

Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่: แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศ
ด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง



ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาพัฒนาการท่องเที่ยว
มหาวิทยาลัยแม่โจ้
พ.ศ. 2563

Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่: แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศ
ด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของความสมบูรณ์ของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาพัฒนาการท่องเที่ยว

สำนักบริหารและพัฒนาระบบราชการ มหาวิทยาลัยแม่โจ้

พ.ศ. 2563

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยแม่โจ้

Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่: แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศ
ด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง

เบญจพร ทองขาว

วิทยานิพนธ์นี้ได้รับการพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของความสมบูรณ์ของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาพัฒนาการท่องเที่ยว

พิจารณาเห็นชอบโดย

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

(อาจารย์ ดร.จิระชัย ยมเกิด)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

(อาจารย์ ดร.ปานแพร เขาวนัประยูร อุดมรักษาทรัพย์)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

(อาจารย์ ดร.มนสิชา อินทจักร)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

ประธานอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

(อาจารย์ ดร.กิริติ ตระการศิริวานิช)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

สำนักบริหารและพัฒนาวิชาการรับรองแล้ว

(รองศาสตราจารย์ ดร.ญาณิน โอภาสพัฒนกิจ)

รักษาการแทนรองอธิการบดี ปฏิบัติการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยแม่โจ้

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

ชื่อเรื่อง	Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่: แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศ ด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง
ชื่อผู้เขียน	นางสาวเบญจพร ทองขาว
ชื่อปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนาการท่องเที่ยว
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	อาจารย์ ดร.จิระชัย ยมเกิด

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่อง Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ : แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสำรวจกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ ชูคิดส์โซน สวนสัตว์เชียงใหม่ ภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง 2) เพื่อศึกษาความคาดหวังและความพึงพอใจของผู้เข้าชมแหล่งเรียนรู้ ชูคิดส์โซน สวนสัตว์เชียงใหม่ และ 3) เพื่อเสนอแบบปฏิบัติที่เป็นเลิศ ด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง งานวิจัยครั้งนี้ เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณ ผู้วิจัยได้จัดการสนทนาแบบกลุ่มโดยมีผู้เข้าร่วมสนทนา 5 ท่าน และ ผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการวิจัยที่สร้างครอบคลุมเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผ่านการทดสอบความตรงในเนื้อหาและทดสอบความเชื่อมั่น ผลการทดสอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่นักท่องเที่ยวมีต่อแหล่งเรียนรู้ ชูคิดส์โซน สวนสัตว์เชียงใหม่ มีค่าเท่ากับ 0.953 ประชากรที่ทำการศึกษาได้แก่นักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยวในแหล่งเรียนรู้ ชูคิดส์โซน สวนสัตว์เชียงใหม่จำนวน 400 คน

ผลการศึกษารวบรวมกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ พบว่า เดิมพื้นที่บริเวณดังกล่าวเป็นส่วนจัดแสดงสัตว์สำหรับเด็ก ฝ่ายการศึกษาสวนสัตว์เชียงใหม่จึงมีแนวคิดในการปรับปรุงพื้นที่ส่วนนี้ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ครบวงจร โดยเน้นการนำเสนอเนื้อหาด้วยสื่อนวัตกรรมใหม่ๆ ที่มีความทันสมัยภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง จึงได้เสนอโครงการแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2556 จนกระทั่งแล้วเสร็จและมีพิธีเปิดอย่างเป็นทางการในวันศุกร์ที่ 11 กันยายน พ.ศ. 2558 กิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ประกอบไปด้วย 1) ห้องแนะนำประวัติการก่อตั้งสวนสัตว์เชียงใหม่ 2) ห้องแนะนำสวนสัตว์เชียงใหม่ 3) นิทรรศการสวนสัตว์สีเขียว 4) บอร์ดเกมอะไรเอ่ย 5) ส่วนจัดแสดงวิถีชีวิตของคนกับสายน้ำ 6) ส่วนจัดแสดงสัตว์ป่าสงวนในประเทศไทย 7) ส่วนจัดแสดงอุปกรณ์ล่าสัตว์ป่า 8) สื่อมีเดียเกี่ยวกับวงจรการทำลายชีวิตสัตว์ป่า 9) ส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับป่าไม้ในประเทศไทยและสภาพป่า 10) ส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับพลังงานทดแทน 11) นิทรรศการภาวะโลกร้อน 12) นิทรรศการโครงการพระราชดำริในพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช และนิทรรศการช้างเผือกประจำรัชกาล 13) กิจกรรมแอนิเมล เกมส์โซน 14) สถานีวิทยุสีเขียว 15) ห้องสามมิติ มินิ เทียเตอร์ 16) ห้องหนังสือ

ผลการศึกษาลักษณะส่วนบุคคลของนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยวในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ พบว่า นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย มีอายุระหว่าง 15-19 ปี การศึกษาสูงสุดอยู่ในระดับปริญญาตรี ค่าใช้จ่ายภายในสวนสัตว์ต่ำกว่า 100 บาท ส่วนใหญ่อาศัยอยู่ในจังหวัดเชียงใหม่ ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ พบว่าผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ที่อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 3.87 โดยแบ่งออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านสาระความรู้ที่นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 3.91 รองลงมาได้แก่ด้านความสนุกสนานนักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 3.88 ด้านเทคโนโลยีนักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 3.86 และด้านผู้เรียนนักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 3.82 ตามลำดับ

ผลการเสนอแบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิงของแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ โดยการจัดสรรแบบกลุ่มโฟกัสกรุป มีข้อเสนอแนะในแต่ละด้านดังนี้ ด้านสาระความรู้ควรมีการใช้ปัญญาประดิษฐ์ เนื่องจากปัญญาประดิษฐ์สามารถช่วยในการเก็บข้อมูลจำนวนมากของแหล่งเรียนรู้และตอบสนองนักท่องเที่ยวได้หลายกลุ่มทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ และยังช่วยเป็นตัวแทนเจ้าหน้าที่ ในการนำนักท่องเที่ยวเข้าใช้บริการตามจุดต่างๆของแหล่งเรียนรู้ ด้านความสนุกสนานควรมีการใช้แอปพลิเคชัน เนื่องจากในแหล่งเรียนรู้มีเกมที่เล่นได้เฉพาะในแหล่งเรียนรู้ดังนั้น แหล่งเรียนรู้จึงควรมีแอปพลิเคชันที่นักท่องเที่ยวสามารถดาวน์โหลดเกมที่มีสาระความรู้เกี่ยวกับสัตว์หรือบทความเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมในปัจจุบัน อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้นักท่องเที่ยวทราบข่าวสารความเคลื่อนไหวต่างๆ ของแหล่งเรียนรู้ได้อีกด้วย ด้านเทคโนโลยีควรมีการใช้โฮโลแกรม เนื่องจากเทคโนโลยีโฮโลแกรมสามารถฉายภาพเสมือน 2 มิติ ให้กลายเป็น 3 มิติ โดยที่ไม่ต้องดูผ่านแว่น 3 มิติ อีกทั้งยังสามารถทำให้เห็นการเคลื่อนไหวของภาพได้ ดังนั้นโฮโลแกรมจะทำให้นักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์ในการชมการเคลื่อนไหวของสัตว์ที่แปลกใหม่มากยิ่งขึ้น ด้านผู้เรียนควรมีการให้บริการไวไฟสาธารณะ เพื่อให้นักท่องเที่ยวมีความสะดวกในการเชื่อมต่อกับปัญญาประดิษฐ์และการดาวน์โหลดแอปพลิเคชันของแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่

คำสำคัญ : ความรู้คู่ความบันเทิง, กิจกรรม, แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศ

Title	ZOO KIDS ZONE IN CHIANG MAI: BEST PRACTICE ACTIVITIES UNDER THE CONCEPT OF EDUTAINMENT
Author	Miss Banjaponn Thongkaw
Degree	Master of Arts in Tourism Development
Advisory Committee Chairperson	Dr. Jirachai Yomkerd

ABSTRACT

The objectives of this study were to 1) to evaluate the activities in the Zoo Kids zone based on edutainment Concept; 2) to study expectations and attitudes of audiences in the Zoo Kids zone; 3) to recommend a policy “Best Practice” for planning edutainment activities in the Zoo Kids zone. This paper was a set of focus group conversation with five accessed participants and the samples were collected as questionnaires from 400 tourists visiting the Zoo Kids zone in Chiang Mai Zoo.

The empirical result for Assessing Zoo Kids zone, Chiang Mai zoo contains the area that is the exhibit for children. Chiang Mai Zoo's education department therefore has an idea to improve this area to be a completed learning source. By focusing on the presentation of the content with a new innovative media, this modern concept is relied on edutainment. One of predominant projects is the learning center, Chiang Mai Zoo had developed a completion and the official opening ceremony on Friday 11 September 2015 for promoting activities inside the learning center; 1) the Introduction room for presenting the establishment of the Chiang Mai Zoo; 2) the tour guiding room; 3) green zoo exhibition; 4) The section of board games; 5) the section for local lives and rivers 6) the showroom for wildlife reserves in Thailand; 7) hunting equipment exhibitions; 8) wildlife destruction cycle; 9) the exhibition of forests and deforestation 10) renewable energy exhibitions; 11) global warming exhibition 12) royal project exhibition specially deserves for wild animal; 13) Animal Games Zone 14) Green concept radio; 15) 3D mini theater; and 16) library.

The outcomes for personal characteristics of tourists visiting the Zoo Kids zone learning center. Interestingly, the result found that most tourists were females more than males. Between the ages of 15 and 19 years old, the highest education was bachelor's

degree, and the cost of the zoo was less than 100 baht. Most of them lived in Chiang Mai. Also, tourist satisfaction on activities in the Zoo Kids zone were satisfied with the activities in the learning resource at a high level, average 3.87, with 4 aspects, which is implied to knowledge content, and the tourists are satisfied with the high level, the average 3.91 fun, tourists are satisfied in the high level, the average of 3.88, the tourists technology was at a high level, the average of 3.86, and the tourists' satisfaction was at the high level, with an average of 3.82.

The result of the best practice proposal in activity planning under the concept of edutainment partners. The learning center was depended on focus group discussions. The suggestions for knowledge can be the important guidelines. AI: Artificial Intelligence was the challenge. This artificial intelligence can help to collect an enormous amount for information from learning sources implied both Thai and foreign tourists, and still be an officer representative. For attracting tourists comes to be handed the mass of the various areas of Zoo Kids zone. Funny activities should be emphasized by applying application usages. However, since the learning center there were gamers that can only be passed and played in the Zoo Kids zone. Consequently, the learning center should have an application broadly. The tourists can download games have knowledge about wildlife. And articles about the current environment and is a device that helps tourists to be informed of the various activities of the Zoo Kids zone, Technologies are the key for uses holograms because of the hologram can project 2D images *uk* into 3D without having to look through the 3D glasses but able to see the movement of the image Therefore, the holograms will be able to make tourists Get a new experience in watching animal movements. Students should have the public Wi-Fi services. Hence, tourists have convenient access to artificial intelligence and downloads an application of learning resources.

