

Edutainment มิติใหม่แห่งการศึกษา

อ. ธีรวัฒน์ รัตนวิสุทธิอมร*

บทคัดย่อ

ในกระบวนการที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ของผู้เรียนนั้นมีหลากหลายวิธีในการเรียนรู้ นักการศึกษาได้คิดค้นทฤษฎีใหม่ๆ ขึ้นมาอย่างมากมาย เพื่อตอบสนองความต้องการในการเรียนรู้ของผู้เรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่สูงสุดและสนับสนุนในด้านความแตกต่างในการเรียนรู้ระหว่างบุคคล นอกจากนี้ในปัจจุบันเทคโนโลยีมีความเจริญรุดหน้าและทุกคนสามารถเข้าถึงได้ รูปแบบการเรียนการสอนจึงมีการเปลี่ยนแปลงไปโดยไม่จำเป็นที่จะต้องรอเพียงแค่การถ่ายทอดความรู้จากครูหรืออาจารย์ผู้สอนในห้องเรียนเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่นั่นไม่ใช่สิ่งที่สามารถจะดึงดูดและทำให้ผู้เรียนส่วนใหญ่เกิดความรู้อย่างสนใจในบทเรียนซึ่งมีแต่ตัวหนังสือหรือเนื้อหาที่น่าเบื่อ และเมื่อหันกลับมามองในภาคส่วนที่เป็นการบินต่าง ๆ คนส่วนใหญ่กลับให้ความสนใจและรับรู้ในสิ่งเหล่านั้นได้มากกว่าทั้ง ๆ ที่ก็ไม่ให้องค์ความรู้เท่าใดนัก สิ่งเหล่านี้เองที่ทำให้ให้นักการศึกษาหลาย ๆ คนหันกลับมามองถึงประโยชน์ของความบันเทิงที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้คน จึงได้นำเอาสิ่งเหล่านั้นมาประยุกต์เข้ากับทฤษฎีการเรียนการสอนในรูปแบบต่าง ๆ ทำให้เกิดแนวคิดใหม่ที่เรียกว่า Edutainment ขึ้น สังเกตได้จากนวัตกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่ๆ เกิดขึ้นอย่างเช่น การใช้สื่อการสอนที่เปลี่ยนรูปแบบจากหนังสือที่สามารถสัมผัสได้ไปเป็นรูปแบบดิจิทัลซึ่งสามารถแทรกสื่อมัลติมีเดียต่าง ๆ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจเข้าไปได้อีกทั้งยังสามารถใช้งานผ่านระบบอินเทอร์เน็ตทำให้การเข้าถึงในการเรียนเพิ่มมากขึ้น เช่น E-book E-learning การใช้เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อสำหรับการเรียนรู้ การเรียกใช้ไฟล์คลิปวิดีโอจาก Youtube เพื่อเป็นตัวอย่างในการเรียนรู้ต่าง ๆ เป็นต้น แต่สิ่งเหล่านี้ก็ยังไม่ได้กับเกมออนไลน์ที่เด็กและเยาวชนในปัจจุบันได้ให้ความสนใจจนถึงขั้นที่เรียกว่า "ติดเกม" เป็นอย่างมาก ซึ่งจะเห็นได้ว่าในหลายๆ สื่อที่ใช้ในการเรียนการสอน สื่อที่เป็นลักษณะของเกมจะได้รับความสนใจจากผู้เรียนเป็นอย่างมากและสามารถอยู่กับการเรียนรู้ในลักษณะนี้ได้ในระยะเวลายาวนานกว่าการเรียนรู้รูปแบบอื่น ๆ

There are many ways and processes to learn or study something, the educationist found out many theories to support the success learning and keen on the differentiate of the person. In the technology century, everyone can access through it then, the learning changes into self-learning instead of teaching by the lecturer, but it still cannot attract the learner to keen on their study enough. Not like as the entertainment medias, there are not much knowledge or information as education media, people do understand and remember what happen and be able to analyze the situation then, educationist use this advantage to create a new way to learn by adapting the attractive and fun into educational teaching technique called "Edutainment theory", for example; e-Book, e-Learning, educational game ect. which there are included multimedia, internet access, and online resources as youtube. Although, there are many media to learn

* อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น

but most of them can't beat with game computer or online game because of its challenge, which can lead to "game addicted" in youth. So now a day, you can see educational game in the market for school. This is the new innovation of educational media to attract the learner for participating to the lesson longer in their study.

