบบชุมชนเมือง)
4. เกิดเครือข่ายการทำงานเพื่อสังคม เป็นเวทีให้นักศึกษาแสดงออก และกระตุ้นมีจิตสำนึกด้านจิตอาสา

สรุปผลการจัดกิจกรรม

กิจกรรม ชาย เมือง ศิลป์ เป็นส่วนหนึ่งในงานเทศกาลโคราชยิ้ม 2017 ซึ่งจัดขึ้นในวันที่ 27-28 มกราคม 2560 ที่ลานอนุสาวรีย์ท้าวสุรนารี เพื่อเปิดโอกาสให้เยาวชนมีพื้นที่ในการแสดงออกในด้านต่างๆ กิจกรรมชายเมืองศิลป์เป็นการบูรณาการงานในหลายๆ ด้านเข้าด้วยกัน ได้แก่ การเรียนการสอน การบริการวิชาการแก่สังคม งานจิตอาสา และงานพัฒนานักศึกษา โดยเฉพาะด้านการเรียนการสอนซึ่งมีนักศึกษาทั้งคณะศึกษาศาสตร์และคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์เข้าร่วม โดยพัฒนาแนวคิดจาก รูปแบบผังเมืองและสถาปัตยกรรมในเขตคูเมืองนครราชสีมาผสมผสานกับเกมงูตกบันได เพื่อให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้เรื่องผังเมืองและสถาปัตยกรรมขณะที่กำลังเล่นเกม ผลจากการจัดกิจกรรมพบว่ามีผู้ให้ความสนใจเป็นจำนวนมากทั้งเด็กและผู้ปกครอง ในช่วงเวลา 2 วัน มีผู้ร่วมกิจกรรมจำนวน 200 คน เด็กชาย 78 คน เด็กหญิง 81 คน ผู้ใหญ่ 41 คน ส่วนใหญ่อยู่ระหว่าง 6-12 ปี อายุน้อยที่สุด 3 ขวบ อายุมากที่สุด 60 ปี ผลสำรวจความพึงพอใจมีคนชอบ 189 คน ,เฉยๆ 9 คน, ไม่ชอบ 2 คน

ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป คือ (1) เราสามารถประยุกต์กิจกรรมนี้ให้เข้ากับเมืองอื่นๆในประเทศไทยได้ โดยใช้จินตภาพของเมืองมาบูรณาการกับเกมงูตกบันได (2) ควรพัฒนารูปแบบการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อนำไปสู่การพัฒนากิจกรรมครั้งต่อไป (3) ควรพัฒนาเกมให้อยู่ในรูปแบบกระดาษขนาดเล็กเพื่อให้สามารถนำไปเล่นที่บ้านต่อไป



เอกสารอ้างอิง

วิลเลียมส์ ทรายางกูร, **พฤติกรรมมนุษย์กับสภาพแวดล้อม : มูลฐานทางพฤติกรรมเพื่อการออกแบบและวางแผน**, กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530.

Bonwell , Charles. C. **Active Learning: Creating Excitement in the Classroom**. ERIC Clearinghouse Products . 1991.

Lynch, Kevin. **The Image of the City**, London : The MIT Press, 1960.

Rudolph, M. and Cohen, D.H. (1984). **Kindergarten and Early Schooling**. New York : McGraw – Hill, 1984.