Keywords : Edutainment, Activities, Best Practice

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยเนื่องด้วยความกรุณาอย่างสูงของประธานกรรมการหลัก อาจารย์ ดร.จิระชัย ยมเกิด ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษา คำแนะนำ ปรับปรุงแก้ไข และทุ่มเทในการถ่ายทอด ความรู้แก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด ขอขอบพระคุณกรรมการที่ปรึกษาร่วม อาจารย์ ดร.ปานแพร เชาว์ประยูร อุดมรักษาทรัพย์ และอาจารย์ ดร.มนสิชา อินทจักร ที่ได้ให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ตลอดจน ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องเกี่ยวกับงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอาจารย์ทั้งสามท่านเป็นอย่าง สูง และขอขอบพระคุณคณาจารย์ คณะพัฒนาการท่องเที่ยว มหาวิทยาลัยแม่โจ้ที่ได้ประสิทธิ์ประสาท วิชาความรู้ให้แก่ข้าพเจ้า รวมถึงเจ้าหน้าที่ทุกท่านในมหาวิทยาลัยแม่โจ้ที่ได้อำนวยความสะดวกให้ความ ช่วยเหลือในการติดต่อประสานงาน

ขอขอบคุณ คุณกนิษฐา ตุละทา หัวหน้าแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ เจ้าหน้าที่ฝ่ายการศึกษาสวนสัตว์เชียงใหม่ทุกท่าน และเจ้าหน้าที่ทุกท่านในสวนสัตว์เชียงใหม่ ที่ได้ให้ ความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล การใช้สถานที่ และอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ จนทำให้ งานวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

เหนือสิ่งอื่นใดขอขอบพระคุณ คุณตาวีระ ชัยบุญศรี คุณยายเข็มทอง ชัยบุญศรี ที่ได้อบรม เลี้ยงดูสั่งสอนข้าพเจ้า ขอขอบพระคุณ คุณชูเกียรติ ชัยบุญศรี ที่ได้วางรากฐานทางการศึกษา ตลอดจน ทุนในการศึกษาเล่าเรียนในครั้งนี้ ขอขอบคุณพี่น้องในคริสตจักรสร้างสรรค์เชียงใหม่ทุกท่านที่เป็น กำลังใจที่ดีตลอดมา และสุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อสราวุฒิ ทองขาว คุณแม่สหฤทัยรัตน์ ชัย บุญศรี ที่ได้สนับสนุนค่าใช้จ่ายในการเล่าเรียนมาโดยตลอด ผู้วิจัยจึงใคร่ขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

เบญจพร ทองขาว

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพ.....	ฉ
สารบัญตารางผนวก.....	ช
สารบัญภาพผนวก.....	ฅ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความสำคัญของปัญหา.....	3
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
ขอบเขตและข้อจำกัดของการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์ทั่วไป.....	6
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
สวนสัตว์เชียงใหม่.....	7
แหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone.....	16
แนวคิดการเรียนรู้คู่ความบันเทิง.....	18
การจัดการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้.....	20
Best Practice: วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ.....	23
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ.....	28

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	29
กรอบแนวคิดการวิจัย	34
กรอบแนวคิดของการวิจัย	35
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	36
สถานที่ดำเนินการวิจัย.....	36
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	37
การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง	37
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	38
การทดสอบคุณภาพเครื่องมือ	40
การเก็บรวบรวมข้อมูล	41
การวิเคราะห์ข้อมูล	43
บทที่ 4 ผลการวิจัยและวิจารณ์	44
ตอนที่ 1 สัมภาษณ์กิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ ภายใต้แนวคิด ความรู้คู่ความบันเทิง	45
ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ที่เข้ามาใช้บริการแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่	59
ตอนที่ 3 เสนอแบบปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ที่ได้จากผลการวิจัย เรื่อง Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่: แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศ ด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้ คู่ความบันเทิง.....	67
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	73
สรุปผล	73
อภิปรายผล.....	81
ข้อเสนอแนะ	83
ข้อเสนอแนะในงานวิจัยครั้งต่อไป	84
บรรณานุกรม.....	85

ภาคผนวก.....	88
ภาคผนวก ก แบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัย.....	89
ภาคผนวก ข ผลการทดสอบความเชื่อมั่น.....	95
ภาคผนวก ค ผลความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบสอบถาม.....	98
ภาคผนวก ง ภาพส่วนจัดแสดงกิจกรรมในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone.....	101
ประวัติผู้วิจัย.....	105



สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 แสดงสถิติจำนวนนักท่องเที่ยวที่เข้าชมแหล่งการเรียนรู้ Zoo Kids Zone ตั้งแต่เดือนมกราคม – ธันวาคม ปี 2560	17
ตารางที่ 2 จำนวนร้อยละของนักท่องเที่ยวที่เข้ามาใช้บริการ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ จำแนกตามลักษณะส่วนบุคคล	60
ตารางที่ 3 จำนวนและค่าคะแนนเฉลี่ยระดับความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ ด้านสาระความรู้ ด้านความสนุกสนาน ด้านเทคโนโลยี ด้านผู้เรียน .	64



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 แผนที่ภายในสวนสัตว์เชียงใหม่	9
ภาพที่ 2 แผนที่สถานที่ตั้งสวนสัตว์เชียงใหม่	10
ภาพที่ 3 ตราสัญลักษณ์องค์การสวนสัตว์ในพระบรมราชูปถัมภ์	10
ภาพที่ 4 ตราสัญลักษณ์สวนสัตว์เชียงใหม่	12
ภาพที่ 5 กรอบแนวคิดของการวิจัย	35
ภาพที่ 6 แหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone อาคาร A	46
ภาพที่ 7 ส่วนจัดแสดงประวัติความเป็นมาของสวนสัตว์เชียงใหม่ในอาคาร A	47
ภาพที่ 8 ส่วนจัดแสดงห้องแนะนำสวนสัตว์เชียงใหม่ในอาคาร A	48
ภาพที่ 9 ส่วนจัดแสดงนิทรรศการสวนสัตว์สีเขียวในอาคาร A	48
ภาพที่ 10 ส่วนจัดแสดงบอร์ดเกมอะไรเอ๋ยในอาคาร A	49
ภาพที่ 11 ส่วนจัดแสดงวิถีชีวิตของคนกับสายน้ำในอาคาร A	50
ภาพที่ 12 ส่วนจัดแสดงสัตว์ป่าสงวนในประเทศไทย 15 ชนิดในอาคาร A	50
ภาพที่ 13 ส่วนจัดแสดงอุปกรณ์ล่าสัตว์ป่าในอาคาร A	51
ภาพที่ 14 ส่วนจัดแสดงสื่อมีเดียเกี่ยวกับวงจรการทำลายชีวิตสัตว์ป่าในอาคาร A	52
ภาพที่ 15 ส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับป่าไม้ในประเทศไทยและสภาพป่าในอาคาร A	53
ภาพที่ 16 ส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับพลังงานทดแทนในอาคาร A	54
ภาพที่ 17 ส่วนจัดแสดงนิทรรศการภาวะโลกร้อนในอาคาร A	55
ภาพที่ 18 ส่วนจัดแสดงนิทรรศการโครงการพระราชดำรินในอาคาร A	55
ภาพที่ 19 ส่วนจัดแสดงนิทรรศการโครงการพระราชดำรินในอาคาร A	56
ภาพที่ 20 อาคาร B	56
ภาพที่ 21 สถานีวิทยุสีเขียว Green Green Radio อาคาร B	57

ภาพที่ 22 ห้อง 3D Mini Theater อาคาร B..... 58

ภาพที่ 23 ห้องหนังสืออาคาร B..... 58

ภาพที่ 24 ภาพแสดงกระบวนการเสนอแบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิงโดยใช้แนวทางเดมมิ่ง (Demming Circle)..... 71



สารบัญตารางผนวก

หน้า

ตารางผนวกที่ 1 แสดงผลการทดสอบค่าความเชื่อมั่น (reliability) ด้านความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวยุค 96	
ตารางผนวกที่ 2 ผลความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบสอบถาม	99



สารบัญภาพผนวก

	หน้า
ภาพผนวกที่ 1 การจัดสนทนาแบบกลุ่ม (1).....	102
ภาพผนวกที่ 2 การจัดสนทนาแบบกลุ่ม (2).....	102
ภาพผนวกที่ 3 การจัดสนทนาแบบกลุ่ม (3).....	103
ภาพผนวกที่ 4 การจัดสนทนาแบบกลุ่ม (4).....	103
ภาพผนวกที่ 5 การจัดสนทนาแบบกลุ่ม (5).....	104
ภาพผนวกที่ 6 การจัดสนทนาแบบกลุ่ม (6).....	104



บทที่ 1

บทนำ

สวนสัตว์ คือ สถานที่ท่องเที่ยวที่มีความผูกพันกับคนในสังคมมาโดยตลอดสวนสัตว์ผ่านช่วงเวลาของอารยธรรมที่เก่าแก่ของมนุษย์สืบทอดแนวคิดในการศึกษาและเรียนรู้ธรรมชาติเพื่อการอนุรักษ์และใช้ประโยชน์ (ชวณพิศ ชัยประยูร, 2557) หลายประเทศทั่วโลกต่างมีสวนสัตว์เพื่อเป็นแหล่งศึกษาอนุรักษ์วิจัยสัตว์ป่า และเปิดให้บริการกับประชาชนเพื่อเข้ามาพักผ่อนหย่อนใจ ศึกษาเรียนรู้ธรรมชาติของสัตว์ ให้ความเข้าใจที่ถูกต้องในการอยู่ร่วมกับสัตว์ป่า สวนสัตว์แต่ละแห่งทั่วโลกจะมีการจัดโซนสำหรับเด็กเพื่อให้เด็กได้เรียนรู้โดยอาศัยกิจกรรมความบันเทิงเพื่อให้เยาวชนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนานและได้รับสาระความรู้ ได้สัมผัสกับธรรมชาติจริง ตัวอย่างเช่นสวนสัตว์เด็กในฮูสตันที่มีการจัดโซนการเรียนรู้สำหรับเด็กโดยกิจกรรมประกอบการเรียนรู้ที่จำลองสถานการณ์โดยในเด็กสมมุติบทบาทเป็นนักวิจัยและเข้าไปสำรวจพื้นที่โดยพื้นที่ดังกล่าวเป็นพื้นที่ป่าฝนเขตร้อนกลางแอฟริกาและทุ่งหญ้า Serengeti และได้เผชิญหน้ากับสัตว์ที่แตกต่าง เด็กจะได้ใช้เครื่องมือเช่นเดียวกับนักวิจัยภาคสนามจริง – กล้องส่องทางไกลเพื่อดูภาพและวิดีโอ ภาพประกอบแต่ละภาพจะทำให้เด็กได้เห็นวิถีชีวิตที่อยู่อาศัยจริงของสัตว์ตามพื้นที่ทางภูมิศาสตร์อย่างถูกต้อง นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมที่มีความท้าทายในการอนุรักษ์สัตว์ โดยเป็นกิจกรรมภารกิจพิเศษที่让孩子ได้ในขณะที่เรียนรู้เด็กสามารถสนุกกับเกมบนพื้นฐานของความท้าทายการอนุรักษ์ในชีวิตจริง ภารกิจพิเศษที่ออกแบบมาเพื่อช่วยชีวิตสัตว์ป่าตามที่อาศัยเพื่ออธิบายปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงของสัตว์ป่าและการแก้ปัญหาเด็กสามารถบันทึกภาพวิดีโอและข้อมูลสัตว์ในวารสารข้อมูลออนไลน์ของตัวเอง แบบเดียวกับที่นักวิจัยข้อมูลการเรียนรู้เกี่ยวกับสัตว์ในป่าได้ทำ มีหัวข้อว่า “เมื่อฉันโตขึ้น” โดยต้นเรื่องจะมีเรื่องราวจากสัตว์แพทย์ นักอนุรักษ์ภาคสนาม และ คนดูแลสัตว์ เพื่อให้เด็กได้เห็นถึงความหลากหลายเกี่ยวกับการประกอบอาชีพในสาขาต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับสัตว์ป่า (Houston Zoo, 2016) สวนสัตว์ลิงคโปร์เป็นอีกแห่ง ที่ได้เห็นถึงความสำคัญของการจัดแหล่งเรียนรู้สำหรับเด็ก โดยสวนสัตว์ลิงคโปร์ได้จัดโซน Rainforest Kidz world โดยโซนนี้มีกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อกระตุ้นและตอบสนองการเรียนรู้ของเด็ก ในสถานที่แห่งนี้ Watery Playground เป็นสนามเด็กเล่นในสระว่ายน้ำมีเครื่องเล่นที่สร้างความท้าทายอาทิเช่น แพลตฟอร์มที่สามารถข้ามไปอีกฝั่งของสระน้ำได้โดยการดึงเชือกและการวางแผน และเครื่องเล่นปืนพายเพื่อให้ฝึกใช้ความสมดุลของร่างกาย ต่อมาคือ Farm Animals ส่วนจัดแสดงสัตว์ในฟาร์มที่มี ม้า แพะ กระต่าย ให้ได้สัมผัสอย่างใกล้ชิดพร้อมกับคนดูแลสัตว์ที่จะแนะนำวิธีปฏิบัติกับสัตว์เหล่านี้อย่างถูกต้อง ต่อมาคือ หมู่บ้านที่จะทำให้ได้ประสบการณ์ในอดีตที่ไม่สามารถเห็นได้ในปัจจุบัน บ้านแต่ละหลังในหมู่บ้านนี้ถูกตกแต่งไว้แบบไม่ซ้ำกัน รวมทั้งเฟอร์นิเจอร์แบบ