คำสำคัญ

นวัตกรรมการศึกษา เทคโนโลยีการศึกษา เกม เกมคอมพิวเตอร์ การศึกษาเชิงหรรษา
Edutainment, Game Computer

บทนำ

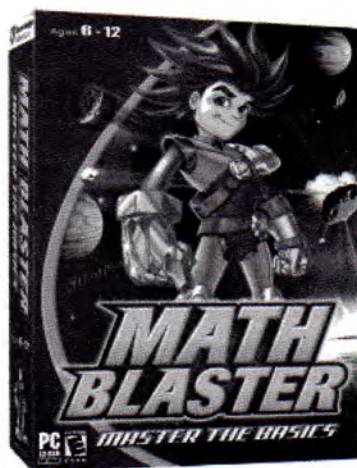
จากอดีตที่ผ่านมา การเรียนรู้ของนักเรียนส่วนใหญ่จะมาจากการเข้ารับการศึกษาระบบ (Formal Education) ซึ่งเป็นการศึกษาที่กำหนดจุดมุ่งหมาย วิธีการศึกษา หลักสูตร ระยะเวลาของการศึกษา การวัดและประเมินผล ซึ่งเป็นเงื่อนไขของการสำเร็จการศึกษาที่แน่นอน (อัญชลี ธรรมะวิสิฏฐ, 2552) นั้นหมายความว่าหากนักเรียนต้องการศึกษาค้นคว้าความรู้ จะต้องเข้าโรงเรียนหรือสถานศึกษาที่ได้รับการจัดตั้งอย่างเป็นทางการจากกระทรวงศึกษาธิการ จะต้องเรียนรู้จากตำราที่มีแต่ตัวหนังสือมากมาย นักเรียน นักศึกษาหลายคน มักหลีกเลี่ยงการเข้าชั้นเรียนสาเหตุเพราะความน่าเบื่อของตำราและกระบวนการที่ใช้ในการเรียนการสอนที่ไม่มีความน่าสนใจและในขณะเดียวกันในกลุ่มของนักเรียนนักศึกษาที่เข้าชั้นเรียนแต่ต้องนั่งฟังอาจารย์อธิบายหน้าห้องเพียงอย่างเดียวก็อาจเกิดความเบื่อหน่าย ทำให้ผู้สอนหลาย ๆ ท่านพบว่านักเรียนจะทำกิจกรรมอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องในการเรียนการสอนในห้องเช่น การนั่งคุยกัน การฟุบหลับ การอ่านหนังสือการ์ตูน หรือแม้กระทั่งการเล่นเกมนั้นจึงสามารถสังเกตเห็นได้ว่า หากเมื่อไหร่ก็ตามที่เราต้องการให้นักเรียนอ่านหนังสือเพื่อทบทวนบทเรียน นักเรียนมักจะหมดความสนใจเมื่อเวลาผ่านไปไม่ได้ไม่นาน ซึ่งแตกต่างจากการอ่านหนังสือประเภทอื่น ๆ เช่น หนังสือการ์ตูน หนังสือนวนิยาย หรือแม้กระทั่งการเล่นเกมที่เด็ก ๆ สามารถนั่งอยู่หน้าเครื่องเล่นเกมได้ทั้งวันทั้งคืนโดยไม่รู้เบื่อ นี่จึงเป็นจุดประกายแนวคิดเริ่มต้นของแนวคิดที่เรียกว่า Edutainment เพราะเนื้อหาที่มีอยู่ในสื่อเหล่านั้นได้ทำการสอดแทรกเอาองค์ความรู้ต่าง ๆ ที่ผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนได้ซึมซับโดยไม่รู้ตัวจากสื่อหรือกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านกระบวนการที่ผู้เรียนไม่ได้รู้สึกว่าคุณบังคับให้ต้องจดจำ ทำให้เกิดการเรียนรู้และความเข้าใจได้ด้วยตนเองซึ่งจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนมากกว่าการจดจำเนื่องจากเป็นความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง

ความหมายของ Edutainment

เมื่อเราพูดถึงคำว่า Edutainment หลายคนคงไม่รู้จักหรือยังไม่ค่อยเข้าใจว่ามันคืออะไร และมีความสำคัญอย่างไรกับระบบการศึกษาในปัจจุบัน คำว่า Edutainment เป็นคำที่ถูกบัญญัติขึ้นมาใหม่ที่เกิดจากการนำเอาคำ 2 คำมารวมกัน คือ มาจากคำว่า Education (การศึกษา) ซึ่ง ในพจนานุกรม Oxford Advanced Learner's Dictionary ได้ให้คำนิยามของการศึกษาไว้ว่า การศึกษา (Oxford Advanced Learner's Dictionary, 2000)

หมายถึง กระบวนการของการสอน การฝึกและการเรียน และคำว่า Entertainment (ความบันเทิง) ซึ่งหมายถึง สิ่งที่เกิดความรู้สึกสนุกสนานเบิกบาน (Entertainment, ม.ป.ป.) เมื่อนำสองคำนี้มารวมกันจึงได้ความหมายว่า Edutainment ซึ่งแปลเป็นไทยว่า การศึกษาเชิงหยรรษา White (2010) กล่าวว่า คำว่า Edutainment นี้มาจากวงการอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นคำที่ใช้กันมานานเพื่อใช้เป็นคำอธิบายโปรแกรมที่อยู่ใน CD-ROM ซึ่งผลิตมาใช้กับเด็ก ๆ เป็นหลักซึ่งโปรแกรมนี้ถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อใช้สำหรับการเรียนการสอนซึ่งในสื่อนี้ก็มึรูปแบบที่เป็นแนวสนุกสนานปรากฏอยู่ด้วย ต่อมาคำนี้ได้รับการยอมรับจากวงการอุตสาหกรรมบันเทิงด้านครอบครัว ถึงแม้ว่าคำนี้จะเป็คำที่ใหม่ แต่แนวคิดทาง Edutainment นี้ไม่ได้ใหม่ เพราะเป็นกิจกรรมที่ทำกันเป็นอยู่ประจำอยู่แล้วเช่น การพาเด็ก ๆ ไปเที่ยวตามสถานที่ต่าง ๆ อย่างสวนสัตว์ พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำ สวนพฤกษศาสตร์ พิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์ หรือสวนสนุกและแม้แต่การเดินทางไปเที่ยวตามสถานที่ที่น่าสนใจต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งการใช้สถานที่จริงเป็นเครื่องมือในการศึกษานี้ใช้กันมานานแล้วในทางการศึกษาจากนั้นจึงนำเอากิจกรรมเหล่านี้มาจัดเป็นการเรียนรู้ที่ยังคงความสนุกสนานเพลิดเพลินและได้เรียนรู้ด้วย

Edutainment เป็นแนวคิดที่ทำให้เกิดนวัตกรรมทางการศึกษาที่นำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนการสอนแบบเดิม ๆ ที่คุ้นเคยกันมา อย่างเช่น จากวิธีการเรียนหนังสือที่ดูแสนจะน่าเบื่อสำหรับนักเรียน ไม่ว่าจะเป็นการใช้หนังสือและอุปกรณ์ช่วยสอนเช่นชอล์กและกระดาน หรือการที่เพื่อน ๆ ในห้องเรียนผลัดกันออกไปอ่านหนังสือหน้าห้องเรียนให้เพื่อนในชั้นฟังก็ตาม ไปเป็นการเรียนการสอนแบบนำเอาสิ่งที่ทำให้เกิดความสุขและสนุกในการเรียนมาใช้เป็นเครื่องมือแทนซึ่งทำให้ผู้สอนหลายคนก็นำแนวคิดนี้ไปใช้กับการเรียนการสอนกับนักเรียน เช่น การใช้เกมหรือการใช้วีดิโอมาเป็นสื่อการเรียนการสอนโดยการดัดแปลงจากเนื้อหาที่เป็นสิ่งที่น่าเบื่อจากบทเรียนหรือในหนังสือให้อยู่ในรูปแบบของสื่อที่เกิดความบันเทิงควบคู่ไปกับการเกิดการเรียนรู้ร่วมไปด้วย



ภาพที่ 1

เกม math blaster ตัวอย่าง Edutainment Software

ที่มา: <http://kotaku.com/5046742/math-blaster-brings-edutainment-to-this-generation-finally>

สื่อในกลุ่มของ Edutainment แบ่งเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ ด้วยกัน คือ (เลือก Edutainment อย่างสนุกและสร้างสรรค์, 2010)