วีนเทจ และ Animal Friends Show การแสดงสัตว์เลี้ยง ที่ทำให้เด็กๆเห็นถึงความแสนรู้ น่ารัก ของ สัตว์เลี้ยง สวนสัตว์หลายแห่งในโลกจัดการแสดงโชว์ความสามารถจากสัตว์ป่า แต่ที่นี้มีการแสดงจาก หนู แมว สุนัข ที่เป็นสัตว์เลี้ยงที่พบเห็นทั่วไป แต่กลับถูกมองข้ามและถูกทอดทิ้ง เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้ทุกคนดูแลสัตว์ ทั้งสัตว์เลี้ยงและสัตว์ป่าและแบ่งปันทรัพยากรร่วมกัน (Singapore Zoo, 2016)

ประเทศไทยมีสวนสัตว์ทั้งหมด 7 สวนสัตว์ และ 1 โครงการ ได้แก่ สวนสัตว์ดุสิต สวนสัตว์เปิดเขาเขียว สวนสัตว์เชียงใหม่ สวนสัตว์นครราชสีมา สวนสัตว์สงขลา สวนสัตว์อุบลราชธานี สวนสัตว์ขอนแก่น และ โครงการคชอาณาจักรจังหวัดสุรินทร์ มีหน้าที่รับผิดชอบในด้านการให้การศึกษ การอนุรักษ์ ขยายพันธุ์ งานวิจัย และการจัดสวนสัตว์ให้เป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจของประชาชน ทั่วประเทศ สวนสัตว์จึงมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยสมาคมสวนสัตว์โลกยอมรับว่าสวนสัตว์ในสังกัดของ องค์การสวนสัตว์เป็นสวนสัตว์ที่ได้มาตรฐานระดับโลก เกิดผลดีต่อภาพลักษณ์ของสวนสัตว์และ ภาพลักษณ์ของประเทศ เกิดความเชื่อมั่นต่อนักอนุรักษ์ NGOs มีผลงานด้านอนุรักษ์ วิจัย เพาะและ ขยายพันธุ์สัตว์ป่าหายากและใกล้สูญพันธุ์ของโลก เช่น แพนด้า แมวป่าหัวแบน เสือลายเมฆ มีการจัด แต่งบริเวณสวนสัตว์และสถานที่จัดแสดงสัตว์ให้สวยงาม กลมกลืนเป็นธรรมชาติ เพิ่มกิจกรรมด้าน นันทนาการและสิ่งอำนวยความสะดวก ประชาชนสนใจใช้บริการเพิ่มขึ้น บุคลากรได้รับการพัฒนา ด้านสวนสัตว์ และสัตว์ป่ามากขึ้น มีความรู้ ความสามารถ ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาสัตว์ ให้มี ความเหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงในยุคโลกาภิวัตน์ (ปาริชาติ ทัพพะสุด, 2553: 15)

สวนสัตว์เชียงใหม่เป็นสวนสัตว์แห่งเดียวในภาคเหนือและเป็นหนึ่งในสวนสัตว์ที่ได้รับ มาตรฐานจากสมาคมสวนสัตว์โลก และได้เห็นถึงความสำคัญในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สถานที่ที่จัดแสดงสัตว์และระบบนิเวศวิทยาขนาดเล็ก เพื่อให้การศึกษาทางด้านธรรมชาติ โดย มุ่งเน้นกิจกรรมสร้างจิตสำนึกในความรัก และเล็งเห็นคุณค่าทางทรัพยากรธรรมชาติ ให้กับเด็ก และ เยาวชน เป็นส่วนนันทนาการและให้ความรู้ทางด้านสัตว์ป่า พันธุ์พืช และการจัดการสิ่งแวดล้อม บูรณาการร่วมกับองค์ความรู้ของสวนสัตว์เชียงใหม่ ถ่ายทอดผ่านสื่อต่างๆ เช่น สื่อมัลติมีเดีย สื่อ กราฟฟิก โมเดลรูปปั้น ภาพวาด 3 มิติ รวมทั้งได้จัดให้มีเครื่องเล่นและกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับเด็ก และเยาวชน เพื่อให้เยาวชนได้เกิดความรู้ในเชิงประจักษ์ สามารถนำองค์ความรู้ที่ได้จากการเข้ามา ศึกษาแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ นอกจากนี้สวนสัตว์เชียงใหม่จะมีการปรับปรุงกิจกรรมต่างๆ ใหม่แล้ว ยังได้นำเสนอแนวคิดที่น่าสนใจคือแนวคิดความรู้คู่ความบันเทิงที่ ได้ใช้เทคโนโลยีให้มาช่วยในการให้ความรู้และได้สัมผัสกับประสบการณ์จริง เดิมแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ที่มีการจัดแสดงนิทรรศการสัตว์สตัฟ และห้องหนังสือเพื่อให้เยาวชนได้เข้ามาศึกษาหา ความรู้เท่านั้น แต่ในปัจจุบันแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ได้มีการพัฒนาเพิ่มเติมให้เป็นแหล่งเรียนรู้ ครบวงจร ที่เน้นการนำเสนอเนื้อหาการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อนวัตกรรมที่มีความทันสมัย อุปกรณ์การ เรียนรู้ที่ให้ความเสมือนจริง ฝ่ายการศึกษาสวนสัตว์เชียงใหม่ได้เสนอโครงการ Zoo Kids Zone เพื่อ

ขอความเห็นชอบจากองค์การสวนสัตว์ในปี พ.ศ. 2556 และได้รับการอนุมัติงบประมาณ 30 ล้านบาท ได้เริ่มดำเนินการก่อสร้างในปี พ.ศ. 2557 จนกระทั่งแล้วเสร็จ และมีพิธีเปิดในวันที่ 11 กันยายน พ.ศ. 2558 Zoo Kids Zone (ปรีชา อ่องคำ, 2558) มีการพัฒนาเพิ่มเติมจากเดิมหลายส่วน โดยแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ที่ทั้งหมด 2 อาคารที่เชื่อมต่อกัน อาคารแรกมีทั้งหมด 2 ชั้น ได้แก่ 1) นิทรรศการให้ความรู้แนะนำสวนสัตว์เชียงใหม่ในรูปแบบวิดีโอ 2) นำเสนอวิถีชีวิตน้ำและป่าในระบบ 3 มิติ 3) นิทรรศการ Green Zoo สวนสัตว์เชียงใหม่ใส่ใจสิ่งแวดล้อม 4) แนะนำสัตว์ที่น่าสนใจในสวนสัตว์เชียงใหม่ 5) ป่าเบญจพรรณ 6) นิทรรศการช้างสำคัญประจำราชอาณาจักร 7) ภาพวาด 3 มิติ 8) สัตว์สตัฟฟ์ 9) สัตว์สงวนในรูปแบบปูนปั้น 10) โครงกระดูกช้างอย่างสมบูรณ์ 11) อุปกรณ์ล่าสัตว์ อาคารที่ 2 มีทั้งหมด 3 ห้อง ได้แก่ 1) ห้องฉายภาพยนตร์ทั้งระบบ 2 มิติ และ 3 มิติ 2) ห้องวิทยุกระจายเสียง Green Green Radio และ 3) ห้องหนังสือ การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ครั้งนี้มีความก้าวหน้าและทันสมัยตอบสนองการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน ที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และใช้สื่อการเรียนรู้ที่ใกล้เคียงกับของจริง แต่เนื่องจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วทำให้กลุ่มเยาวชนสามารถเข้าถึงสื่อความรู้ที่สนใจได้ง่าย สามารถเลือกเข้าถึงแหล่งข้อมูลต่างๆ ได้ตามความสนใจ

ความสำคัญของปัญหา

แหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ อยู่ภายใต้การดูแลของฝ่ายการศึกษาสวนสัตว์เชียงใหม่ มีส่วนการจัดแสดงที่เพื่อให้ความรู้แก่ผู้ที่มาเยี่ยมชมหลากหลายรูปแบบ ได้แก่ สวนจัดแสดงนิทรรศการให้ความรู้แนะนำสวนสัตว์เชียงใหม่ในรูปแบบวิดีโอ ส่วนจัดแสดงวิถีชีวิตน้ำและป่าในระบบ 3 มิติ ส่วนจัดแสดงนิทรรศการ Green Zoo สวนสัตว์เชียงใหม่ใส่ใจสิ่งแวดล้อม ส่วนจัดแสดงแนะนำสัตว์ที่น่าสนใจในสวนสัตว์เชียงใหม่ ส่วนจัดแสดงป่าเบญจพรรณ ส่วนจัดแสดงนิทรรศการช้างสำคัญประจำราชอาณาจักร ส่วนจัดแสดงภาพวาด 3 มิติ ส่วนจัดแสดงสัตว์สตัฟฟ์ ส่วนจัดแสดงสัตว์สงวนในรูปแบบปูนปั้น ส่วนจัดแสดงโครงกระดูกช้างอย่างสมบูรณ์ ส่วนจัดแสดงอุปกรณ์ล่าสัตว์ ส่วนจัดแสดงภาพยนตร์ทั้งระบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ส่วนจัดแสดงห้องวิทยุกระจายเสียง Green Green Radio ส่วนจัดแสดงห้องหนังสือ จากการสอบถามเจ้าหน้าที่ที่ดูแลแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ทำให้ทราบว่าแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ เป็นแหล่งเรียนรู้แห่งแรกในองค์การสวนสัตว์ที่มีทั้งหมด 7 แห่งในประเทศไทย ที่ได้สร้างแหล่งเรียนรู้สำหรับเด็กโดยนำแนวคิดความรู้คู่ความบันเทิงเข้าประยุกต์กับกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้เข้าถึงเยาวชนยุคใหม่ที่เข้าสู่ยุคเทคโนโลยี จึงทำให้เกิดเป็นคำถามว่ากิจกรรมที่เกิดขึ้นในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่เป็นอย่างไร นักท่องเที่ยวที่เข้ามาใช้บริการมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ระดับใด และ อะไรคือ

แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิงของแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ จากการสอบถามเจ้าหน้าที่และตรวจสอบเอกสารพบว่ายังมีการศึกษาในประเด็นดังกล่าว จึงทำให้เกิดการวิจัยเรื่อง Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ : แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง และแหล่งเรียนรู้สามารถนำข้อมูลไปปรับปรุงและพัฒนากิจกรรมต่างๆ ใน แหล่งเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ที่มีเข้าชมได้ดีขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

การวิจัยเรื่อง Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่: แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง ได้กำหนดวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

1. เพื่อสำรวจกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้าชมแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่
3. เพื่อเสนอแบบปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผลการวิจัยเรื่อง Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่: แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง เป็นประโยชน์ต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดังนี้

ระดับนโยบาย

1. สามารถเสนอข้อเสนอแนะนโยบายที่เหมาะสมสำหรับการปรับปรุงเพื่อเพิ่มศักยภาพของทุกกิจกรรมในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่
2. สวนสัตว์เชียงใหม่ สามารถนำ แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง ไปเป็นแนวทางในการวางแผนกิจกรรมให้กับแหล่งเรียนรู้แห่งอื่น

ระดับปฏิบัติการ

1. สามารถนำข้อเสนอแนะจากนักวิชาการในสาขาต่างๆ เพื่อปรับปรุงการปฏิบัติงานในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่

2. เจ้าหน้าที่แหล่งเรียนรู้ Zoo kids Zone นำข้อเสนอแนะจากนักท่องเที่ยวมาพัฒนา กิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความต้องการของนักท่องเที่ยว

ขอบเขตและข้อจำกัดของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่: แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศภายใต้แนวคิด ความรู้คู่ความบันเทิง ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยดังต่อไปนี้

ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้ มุ่งสำรวจกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ ศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวหลังจากการเข้าชมแหล่งเรียนรู้ และเสนอแบบปฏิบัติที่เป็นเลิศ ด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิงของแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่

ขอบเขตด้านพื้นที่

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดพื้นที่ที่ใช้ในการศึกษาเก็บข้อมูลคือแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ในสวนสัตว์เชียงใหม่ เนื่องจากสวนสัตว์เชียงใหม่เป็นสวนสัตว์เดียว ในองค์การสวนสัตว์ในพระราชูปถัมภ์ที่มีแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone

ขอบเขตด้านประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่นักท่องเที่ยวที่เข้าชมแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ ที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป จำนวน 400 คน ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรม นันทนาการและการท่องเที่ยว จำนวน 3 ท่าน ผู้ปกครองที่พาบุตรหลานเข้าใช้บริการแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone 2 ท่าน เจ้าหน้าที่แหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ 1 ท่าน

ขอบเขตด้านเวลา

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้ระยะเวลาในการวิจัยระหว่างเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2559 – เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2562 รวมระยะเวลา 3 ปี

นิยามศัพท์ทั่วไป

เพื่อให้การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีขอบเขตที่ชัดเจน และสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องในความหมายของคำนิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้กำหนดความหมายไว้เฉพาะดังนี้

ความพึงพอใจ (Satisfaction) หมายถึง ความรู้สึกภายในจิตใจของมนุษย์ที่ไม่เหมือนกันซึ่งเป็นอยู่กับแต่ละบุคคลว่าจะคาดหวังกับสิ่งหนึ่ง สิ่งใดอย่างไร ถ้าคาดหวังหรือมีความตั้งใจมากและได้รับการตอบสนองด้วยดี จะมีความพึงพอใจมากแต่ในทางตรงกันข้ามอาจผิดหวังหรือไม่พึงพอใจเป็นอย่างยิ่ง เมื่อไม่ได้รับการตอบสนองตามที่คาดหวังไว้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสิ่งที่ตนตั้งใจไว้ว่าจะมีมากหรือน้อย (วิรุฬ พรรณเทวี, 2542)

สวนสัตว์เด็ก (Zoo Kids Zone) หมายถึง สถานที่จำลองระบบนิเวศ เพื่อให้เด็กได้เข้ามาศึกษาเรียนรู้ธรรมชาติและสำคัญของสัตว์ชนิดต่างๆ ที่มีต่อสิ่งแวดล้อม ในรูปแบบของโรงเรียนธรรมชาติที่เน้นกิจกรรมสร้างจิตสำนึกในความรักและเห็นคุณค่า (อลงกต ศรีวิจิตรกมล, 2548)

ความรู้คู่ความบันเทิง (Edutainment) หมายถึง รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และได้รับความรู้ควบคู่กันไปด้วยการผสมผสานสื่อที่หลากหลาย เช่น ภาพยนตร์ ดนตรี เกม อินเทอร์เน็ต และซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์อื่นๆ ที่ถูกดัดแปลงเนื้อหาภายในให้เหมาะสมกับผู้เรียน โดยการใส่กราฟิก ภาพ แสง เสียงที่เร้าใจ เพื่อช่วยในการเรียนรู้พร้อมก็นำความบันเทิงมาเป็นสิ่งดึงดูดใจ และการสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย แวดล้อมด้วยสิ่งบันเทิงดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น (เทียมยศ ปะสาวะโน, 2556ข)

แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best practice) หมายถึง ในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้สำเร็จ ซึ่งเป็นผลมาจากการนำความรู้ไปปฏิบัติจริง แล้วสรุปความรู้และประสบการณ์นั้น เป็นแนวปฏิบัติที่ดีที่สุดของตนเอง (บุรุษย์ ศิริมหาสาร, 2548)

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยมีความมุ่งหมายที่จะศึกษาเรื่อง Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ : แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง ผู้วิจัยได้ทบทวนเอกสารแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาเป็นบรรทัดฐาน ให้สามารถดำเนินการวิจัยได้ถูกต้อง ครอบคลุมในทุกประเด็นเนื้อหา ดังนี้

1. สวนสัตว์เชียงใหม่
2. แหล่งเรียนรู้สวนสัตว์เด็ก Zoo Kids Zone
3. แนวคิดเกี่ยวกับความรู้คู่ความบันเทิง
4. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการแหล่งเรียนรู้
5. วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ Best Practice
6. แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
8. กรอบแนวคิดการวิจัย

สวนสัตว์เชียงใหม่

ประวัติของสวนสัตว์เชียงใหม่

สวนสัตว์เชียงใหม่ ก่อตั้งขึ้นโดยนาย ฮาร์โลด เมสัน ยัง (Mr. Harold Mason Young) มิชชันนารีชาวอเมริกัน ผู้เข้ามาเป็นอาสาสมัครสอนการยิงซีพในป่าให้แก่ทหารและตำรวจชายแดน ในช่วงสงครามเกาหลี (พ.ศ. 2493-2496) โดยอาศัยพื้นที่บ้านเวฬุวัน เชียงดอยสุเทพซึ่งเป็นของ นายกี นิมมานเหมินท์ และ นางกิมฮ้อ นิมมานเหมินท์ เป็นสถานที่เริ่มต้น โดยเริ่มเปิดเป็นสวนสัตว์เล็กๆ ของเอกชนขึ้นเป็นครั้งแรกเมื่อประมาณ พ.ศ. 2495 โดยจ้างคนพื้นเมือง และชาวเขาช่วยดูแลเหตุผลของการสะสมสัตว์ชนิดต่างๆ ของนาย ฮาร์โลด เมสัน ยัง จนสามารถจัดเป็นสวนสัตว์ เอกชนขึ้นได้นั้น แม้ไม่ปรากฏหลักฐานชัด แต่เนื่องด้วยความรักเมตตาต่อสัตว์เป็นพื้นฐาน และเพื่อศึกษานิเวศวิทยา อากัปกริยาต่างๆ ของสัตว์ชนิดต่างๆ อย่างใกล้ชิดเพื่อประโยชน์ ในการประกอบอาชีพเป็นอาสาสมัครสอนการยิงซีพในป่าให้แก่ทหาร และตำรวจชายแดนซึ่งต้องผจญกับสัตว์ป่านานาชนิดเสมอ นาย ฮาร์โลด เมสัน ยัง เป็นบุตรของมิชชันนารีชาวอเมริกันเกิดที่รัฐฉาน (Shan State) ประเทศพม่า เคยทำงานในฐานะมิชชันนารีในรัฐฉาน (Shan State) ดินแดนของชาวไต ซึ่งอุดมด้วยสัตว์ป่านานา