1. สื่อประเภทย่อยประเภทอิเล็กทรอนิกส์ เช่น โทรศัพท์มือถือ ดีวีดี หรืออินเทอร์เน็ต
2. สื่อประเภทอุปกรณ์การเรียนรู้ เช่น เกมเพื่อพัฒนาทักษะต่าง ๆ
3. สื่อประเภทย่อยประเภทสิ่งพิมพ์ เช่น นิทาน ฯลฯ

จากการนำเอาความบันเทิงมาผนวกเข้ากับบทเรียนนี้เอง ทำให้ผลสัมฤทธิ์ที่ได้นั้นเกิดประโยชน์แก่การเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างเต็มที่ และด้วยเทคโนโลยีที่มีอยู่ในปัจจุบันทำให้วิธีการในการศึกษามีได้มีอยู่เพียงแต่ในห้องเรียนเท่านั้น เทคโนโลยีสมัยใหม่ยังช่วยให้กระบวนการเรียนรู้ในการศึกษาได้ก้าวข้ามผ่านเส้นกั้นการเรียนรู้ที่ยึดติดอยู่กับสถานที่ออกมาสู่โลกภายนอกที่สามารถศึกษาเรียนรู้ได้ด้วยตนเองได้ทุกที่และทุกเวลาซึ่งเป็นแนวคิดของ “การศึกษานอกระบบ” อีกด้วย

เทคโนโลยีเข้ามามีส่วนช่วยในการใช้แนวคิด Edutainment ให้สอดคล้องกับการศึกษาได้อย่างไร

คงปฏิเสธไม่ได้ว่าในทุกวันนี้แทบทุกบ้านต้องมีคอมพิวเตอร์ไว้ใช้อย่างน้อยบ้านละหนึ่งเครื่อง และนอกจากนั้นอีกหลาย ๆ ครอบครัวยังจำเป็นต้องใช้บริการอินเทอร์เน็ตเพื่อใช้ในการค้นหาข้อมูลต่าง ๆ ที่ต้องการซึ่งสามารถหาได้อย่างมากมายและหลากหลายบนโลกอินเทอร์เน็ต ดังนั้นการนำเอาคุณประโยชน์ของเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการศึกษาจึงเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้สำหรับการศึกษาในสมัยนี้ จึงไม่น่าแปลกใจเลยที่สื่อต่าง ๆ ที่มีอยู่ในโลกอินเทอร์เน็ตจะกลายมาเป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีความสอดคล้องกับแนวคิดของ Edutainment ได้ อย่างเช่น การใช้ E-learning ที่มีสื่อ Multimedia เป็นส่วนประกอบ การดาวน์โหลด CAI มาใช้สอนนักเรียน การโพสต์บทความที่เป็นประโยชน์ลงใน blog การใช้ game flash ที่มีอยู่บนเว็บไซต์มาเป็นสื่อการสอน การนำเอาคลิปวิดีโอใน Youtube ที่ตรงกับวัตถุประสงค์ของรายวิชามาประกอบการสอนหรือเป็นกรณีศึกษา หรือแม้กระทั่งเว็บไซต์ที่เป็น Social Network Community Web อย่างเช่น Facebook หรือ Twitter ก็ตาม ซึ่งหากจะมองในเชิงแนวทางการศึกษาจะถือได้ว่าสิ่งที่กล่าวมาข้างต้นนี้เป็นส่วนหนึ่งของ “นวัตกรรมทางการศึกษา” เช่นกัน

นวัตกรรมทางการศึกษา (Educational Innovation) คืออะไร

นวัตกรรมทางการศึกษา หมายถึง การนำเอาสิ่งใหม่ซึ่งอาจจะอยู่ในรูปของความคิดหรือการกระทำรวมทั้งสิ่งประดิษฐ์ก็ตามเข้ามาใช้ในระบบการศึกษาเพื่อมุ่งหวังที่จะเปลี่ยนแปลงสิ่งที่มีอยู่เดิมให้ระบบการจัดการศึกษามีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นทำให้ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วเกิดแรงจูงใจในการเรียนและช่วยให้ประหยัดเวลาในการเรียน เช่น การสอนใช้คอมพิวเตอร์ช่วย การใช้วิดีโอเชิงโต้ตอบ (Interactive Video) สื่อหลายมิติ (Hypermedia) และอินเทอร์เน็ต เหล่านี้เป็นต้น (นวัตกรรมทางการศึกษา, ม.ป.ป.)

ประโยชน์ของนวัตกรรมทางการศึกษามีดังนี้ (นวัตกรรมทางการศึกษา “เพื่อเป็นผลงานทางวิชาการสำหรับครู”, 2551)

1. นักเรียนเรียนรู้ได้เร็วขึ้น
2. นักเรียนเข้าใจบทเรียนเป็นรูปธรรม
3. บรรยากาศการเรียนรู้สนุกสนาน
4. บทเรียนน่าสนใจ
5. ลดเวลาในการสอน
6. ประหยัดค่าใช้จ่าย

มีงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศหลายชิ้นที่เป็นเครื่องยืนยันการศึกษาที่ได้ผลเป็นที่น่าพอใจว่าการเรียนโดยใช้แนวคิดนี้สามารถเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นอย่างดี ดังเช่นงานวิจัยเรื่อง “การศึกษามัลติมีเดียทางการเรียนในแบบ Edutainment ด้วยวิธีการ “แปลเพลงโปรด” ของนักเรียนชั้น ม.3 (ปีการศึกษา 2552)” โดย Yongyut Khonphian ซึ่งมีผลสรุปโดยภาพรวมได้ว่า “นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค “แปลเพลงโปรด” โดยการปฏิบัติดังต่อไปนี้ คือ

1. ให้นักเรียนจับกลุ่มตามความสนใจ/ความพอใจ
2. นักเรียนร่วมกันหาเนื้อเพลงไทยที่ฮิตโดนใจที่เป็นชื่นชอบของทั้งกลุ่ม
3. นักเรียนร่วมกันแปลเนื้อเพลงด้วยกัน

ในขั้นนี้ต้องให้เวลานักเรียนเพื่อสร้างประโยคต่าง ๆ จนจบเนื้อเพลง โดยคุณครูจะต้องคอยเป็นที่เลี้ยง/ที่ปรึกษา

“เค้าจะมีปัญหากันเยอะครับ ปล่อยให้เค้าแก้ปัญหาตัวเองเลย แต่เราก็ต้องแนะนำบ้าง เพราะบางครั้งเค้าก็สร้างประโยคไม่ถูกต้องตามกฎหรือหลักไวยากรณ์ อาศัยช่วงเวลานี้ล่ะครับสอนเค้าเรื่องกฎไวยากรณ์ ให้เค้าไปศึกษาร่วมกัน/แก้ปัญหาด้วยกันก่อน แล้วค่อยมาปรึกษาเราหลังสุดว่าประโยคนั้นถูกต้องแล้วหรือยัง นักเรียนชอบภาษาอังกฤษมากขึ้น (กว่าเดิม) ครับ เพราะเพลงก็เป็นเพลงโปรดของเขา แล้วเขาก็อยากเห็นเนื้อเพลงที่ทำขึ้นด้วยตนเองเป็นผลสำเร็จ มีบางรายแอบไปแปลเพลงมาเพิ่มด้วยตนเองเพียงคนเดียวแล้วก็เอามาให้คุณครูดูผลงานว่าเจ๋งไหม (ตอบเลยครับว่า เจ๋ง...มาก) เพียงแค่นี้ก็ถือว่าประสบผลสำเร็จไปแล้วอีกระดับหนึ่งล่ะครับ นี่คืออีกหนึ่งวิธีที่จะสร้าง “เจตคติ” ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษกันนะครับ” (Yongyut Khonphian , 2010)

นอกจากนั้นในวงการทางด้านธุรกิจอย่างเช่นบริษัทน้องใหม่ในตลาดซอฟต์แวร์อย่างบริษัท Cyber ซึ่งเป็นบริษัทที่ผิ่ตนเองจากการสร้างเกมหนัก ๆ ที่ต้องเล่นกันนาน ๆ เกมมือถือหรือเกมคอนโซลต่าง ๆ มาจับตลาดสร้างเกมประเภท Edutainment ซึ่งมีการต่อยอดจากการสร้างเกมส่งขายในท้องตลาดมาเปิดเป็นสถาบันพัฒนาทักษะ “Genius Planet” ซึ่งเป็นสถาบันการเรียนรู้ที่ใช้ซอฟต์แวร์เกมประเภท Edutainment มาเป็นสื่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเป็นรายแรกในไทย โดยเมื่อทดลองเปิดแห่งแรกในปีก่อนก็ประสบความสำเร็จสูงชนิดคาดไม่ถึง (จิราพร เพ็งจันทร์, 2553 อ้างถึงใน Suchitra, 2010)