ชนิดมาก่อน เหตุผลที่ทำให้ นาย ฮาร์โรวด์ เมสัน ยัง ต้องเข้ามาทำงานในฐานะอาสาสมัครสอนการยังชีพในป่าให้แก่ทหารและตำรวจชายแดน ในประเทศไทย เนื่องด้วยพันธะที่รัฐบาลสหรัฐอเมริกาที่มีต่อรัฐบาลไทย ในการสนับสนุนทั้งทางด้านการเมือง การทหาร เศรษฐกิจ สังคม ฯลฯ อย่างเต็มที่เพื่อร่วมกันต่อต้านคอมมิวนิสต์ตาม สนธิสัญญาไทย-อเมริกัน 3 ฉบับ คือ ความตกลงทางการศึกษา และวัฒนธรรมในเดือนกรกฎาคม 2493 ข้อตกลงทางเศรษฐกิจและเทคนิค ในเดือนกันยายน 2493 และข้อตกลงการช่วยเหลือ ทางทหารในเดือนตุลาคม 2493 เป็นต้นมา หลังจากปี พ.ศ. 2493 รัฐบาลสหรัฐอเมริกาได้จัดส่ง คณะที่ปรึกษา อาสาสมัคร และกำลังสนับสนุนด้านต่างๆ เข้าสู่ประเทศไทย จำนวนมากโดยเฉพาะด้านทหารและตำรวจ สหรัฐอเมริกาได้ส่งคณะที่ปรึกษาทางทหาร (MAAG) มาประจำประเทศไทย ใน พ.ศ. 2493 ต่อมาขยายเป็นหน่วย JUSMAG เพื่อช่วยวางแผนการจัดกองพล การจัดกรรมผสม จัดระบบ ส่งกำลังกองทัพ ฯลฯ ขณะที่กองกำลังตำรวจขณะนั้นอยู่ภายใต้การนำของ พลตำรวจเอก เผ่า ศรียานนท์ ก็ได้รับการขยายกำลังออกไปอย่างกว้างขวาง โดยรัฐบาลสหรัฐอเมริกาได้ให้การสนับสนุน ผ่านทางบริษัทซีซัพพลาย (Sea Supply Corporation) การเข้ามาทำงานในประเทศไทย ในฐานะอาสาสมัครสอนการยังชีพในป่าให้แก่ทหาร และตำรวจตระเวนชายแดนของ นายฮาร์โรวด์ เมสัน ยัง อยู่ในบริษัท (Context) ทางการเมืองดังกล่าวนี้ด้วย การสะสมสัตว์นานาชนิดของนาย ฮาร์โรวด์ เมสัน ยัง ภายในบริเวณบ้านเวฬุวัน มีมากขึ้นๆ และต้องอาศัยพื้นที่ของบ้านเวฬุวัน เช่น สนามหญ้าหน้าบ้านใช้เป็นที่เลี้ยงสัตว์ จากคำบอกเล่าของศาสตราจารย์ อันนิมมานเหมินท์ ทายาทคนหนึ่งของ นาย กี และนาง กิมฮ้อ นิมมานเหมินท์ ได้ขอให้ นายฮาร์โรวด์ เมสัน ยัง ผู้เช่าบ้านเวฬุวัน ย้ายสวนสัตว์ไปที่ดินอีกแปลงหนึ่งของ นายกี-นางกิมฮ้อ นิมมานเหมินท์ ซึ่งอยู่เชิงดอยสุเทพ และปัจจุบันเป็นพื้นที่ส่วนหนึ่งของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เหตุที่นาย ฮาร์โรวด์ เมสัน ยัง เป็น ชาวอเมริกันประชาชนของประเทศที่มีอิทธิพลทางการเมืองสูงของโลก เขาจึงติดต่อขอที่ดินป่าสงวน เชิงดอยสุเทพ ต่อผู้ว่าราชการจังหวัดเชียงใหม่ จนได้รับอนุมัติให้ใช้พื้นที่ป่าสงวนเชิงดอยสุเทพ ประมาณ 60 ไร่ เป็นที่ตั้งสวนสัตว์ของเอกชน เปิดบริการให้เข้าชมตั้งแต่วันที่ 6 เมษายน พ.ศ.2500 จนกระทั่งนาย ฮาร์โรวด์ เมสัน ยัง ถึงแก่อนิจกรรม ใน พ.ศ. 2518 องค์การบริหารส่วนจังหวัดเชียงใหม่ ได้เห็นความสำคัญของสวนสัตว์ ของ นาย ฮาร์โรวด์ เมสัน ยัง ทั้งในฐานะเป็นแหล่งพักผ่อน ศึกษาสัตว์ของประชาชนในจังหวัดเชียงใหม่ และเป็นแหล่งดึงดูดนักท่องเที่ยวแหล่งหนึ่งตามโครงการปรับปรุงดอยสุเทพ เป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจ จึงรับกิจการสวนสัตว์ของนาย ฮาร์โรวด์ เมสัน ยัง ไว้ในความดูแล ขององค์การบริหารส่วนจังหวัดเชียงใหม่ และ พ.ศ. 2520 จึงโอนเข้าสังกัดองค์การสวนสัตว์แห่งประเทศไทยสำนักนายกรัฐมนตรี้ ตั้งแต่วันที่ 16 มิถุนายน 2520 เป็นต้นมา และในวันที่ 16 มิถุนายน 2530 สวนสัตว์เชียงใหม่ได้ขยายพื้นที่จากเดิม ที่จังหวัดเชียงใหม่อนุมัติให้นาย ฮาร์โรวด์ เมสัน ยัง จัดตั้งสวนสัตว์ประมาณ 60 ไร่ ได้รับการขยายเป็น 130 ไร่ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2526 สวนสัตว์เชียงใหม่ได้รับความเห็นชอบจาก กรมป่าไม้ กระทรวงเกษตรและสหกรณ์ และ

คณะรัฐมนตรีให้ขยายพื้นที่บริเวณเชิงดอยสุเทพ เพิ่มเติมอีกประมาณ 500 ไร่ ได้มีการแต่งตั้งคณะกรรมการส่งเสริมและพัฒนาสวนสัตว์ ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญทั้งจากภาครัฐและภาคเอกชน จำนวนหนึ่งโดยมี ศาสตราจารย์ อัน นิมมานเหมินท์ เป็นประธานดำเนินงานวางผังหลัก กำหนดแนวทาง พัฒนาสวนสัตว์เชียงใหม่ ต่อไปในอนาคตอย่างน่าสนใจยิ่ง จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ทั้งประเภทตำนาน จารึก และภาพถ่ายทางอากาศยืนยัน ชัดว่าพื้นที่ส่วนหนึ่งของสวนสัตว์เชียงใหม่คือส่วนหนึ่งของ เวียงเจ็ดลิน เวียงโบราณรูปวงกลมที่สร้างขึ้นในสมัยพญาสามฝั่งแกน กษัตริย์แห่งราชวงศ์มังราย ลำดับที่ 8 (พ.ศ. 1945-1984) ร่องรอยคูน้ำ คันดินบางส่วนก็ยังคงปรากฏอยู่ในปัจจุบันซากอิฐจำนวนมาก ปรากฏทั่วไปในบริเวณสวนสัตว์เชียงใหม่ โดยเฉพาะบนเนินดินเหนือที่เลี้ยงช้าง เป็นกองอิฐก้อนใหญ่มาก เป็นร่องรอยให้สามารถสันนิษฐานได้ว่าเป็นโบราณสถานที่เกี่ยวข้องกับ ทางศาสนา (ซึ่งเป็นที่ตั้งของโบราณสถานวัดกุฎีดินขาวในปัจจุบัน)

พ.ศ. 2520 จึงโอนเข้าสังกัดองค์การสวนสัตว์แห่งประเทศไทยสำนักนายกรัฐมนตรีตั้งแต่วันที่ 16 มิถุนายน 2520 เป็นต้นมา เนื่องนับ ถึง 16 มิถุนายน 2530 และเมื่อสวนสัตว์เชียงใหม่มีอายุครบ 10 ปี ได้ขยายพื้นที่จากเดิมประมาณ 60 ไร่ ได้ขยายเป็น 130 ไร่ ตั้งแต่ปี พ.ศ.2526 สวนสัตว์เชียงใหม่ก็ได้รับความเห็นชอบจากกรมป่าไม้ กระทรวงเกษตรและสหกรณ์ และคณะรัฐมนตรีให้ขยายพื้นที่บริเวณเชิงดอยสุเทพ เพิ่มเติมอีกประมาณ 500 ไร่ จนปัจจุบันสวนสัตว์เชียงใหม่มีพื้นที่ 531 ไร่ และอยู่ภายใต้การกำกับดูแลของ “องค์การสวนสัตว์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม”



ภาพที่ 1 แผนที่ภายในสวนสัตว์เชียงใหม่

ที่มา: สวนสัตว์เชียงใหม่ (2559: ระบุออนไลน์)



ภาพที่ 2 แผนที่สถานที่ตั้งสวนสัตว์เชียงใหม่

ที่มา: สวนสัตว์เชียงใหม่ (2559: ระบบออนไลน์)



ภาพที่ 3 ตราสัญลักษณ์องค์การสวนสัตว์ในพระบรมราชูปถัมภ์

ที่มา: องค์การสวนสัตว์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ (2559: ระบบออนไลน์)

วิสัยทัศน์องค์กรสวนสัตว์ในพระบรมราชูปถัมภ์

เป็นสวนสัตว์สีเขียวที่มีมาตรฐานสากลและเป็นผู้นำด้านการอนุรักษ์วิจัยและเรียนรู้สัตว์ป่า ภายใต้การบริหารจัดการ การบริการที่เป็นเลิศ

พันธกิจองค์กรสวนสัตว์ในพระบรมราชูปถัมภ์

1. มีการจัดการด้วยความโปร่งใสและยึดหลักธรรมาภิบาล (Corporate Governance)
2. เพิ่มขีดความสามารถในการใช้ศักยภาพของการบริหารจัดการทรัพยากรบุคคลให้มีสมรรถนะขั้นสูงในการแข่งขันและการสร้างมูลค่าทางเศรษฐศาสตร์ให้เป็นพลวัต
3. มีการจัดการสวัสดิภาพสัตว์ป่า มีนโยบายและดำเนินการด้านสิ่งแวดล้อมส่งเสริมและสนับสนุนให้สวนสัตว์มีการบริหารจัดการองค์กรสีเขียวตามมาตรฐานสากล รองรับการเป็นประชาคมอาเซียน
4. พัฒนาเพื่อยกระดับคุณภาพของมาตรฐานการจัดการแหล่งเรียนรู้สู่การพัฒนาเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้
5. มีวัฒนธรรมและค่านิยมร่วมในการบริการที่ดี ให้บริการอย่างมีอาชีพ
6. มุ่งการอนุรักษ์ศึกษาวิจัยเพื่อสร้างองค์ความรู้ด้านสัตว์ป่าและสิ่งแวดล้อมและสร้างนวัตกรรม (Innovation)
7. พัฒนาระบบธุรกิจที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม (ECO Friendly) ควบคู่ไปกับการดำเนินงานที่ส่งเสริมการเป็นสวนสัตว์สีเขียวและสนับสนุนการขยายฐานรายได้เพื่อการพึ่งพาตนเองในอนาคต

เป้าประสงค์องค์กรสวนสัตว์ในพระบรมราชูปถัมภ์

1. ยกระดับมาตรฐานสวนสัตว์และศูนย์วิจัยพันธุ์สัตว์ป่าไทยสู่ระดับสากลอย่างยั่งยืน
2. สร้างเสริมภาพลักษณ์และความเป็นเลิศขององค์กรสวนสัตว์และสวนสัตว์ภายใต้การกำกับดูแลโดยยึดหลักการบริหารบริการที่ดี (Good Governance) เพื่อให้เป็นที่ยอมรับทั้งในระดับประเทศและในระดับนานาชาติสัญลักษณ์ สวนสัตว์เชียงใหม่



ภาพที่ 4 ตราสัญลักษณ์สวนสัตว์เชียงใหม่

ที่มา: สวนสัตว์เชียงใหม่ (2559: ระบบออนไลน์)

วิสัยทัศน์ของสวนสัตว์เชียงใหม่

เป็นศูนย์กลางทางการศึกษา อนุรักษ์วิจัย และการท่องเที่ยวทางด้านสัตว์ป่าของจังหวัดเชียงใหม่และภาคเหนือ

พันธกิจของสวนสัตว์

1. ดำเนินรัฐวิสาหกิจด้านอนุรักษ์สัตว์ป่าเพื่อการศึกษาและส่งเสริมอนุรักษ์ชาติ
2. ให้บริการองค์ความรู้ด้านสัตว์ป่าแบบบูรณาการ
3. พัฒนามาตรฐานการจัดการและส่งเสริมคุณภาพชีวิตที่ดีให้กับสัตว์ป่านอกเขตธรรมชาติ

วิสัยทัศน์การดำเนินงานของผู้อำนวยการสวนสัตว์เชียงใหม่

1. ปกป้องและเชิดชูสถาบันพระมหากษัตริย์
2. ปฏิบัติตามนโยบายของคณะกรรมการองค์การสวนสัตว์และผู้อำนวยการองค์การสวนสัตว์
3. บริหารงานด้วยหลักธรรมาภิบาล มีความโปร่งใส และมีค่านิยมหลัก 12 ประการ
4. ดูแลสวัสดิภาพสัตว์ให้มีความเป็นอยู่ที่ดี และอาหารสัตว์ต้องมีคุณภาพสะอาดและปลอดภัย
5. สนับสนุนการดำเนินงานของพนักงานในสวนสัตว์เชียงใหม่ทุกระดับ ส่งเสริมให้พนักงานและลูกจ้างได้รับความรู้ในด้านต่างๆ เพื่อพัฒนาตนเองและเพิ่มความสามารถในการทำงานอย่างเต็มที่

6. ปลูกฝังให้พนักงานและลูกจ้างทำงานด้วยความซื่อสัตย์ สุจริต สามารถตรวจสอบการทำงานได้และ มีความรัก ความสามัคคีในองค์กร
7. นำระบบสารสนเทศมาใช้เป็นเครื่องมือในการบริหารงาน เพื่อความรวดเร็วในการปฏิบัติงานและบุคลากรมีประสิทธิภาพในการทำงานมากขึ้น
8. ลดรายจ่ายที่ไม่จำเป็น และหาวิธีการเพิ่มรายได้อย่างต่อเนื่อง เช่น เน้นการประชาสัมพันธ์เชิงรุกจัดทำโปรโมชั่นพิเศษ
9. มุ่งเน้นพัฒนาสวนสัตว์เชียงใหม่ ให้เป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่เหมาะสมกับนักท่องเที่ยวทุกกลุ่ม
10. มุ่งเน้นพัฒนาสวนสัตว์เชียงใหม่ ให้เป็นสถานที่ท่องเที่ยวควบคู่กับแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียน
11. มุ่งเน้นอนุรักษ์สัตว์ป่าหายากและงานวิจัยต่างๆ
12. ดำเนินนโยบายสวนสัตว์เชียงใหม่ใส่ใจสิ่งแวดล้อม (Green Zoo) อาทิ โครงการนำมูลสัตว์มาจัดจำหน่าย
13. พัฒนาสวนสัตว์โดยใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างคุ้มค่า และเกิดประโยชน์สูงสุด อาทิ มีการปลูกพืชที่สัตว์สามารถกินได้
14. เป็นพันธมิตรกับส่วนแบ่งการตลาดต่างๆ เพื่อนำไปสู่การดำเนินการเชิงธุรกิจร่วมกัน
15. มุ่งเน้นการให้บริการนักท่องเที่ยวอย่างเต็มที่ให้ได้รับความสะดวกและปลอดภัย เพื่อให้เป็นไปตามมาตรฐานสากล อาทิ ศูนย์รับร้องทุกข์ ห้องปฐมพยาบาลเบื้องต้น

พันธกิจของสวนสัตว์เชียงใหม่

1. ให้สวนสัตว์เชียงใหม่เป็นแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตต้นแบบอย่างยั่งยืน
2. ปรับปรุงสถานที่แสดงสัตว์ให้ใกล้เคียงธรรมชาติ
3. จัดภูมิทัศน์บริเวณสวนสัตว์ให้สวยงามตลอดปี
4. ปรับปรุงการให้บริการแก่ผู้มาเที่ยวชมได้ตามมาตรฐานสากล

เป้าประสงค์ของสวนสัตว์เชียงใหม่

1. ยกกระดับมาตรฐานสวนสัตว์และศูนย์วิจัยพันธุ์สัตว์ป่าไทย สู่ระดับสากลอย่างยั่งยืน
2. สร้างเสริมภาพลักษณ์และความเป็นเลิศขององค์การสวนสัตว์และสวนสัตว์ภายใต้การกำกับดูแล ให้เป็นที่ยอมรับทั้งในระดับประเทศและในระดับนานาชาติ

ยุทธศาสตร์ของสวนสัตว์เชียงใหม่

ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาสวนสัตว์ด้วยองค์ความรู้และใช้วิธีบริหารจัดการสมัยใหม่อย่างมืออาชีพเพื่อสร้างประสิทธิภาพ

ยุทธศาสตร์ที่ 2 ให้ความสำคัญกับการดูแลสวัสดิภาพของสัตว์ (animal welfare and ethics) เพื่อสร้างเสริมคุณภาพชีวิตของสัตว์ให้มีความเป็นอยู่ใกล้เคียงธรรมชาติอย่างมีความสุขในสวนสัตว์

ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนาให้สวนสัตว์เป็นศูนย์การเรียนรู้และสร้างสรรค์ (Learning and Creativity) ของเยาวชน รวมทั้งเป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจ โดยมุ่งเน้นคุณภาพในการให้บริการแก่ประชาชนและให้ ความสำเร็จเป็นพิเศษแก่ผู้พิการและผู้ด้อยโอกาส

ยุทธศาสตร์ที่ 4 พัฒนาสร้างความเป็นเลิศในการดำเนินการและ นวัตกรรม (Innovation) ของศูนย์วิจัยเพื่อการอนุรักษ์พันธุ์สัตว์ป่า

ยุทธศาสตร์ที่ 5 สร้างพันธมิตรและความร่วมมือทั้งในประเทศไทย/อาเซียนและประเทศอื่นๆ เพื่อสนับสนุนการ พัฒนาและยกระดับคุณภาพสวนสัตว์ไทยสู่ระดับสากล

ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างความสมดุลในการให้บริการอย่างมีคุณภาพและการขยายฐานรายได้ อย่างมั่นคงและยั่งยืน

รางวัลและความสำเร็จสวนสัตว์เชียงใหม่

ด้านรางวัล

1. สวนสัตว์เชียงใหม่เป็นสมาชิกสมาคมสวนสัตว์และสถานจัดแสดงสัตว์น้ำโลก WAZA: The World Association of Zoos and Aquariums
2. สวนสัตว์เชียงใหม่เป็นสมาชิกสมาคมสวนสัตว์และสถานจัดแสดงสัตว์น้ำเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ South East Asian Zoos Association
3. สวนสัตว์เชียงใหม่ได้รับมาตรฐานระบบการบริหารงานคุณภาพ ISO 9001:2008
4. รางวัลกิตติคุณสัมพันธ์ “สังข์เงิน” ครั้งที่ 23 ประจำปี 2552 – 2553

ด้านความสำเร็จและงานวิจัย

1. งานวิจัยการเพาะเลี้ยงอีเห็นสำหรับผลิตกาแฟ ที่รู้จักกันในนามของกาแฟช็อคมด เป็นกาแฟที่มาจากอูจจาระอีเห็น เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจของประเทศ รวมทั้งพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนควบคู่ไปกับการอนุรักษ์ ซึ่งโครงการได้รับรางวัลยืนยันจากโครงการวิทยาศาสตร์สู่ความเป็นเลิศ จากคณะกรรมการวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี วุฒิสภา ปี 2556 และรางวัลดีเด่นในการนำเสนอผลงานวิจัยแห่งชาติ ปี 2556 จากคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ

2. งานวิจัยเกี่ยวกับการเพาะขยายพันธุ์ชะมดเขียดเพื่อพัฒนาศักยภาพในการทำผลิตภัณฑ์เครื่องหอม อาทิ พิมเสนน้ำ และยาหม่องไซชะมด

3. ความสำเร็จในการขยายพันธุ์กวางผา ซึ่งได้มีการจัดโครงการปล่อยกวางผาคืนสู่ธรรมชาติของไทย ระหว่างปี 2555 – 2557 เนื่องจากกวางผาถูกจัดเป็นสัตว์ป่าสงวนที่ใกล้สูญพันธุ์ของประเทศไทยและโลก กวางผามีสภาพถูกคุกคาม อีกทั้งยังเป็นสัตว์ป่าในบัญชี 1 แนบท้ายว่าด้วยการค้าระหว่างประเทศ ซึ่งชนิดสัตว์ป่าและพืชใกล้สูญพันธุ์ กวางผาเป็นสัตว์ที่มีถิ่นอาศัยบนยอดเขาสูงชันพบเฉพาะบริเวณเทือกเขาทางตอนเหนือของประเทศไทย ประชากรในธรรมชาติลดลงอย่างต่อเนื่องทั้งจากการล่าและบุกรุกถิ่นที่อยู่อาศัย

4. สวนสัตว์เชียงใหม่ประสบความสำเร็จในการเพาะขยายพันธุ์เสือลายเมฆ เกิดลูกจำนวน 2 ตัว ตัวผู้ 1 ตัว ตัวเมีย 1 ตัว และเลี้ยงผา 1 ตัว

5. ความสำเร็จในการผสมเทียมแพนด้ายักษ์ เป็นสัตว์ตระกูลหมีในกลุ่มสัตว์กินเนื้อเพียงชนิดเดียวที่กินไม้เป็นอาหารหลัก ถือเป็นสัตว์หายากและใกล้สูญพันธุ์ที่ทั่วโลกให้ความสำคัญในการอนุรักษ์เนื่องจากประชากรในธรรมชาติกำลังถูกคุกคามถิ่นที่อยู่อาศัยและการล่าอย่างต่อเนื่อง ในการให้การศึกษาด้านการอนุรักษ์สัตว์ป่าหมีแพนด้ายักษ์กลายเป็นจุดในการแสดงถึงความจำเป็นในการอนุรักษ์สัตว์ป่า พื้นที่ป่า และความหลากหลายทางชีวภาพ

สวนสัตว์เชียงใหม่เป็นองค์กรที่จัดตั้งมาเป็นเวลายาวนานจึงเป็นที่รู้จักสำหรับคนในจังหวัดเชียงใหม่และจังหวัดใกล้เคียง เนื่องด้วยสวนสัตว์เชียงใหม่มีต้นทุนทางธรรมชาติที่สวยงามจึงสามารถต่อยอดสินค้าการท่องเที่ยวใหม่ๆที่ใช้ทรัพยากรธรรมชาติเป็นพื้นฐาน โดยสามารถดึงหน่วยงานเอกชนเข้ามาร่วมลงทุนเพื่อหารายได้เสริมเข้ามาบริหารจัดการในสวนสัตว์ ทั้งยังเป็นหน่วยงานที่มีศักยภาพในการปลูกฝังและพัฒนาจิตใจเยาวชนให้รักและหวงแหนธรรมชาติ ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 สวนสัตว์เป็นหนึ่งในหน่วยงานที่มีความรับผิดชอบต่อการอนุรักษ์สัตว์ป่าสิ่งแวดล้อม และเป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตบริการแก่ประชาชนทั่วไป ด้วยความสำคัญนี้จึงทำให้สวนสัตว์เชียงใหม่พัฒนาแหล่งเรียนรู้ภายในสวนสัตว์ให้มีความทันสมัย เข้าถึงง่ายสำหรับยุคไอที และในปัจจุบันมีการตื่นตัวอย่างมากในเรื่องของการอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ความรับผิดชอบต่อสังคม ภายในสวนสัตว์เชียงใหม่จึงมีถึงขยะเพื่อให้นักท่องเที่ยวช่วยกันแยกขยะ และเลือกใช้รถรางสาธารณะในการรับส่งนักท่องเที่ยวเพื่อลดมลภาวะภายในสวนสัตว์ นอกจากนี้สวนสัตว์เชียงใหม่เป็นหน่วยงานที่น่าเชื่อถือทำให้ได้รับการสนับสนุนจากต่างประเทศหลายโครงการ เช่น การแลกเปลี่ยนสัตว์ การทำงานวิจัย การเพาะพันธุ์สัตว์ การให้บริการด้านกิจกรรม และศึกษาดูงานสวนสัตว์อื่นๆ สวนสัตว์เชียงใหม่ เป็นหน่วยงานรัฐวิสาหกิจที่ไม่แสวงหาผลกำไรมุ่งการให้การศึกษาแก่ประชาชน การอนุรักษ์และแพร่ขยายพันธุ์สัตว์ การวิจัย และเป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจให้ประชาชน สวนสัตว์จึงเป็นสถานที่ที่มีความสำคัญที่เปิดให้ประชาชนเข้าไปท่องเที่ยว พักผ่อนหย่อนใจ ได้รับความรู้

เกี่ยวกับ สัตว์ พืช สิ่งแวดล้อม และมีการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ใหม่กับองค์กรอื่นๆ เพื่อการปรับปรุงและพัฒนาอยู่เสมอ

แหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone

แหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone เป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับเยาวชนที่ได้นำเสนอนวัตกรรมด้วยองค์ความรู้ต่างๆ ทางธรรมชาติ สัตว์ป่า พันธุ์พืช และการจัดการสิ่งแวดล้อม บูรณาการร่วมกับองค์ความรู้ของสวนสัตว์เชียงใหม่ ถ่ายทอดผ่าน สื่อมัลติมีเดีย สื่อกราฟิก โมเดลรูปปั้น ภาพวาด 3 มิติ เพื่อก่อให้เกิดความรู้ในเชิงประจักษ์ สามารถนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ สร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์สัตว์ป่า และสิ่งแวดล้อม

1. ศาลาลูกโลก เป็นจุดแรกของแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone โดยมีการจัดทำป้ายแสดงความรู้ข้อมูลของสัตว์ และแผนที่ในการเข้าชม แหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone
2. ศาลาศิลปะ มีกิจกรรมวาดภาพศิลปะโดยมีรูปสัตว์ชนิดต่างๆให้เยาวชน พื้นที่มีลักษณะเป็นศาลามีขนาดใหญ่ มีความร่มรื่นของต้นไม้อยู่โดยรอบ เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนได้แสดงความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่
3. พืชตระกูลทะเลทราย จัดแสดงพันธุ์พืชที่เติบโตในเขตทะเลทราย เพื่อให้เห็นถึงความแตกต่างของลักษณะพืชที่ปรับตัวเพื่อให้สามารถอยู่ได้กับสภาพแวดล้อม
4. อาคารนิทรรศการ ภายในอาคารนิทรรศการมีการจัดนิทรรศการให้ความรู้ เพื่อให้เยาวชนได้ศึกษาความรู้ด้วยตัวเองประกอบไปด้วย โครงกระดูกสัตว์ชนิดต่างๆ สัตว์สตัฟ และ อวัยวะบางส่วน of สัตว์
5. สนามเด็กเล่น เป็นบริเวณสนามกว้าง และมีเครื่องเล่นเพื่อตอบสนอง การเรียนรู้เชิงนันทนาการสำหรับเยาวชน
6. อาคารม่วนใจ๋ พื้นที่เป็นอาคารเอนกประสงค์ เพื่อให้เยาวชนได้ทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่ม ทำกิจกรรมนันทนาการ และสามารถใช้เป็นพื้นที่รับประทานอาหาร เพราะสามารถรองรับเยาวชนได้เป็นจำนวนมาก
7. สัตว์ปูนปั้น จัดแสดงสัตว์ปั้นจำลองจากปูน มีสัตว์ในตระกูล สัตว์ล่าเหยื่อ สัตว์กินเนื้อ และสัตว์กินพืช แสดงให้เยาวชนได้เรียนรู้ถึงหมวดหมู่และระบบนิเวศวิทยาของสัตว์แต่ละชนิด และมีป้ายให้ความรู้เกี่ยวกับการจัดหมวดหมู่ของสัตว์
8. The Adventure Park พื้นที่แสดงสัตว์ในยุคดึกดำบรรพ์ที่สูญพันธุ์

ตารางที่ 1 แสดงสถิติจำนวนนักท่องเที่ยวที่เข้าชมแหล่งการเรียนรู้ Zoo Kids Zone ตั้งแต่เดือนมกราคม – ธันวาคม ปี 2560

เดือน	จำนวนนักท่องเที่ยว
มกราคม	5,398
กุมภาพันธ์	1,828
มีนาคม	2,944
เมษายน	3,990
พฤษภาคม	2,675
มิถุนายน	1,850
กรกฎาคม	3,915
สิงหาคม	3,411
กันยายน	2,305
ตุลาคม	6,281
พฤศจิกายน	3,176
ธันวาคม	5,544
รวม	43,317

ที่มา: ฝ่ายการศึกษาสวนสัตว์เชียงใหม่ (2560)

จากตารางเดือนเดือนมกราคม – ธันวาคม ปี 2560 ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากเจ้าหน้าที่ฝ่ายการศึกษาสวนสัตว์เชียงใหม่ ที่ดูแลแหล่งเรียนรู้ Zoo kids Zone มาเพื่อเป็นประโยชน์ในการหาประชากรกลุ่มตัวอย่าง โดยจำนวนนักท่องเที่ยวที่แสดงในตารางนี้เป็นจำนวนนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เข้ามาใช้บริการแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่

แหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ตั้งอยู่ภายในบริเวณทางทิศใต้ของสวนสัตว์เชียงใหม่ โดยแหล่งเรียนรู้อยู่ภายใต้การดูแลของฝ่ายการศึกษาสวนสัตว์เชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ที่รวบรวมองค์ความรู้ด้านธรรมชาติ สัตว์ป่า พันธุ์พืช เพื่อถ่ายทอดความรู้และนวัตกรรมผลงานวิจัยใหม่ๆ ที่เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ให้กับผู้ที่มาเยี่ยมชม โดยแหล่งเรียนรู้ Zoo kids Zone ได้จัดแสดงส่วนต่างๆ ในแหล่งเรียนรู้ภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิงเพื่อทำให้การเข้าชมศึกษาเรียนรู้มี

ความน่าสนใจ ในอดีตที่ผ่านมนุษย์ได้ล่าสัตว์ทำให้สัตว์หลายชนิดสูญพันธุ์ ทำลายป่าไม้ซึ่งเป็นที่อยู่อาศัยของสัตว์ป่า ใช้ทรัพยากรต่างๆอย่างสิ้นเปลืองโดยไม่ตระหนักถึงผลกระทบที่จะตามมา ทำให้ปัจจุบันสัตว์ป่าหลายชนิดมีเพียงรูปปั้นหรือภาพถ่ายที่แสดงในพิพิธภัณฑ์เท่านั้น แหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone เป็นอีกแห่งหนึ่งที่จัดแสดงรูปปั้นสัตว์ที่สูญพันธุ์ไปแล้ว เพื่อให้ผู้เข้าชมได้เห็นลักษณะทางกายภาพและเพื่อทำให้เกิดความตระหนักในการอนุรักษ์สัตว์ป่าเหล่านี้ และไม่ทำลายป่าไม้ ซึ่งเป็นที่อยู่อาศัยของสัตว์ป่า ดังนั้นแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone จึงมีบทบาทความสำคัญอย่างมากที่จะนำความรู้เกี่ยวกับธรรมชาติ สัตว์ป่า พันธุ์พืช ถ่ายทอดให้กับผู้ที่เข้ามาเยี่ยมชมเพื่อสร้างความตระหนักถึงวิกฤติทางธรรมชาติที่เกิดขึ้นในปัจจุบันและมีแนวโน้มจะทวีความรุนแรงมากขึ้นในอนาคต

แนวคิดการเรียนรู้คู่ความบันเทิง

ในการศึกษาเพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบของการจัดตั้งแหล่งเรียนรู้คู่ความบันเทิง ประกอบด้วย การนำปัจจัยต่างๆ ของจิตวิทยาการศึกษา การจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียน กิจกรรมและแนวคิดเรียนปนเล่น มาวิเคราะห์จำแนกตามองค์ประกอบของรูปแบบ คือ บริบท ปัจจัยนำเข้า กระบวนการ และผลผลิต ส่วนการสังเคราะห์รูปแบบของแหล่งเรียนรู้คู่ความบันเทิง จะดำเนินการศึกษาจากตัวอย่างของแหล่งเรียนรู้คู่ความบันเทิง ในประเทศ โดยการสัมภาษณ์ผู้บริหาร ศึกษาดูงาน และตรวจเอกสาร เพื่อเป็นข้อมูลและแนวทางในการกำหนดรูปแบบแหล่งเรียนรู้คู่ความบันเทิง แห่งใหม่ที่จะจัดตั้งขึ้น ซึ่งขั้นตอนนี้จะนำข้อมูลที่ได้จากการสังเคราะห์มากำหนดส่วนผสมระหว่าง Entertainment (ความบันเทิง) กับ Education (เนื้อหาวิชาการ) ในสัดส่วนที่แตกต่างกันไปของสื่อแต่ละชนิด เพื่อประโยชน์ในการจัดสภาพแวดล้อม และจัดหาสื่อที่เหมาะสมมาใช้ในศูนย์ศึกษาบันเทิง โดยจะใช้เป็นกรอบกำหนดขอบข่าย ทิศทาง และแนวทางในการพัฒนารูปแบบและการดำเนินการต่างๆ ให้สอดคล้องกันตามวัตถุประสงค์ ซึ่งแบบจำลองระบบใหญ่และระบบย่อยประกอบด้วย ปัจจัยนำเข้า กระบวนการดำเนินงาน ผลผลิต และข้อมูลย้อนกลับ เพื่อเป็นกลไกให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ (เทียมยศ ปะสาวะโน, 2553)

องค์ประกอบที่สำคัญในการออกแบบศูนย์ศึกษาบันเทิงมี 4 ประการคือ

1. Knowledge คือ ความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในแหล่งเรียนรู้คู่ความบันเทิง เป็นความรู้ นอกห้องเรียนที่จะช่วยทำให้ผู้เรียนมีความรู้ ความคิด ความสามารถ ความดี และมีความสุขในการเรียน เป็นการแสดงให้เห็นว่าการที่บุคคลจะได้รับความรู้ นั้น ไม่จำเป็นต้องเคร่งเครียดเสมอไป
2. Enjoy with Environment ความสนุกสนานเพลิดเพลินคือแกนหลักในการจัดสภาพแวดล้อม เป็นการออกแบบ (Design) สภาพแวดล้อมทางการเรียนให้เกิดความหลากหลาย

ไม่ซ้ำซากจำเจ ไม่ทำให้เกิดความเบื่อหน่าย เช่น การจัดวางโต๊ะ เก้าอี้ การเล่นโทนสีภายใน การวางตำแหน่งของแสงไฟ เป็นต้น โดยจะทำการสำรวจความต้องการก่อนนำมาสรุปเป็นแบบที่สำเร็จรูปพร้อมจะนำออกมาใช้งาน

3. Entertainment เป็นการนำเอาความบันเทิงเข้ามาผสมไว้กับการเรียน ตามแนวคิดที่ว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดี ถ้าผู้เรียนมีโอกาสคิด ทำ สร้างสรรค์ ด้วยอารมณ์สุนทรีย์และเพลิดเพลิน โดยทำการผสมผสานข้อมูลความรู้ในด้านต่างๆ เข้ากับความบันเทิง มีเจตนาเป้าหมายชัดเจน นำเสนอผ่านสื่อบันเทิงรูปแบบต่างๆ โดยมีวัตถุประสงค์ให้บุคคลได้รับความรู้ มีทัศนคติ และพฤติกรรมไปในทิศทางที่พึงประสงค์ ผู้สอนจะช่วยจัดบรรยากาศ และกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน คำนี้ถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลในด้านความสามารถทางสติปัญญา อารมณ์ สังคม ความพร้อมของร่างกาย และจิตใจ สร้างโอกาสให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ด้วยวิธีการที่หลากหลาย ดังนี้

3.1 Technology เป็นการนำเทคโนโลยีหลากหลายรูปแบบ มาประยุกต์ใช้เพื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ ได้แก่ คอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ระบบโครงข่ายอินเทอร์เน็ต มัลติมีเดีย ฯลฯ เพื่อตอบสนองผู้ใช้บริการที่มีความชอบแตกต่างกัน