ภาพที่ 2

ตัวอย่างเกมที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของสถาบัน

ที่มา: <http://www.geniusplanet.net/program.php>

สรุป

Edutainment เป็นแนวคิดที่ทำให้ผู้เรียนมีความรู้สึกสบายใจที่จะเรียนมากยิ่งขึ้น เนื่องจากมีความยืดหยุ่นสูงและยังสามารถเข้าใจในหลักความแตกต่างระหว่างบุคคลได้เป็นอย่างดี จึงเป็นอีกแนวคิดหนึ่งที่สามารถจะเข้ามาช่วยในกระบวนการเรียนการสอนของผู้สอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และในอีกทางหนึ่งก็ยังคงเป็นการสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะศึกษาบทเรียนมากยิ่งขึ้นดังจะเห็นได้จากผลการวิจัยและสถานศึกษาต่างๆ ที่เริ่มมีการนำเอาสื่อที่ทันสมัยและมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้นเข้ามาผสมผสานกับการเรียนการสอนในปัจจุบัน แนวคิดและนวัตกรรมต่าง ๆ ที่นักการศึกษาได้คิดค้นเพื่อตอบสนองการเรียนรู้ของผู้เรียนต่างก็มีจุดประสงค์ที่ต้องการที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในสิ่งที่เรียนมากยิ่งขึ้น เมื่อนำมาผนวกกับเทคโนโลยีที่ได้เข้ามามีบทบาทและกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตโดยไม่รู้ตัวทำให้ระบบการศึกษาจะต้องก้าวตามให้ทันเพื่อใช้เป็นเครื่องมือชักจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความอยากเรียน อยากสัมผัส ดังนั้น ประโยชน์เหล่านี้จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อผู้เรียนได้ให้ความสนใจกับสิ่งที่กำลังศึกษาไม่ว่านวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาจะพัฒนาไปในทิศทางใดก็ตาม ดังนั้น Edutainment จึงเป็นเพียงแค่เครื่องมือชิ้นหนึ่งที่จะนำมาใช้เพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้เรียนให้หันมาให้ความสนใจกับสิ่งที่ต้องเรียนมากยิ่งขึ้น หากผู้เรียนไม่มีความสนใจที่จะเรียนรู้ นวัตกรรมทางการศึกษาต่าง ๆ ก็ไม่มีประโยชน์เช่นกัน



เอกสารอ้างอิง

นวัตกรรมการทางการศึกษา. (ม.ป.ป.). สืบค้นเมื่อ 20 มกราคม 2554, จาก <http://www.suphet.com/index.php?lay=show&ac=article&id=133058&Ntype=2>

นวัตกรรมการทางการศึกษา “เพื่อเป็นผลงานทางวิชาการสำหรับครู”. (2551). สืบค้นเมื่อ 23 มกราคม 2554, จาก <http://tikkatar.is.in.th/?md=content&ma=show&id=1>

เลือก Edutainment อย่างสนุกและสร้างสรรค์. (2553). สืบค้นเมื่อ 20 มกราคม 2554, จาก <http://www.toymarche.com/articles/526492/mom-n-kid-knowledge2.html>

อัญชลี ธรรมะวิริกุล. (2552). การศึกษาในระบบ. สืบค้นหาเมื่อ 24 มิถุนายน 2553, จาก <http://panchalee.wordpress.com/2009/05/17/formal-education/>

Entertainment. (ม.ป.ป.). สืบค้นเมื่อ 25 มิถุนายน 2553, จาก <http://dict.kapook.com/entertainment.html>

Suchitra. (2553). CYBER ปรับโมเดลธุรกิจทำ High Growth. สืบค้นเมื่อ 20 มกราคม 2554, จาก <http://www.moneychannel.co.th/MoneyChannel/CompanyFocus/tabid/56/newsid479/118674/Default.aspx>

Oxford Advanced Learner's Dictionary. (2000). (6th ed.) USA: Oxford University Press.

White, R. (2010). Children's Edutainment Centers: Learning Through Play. Retrieved January 23, 2010, from <http://www.whitehutchinson.com/leisure/articles/76.shtml>

Yongyut Khonphian. (2010). Khon Edutainment improve good attitude in english ?. Retrieved January 23, 2010, from <http://my.opera.com/javedavid2010/blog/2010/09/17/edutainment-improve-good-attitude-in-english#comments>