3.2 Relax หมายถึงการผ่อนคลาย ตามแนวคิดที่ว่า การผ่อนคลายทำให้เกิดสมาธิและปัญญา ช่วยให้เรียนอย่างมีความสุข ไม่เคร่งเครียดจนเกินไป โดยการพักสายตา พักอริยาบถ รวมถึงการนั่งเล่น การฟังเพลง การอ่านหนังสือในมุมที่เงียบสงบ สิ่งเหล่านี้ล้วนทำให้เกิดการผ่อนคลายทั้งสิ้น

4. Learners ยึดหลักแนวคิดที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในการออกแบบแหล่งเรียนรู้คู่ความบันเทิง ซึ่งจะคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลทั้งบุคลิกภาพ สติปัญญา พื้นฐานความรู้ ความสนใจ โดยนักศึกษามีอิสระในการควบคุมการเรียนรู้และเล่นของตนเอง ค้นคว้าหาความรู้ตามความถนัด เลือกสื่อและรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองได้ เช่น สามารถควบคุมเนื้อหา ลำดับของการเรียนรู้ และการทำแบบทดสอบ เป็นต้น รวมถึงได้ทำกิจกรรมเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ ถักทอความคิด พิชิตปัญหาร่วมกันอีกด้วย (อาชัญญา รัตนอุบล, 2549: 19)

จากการอธิบายของนักวิชาการเกี่ยวกับแนวคิดความรู้คู่ความบันเทิงสามารถสรุปได้ว่าการเรียนรู้ในปัจจุบันแตกต่างไปจากเดิมเพราะเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าทำให้เข้าถึงความรู้ได้ง่ายขึ้น อีกทั้งความบันเทิงเข้ามามีบทบาทอย่างมากในสังคมปัจจุบัน การจะสร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้ให้กับคนยุคใหม่ การนำเสนอเพียงสาระความรู้อาจไม่เพียงพอที่จะดึงดูดความสนใจได้มาก อีกทั้งความรู้เกี่ยวกับสัตว์ป่า สิ่งแวดล้อม ระบบนิเวศต้องการการเห็นเชิงประจักษ์ดังนั้นการนำเสนอความรู้ผ่านตัวหนังสืออย่างเดียวไม่เพียงพอในการอธิบายให้เกิดความกระจ่างเห็นภาพได้ชัดเจน ในขณะเดียวกันความบันเทิงที่ไม่มีสาระความรู้ก็ให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เพียงอย่างเดียว ดังนั้นการนำเสนอ

ความรู้ที่มีประโยชน์มาประยุกต์เข้ากับความบันเทิงที่ให้ความสนุกสนานจะทำให้ผู้เรียนเปิดใจที่จะเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้

แหล่งความรู้มีความสำคัญในกระบวนการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนเพราะผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากสภาพจริง การจัดการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้จะเกี่ยวข้องกับบุคคล สถานที่ ธรรมชาติ หน่วยงาน องค์กร สถานประกอบการ ชุมชน และสิ่งแวดล้อมอื่นๆซึ่งผู้เรียน ผู้สอนสามารถศึกษาค้นคว้าหาความรู้หรือเรื่องที่น่าสนใจได้จากแหล่งเรียนรู้ทั้งที่เป็นธรรมชาติและที่มนุษย์สร้างขึ้น ชุมชนและธรรมชาติเป็นชุมชนทรัพยากรมหาศาลที่เราสามารถค้นพบความรู้ได้ไม่รู้จัก ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

ลักษณะเด่นของการจัดการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้

1. ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง
2. ผู้เรียนได้ฝึกทำงานเป็นกลุ่มร่วมคิดร่วมทำแก้ไขปัญหาต่างๆ ซึ่งจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ และทักษะกระบวนการต่างๆ
3. ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการสังเกตการเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การตีความหมายและการสรุปความ คิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ
4. ผู้เรียนได้ประเมินผลการทำงานด้วยตนเอง
5. ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้และเผยแพร่ความรู้ได้
6. ผู้สอนเป็นที่ปรึกษาให้ความรู้ให้คำแนะนำให้การสนับสนุนแนวคิดของจัดการเรียนรู้เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ผู้สอนสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิดได้ปฏิบัติงานด้วยเอกลักษณ์ของตัวเอง

แนวคิดที่สำคัญ

1. การจัดการเรียนรู้เน้นความสำคัญที่ผู้เรียนให้ผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดในกระบวนการเรียนรู้
2. ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยการฝึกทักษะการใช้กระบวนการคิด การวิเคราะห์ การสังเกต การรวบรวมข้อมูล และการปฏิบัติจริง ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น
3. ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีความสุข สนุกกับการเรียนรู้ได้คิด แสดงออกอย่างอิสระ บรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นกัลยาณมิตร

4. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ทั้งระบบ
5. ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมกรรมการจัดกระบวนการเรียนรู้ของผู้สอนให้มาเป็นผู้รับฟัง ผู้เสนอแนะ ผู้ร่วมเรียนรู้ เป็นที่ปรึกษา ผู้สร้างโอกาส สร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้เป็นนักร้องแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีบทบาทมากที่สุด
6. ต้องการให้เรียนรู้ในสิ่งที่มีความหมายต่อชีวิต คือ สิ่งที่อยู่ใกล้ตัวจากง่ายไปหายาก จากรูปธรรมสู่นามธรรม โดยใช้แหล่งการเรียนรู้เป็นสื่อ ประสบการณ์ชีวิต ธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมมาเป็นฐานการเรียนรู้และประยุกต์ใช้กับการป้องกันและแก้ปัญหา
7. ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกจัดกิจกรรมได้เรียนรู้ตามความต้องการความสนใจใฝ่เรียนรู้ในสิ่งที่ต้องการอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเอง
8. ถือว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลาทุกสถานที่
9. ปลุกฝังสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมค่านิยมที่ดีงาม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในทุกระบวนการเรียนรู้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

1. ขั้นสำรวจ ผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษา สำรวจแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียน และชุมชนของผู้เรียน
2. ขั้นการเรียนรู้ เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้ศึกษาแหล่งเรียนรู้ และปฏิบัติกิจกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ และมีการวางแผนร่วมกันในการปฏิบัติงาน
3. ขั้นประเมินผล เป็นขั้นตอนการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง โดยให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในจัดการเรียนรู้ โดยมีผู้สอน ผู้เรียน ผู้ปกครอง เป็นผู้ประเมิน
4. ขั้นนำไปใช้ เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากแหล่งเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน
5. ขั้นประยุกต์ความรู้และเผยแพร่ผลงาน ขั้นที่ผู้เรียนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและเผยแพร่ นำไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับผู้เรียนต่อไป

บทบาทของผู้สอน

1. การเตรียมการจัดการเรียนรู้ของผู้สอน
 - 1.1 ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตร จุดประสงค์ และความสัมพันธ์ของเนื้อหาจัดทำแผนการเรียนรู้
 - 1.2 กำหนดสื่อจากแหล่งเรียนรู้ สิ่งแวดล้อม ของจริง (ธรรมชาติ)
 - 1.3 กำหนดวิธีการ และเครื่องมือวัดผลประเมินผล
 - 1.4 วางแผนการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้

2. การกำหนดสถานที่แหล่งเรียนรู้

2.1 การไปศึกษาแหล่งการเรียนรู้ในระยะทางใกล้ๆ หมายถึง การพาผู้เรียนไปยังสถานที่อื่นนอกห้องเรียนแต่ยังคงอยู่ในโรงเรียน เช่น การศึกษาต้นไม้ในโรงเรียน การศึกษาระบบนิเวศบริเวณโรงเรียน

2.2 การไปศึกษาแหล่งเรียนรู้ในระยะทางไม่ไกลมากนัก หมายถึง การศึกษาแหล่งการเรียนรู้ที่อยู่ใกล้เคียงกับโรงเรียนที่สามารถเดินทางได้สะดวก เช่น การพาผู้เรียนไปศึกษาปัญหาสิ่งแวดล้อมในชุมชนที่มีอยู่จริง

2.3 การไปศึกษาแหล่งการเรียนรู้ในระยะทางไกล หมายถึง การศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ที่ไกลจากโรงเรียน ต้องใช้ยานพาหนะ และต้องใช้เวลาอย่างน้อย 1 วันขึ้นไป

3. การปฐมนิเทศผู้เรียนก่อนไปศึกษานอกชั้นเรียน

3.1 แหล่งที่ไปศึกษาและเหตุผลที่จะไปอธิบายถึงลักษณะของสถานที่ เช่น พิพิธภัณฑ์หรือโรงงานอุตสาหกรรมและสถานที่ประเภทเดียวกันที่มีอยู่บริเวณใกล้เคียง

3.2 วิธีการเดินทาง พาหนะในการเดินทางและค่าเดินทางที่ผู้เรียนต้องใช้จ่าย

3.3 ประโยชน์ของการศึกษานอกสถานที่เป็นการทบทวนหรือการเริ่มต้นหน่วยการเรียนรู้และกิจกรรมประเภทนี้ดีกว่ากิจกรรมอื่นๆ ในชั้นเรียนอย่างไร

4. ขั้นตอนการพาผู้เรียนไปศึกษาแหล่งเรียนรู้นอกสถานที่

4.1 ขั้นกำหนดความมุ่งหมาย จะต้องก่อให้เกิดคุณค่าทางวิชาการได้ผลคุ้มค่า และไม่มีกิจกรรมอย่างอื่นทดแทนได้ผู้สอนต้องคำนึงว่ามีความจำเป็นที่จะต้องพาไปศึกษานอกชั้นเรียนเกี่ยวข้องกับวิชาที่เรียนจริงหรือไม่ ต้องการไปศึกษาอะไร สภาพแวดล้อมเหมาะสมหรือไม่

4.2 ขั้นเตรียมการ ผู้สอนวางแผนการร่วมกับผู้เรียนไปสำรวจแหล่งที่จะไปเสียก่อน อภิปรายถึงเหตุผลที่จะไปผู้สอนต้องแจ้งกับผู้เรียนว่าจะเตรียมอะไรบ้าง จะไปวิธีไหน อย่างไร เวลาไหนและต้องแจ้งกำหนดการให้เจ้าของสถานที่ทราบถ้าเดินทางระยะไกลต้องขออนุญาตผู้ปกครองและปฏิบัติตามระเบียบว่าด้วยการพานักเรียนไปศึกษานอกสถานที่

4.3 ขั้นเดินทางและศึกษาแหล่งเรียนรู้ ออกเดินทางศึกษาแหล่งเรียนรู้ตามกำหนดหมายถ้าเป็นหน่วยงานเมื่อถึงสถานที่ศึกษาดูงานแล้วผู้สอนควรพาผู้เรียนไปทำความรู้จักกับเจ้าของสถานที่ เจ้าของสถานที่อาจกล่าวต้อนรับและแนะนำสถานที่หรือแบ่งกลุ่มให้วิทยากรเจ้าของสถานที่เป็นผู้พาไปดูและอธิบายให้ทราบบางแห่งอาจมีการแจกเอกสารประกอบด้วยก็ได้ผู้สอนให้นักเรียนสังเกต ชักถาม ถ่ายภาพ หรือทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้ได้ความรู้มากที่สุด

4.4 ขั้นประเมินผล เมื่อผู้เรียนกลับมาแล้วผู้สอนควรให้ผู้เรียนประเมินว่าได้ผลตามจุดมุ่งหมายหรือไม่ โดยจัดกิจกรรมต่างๆ เช่น ประชุมปฏิบัติการ ทำการทดลองในห้องปฏิบัติการ อภิปราย จัดนิทรรศการ เขียนรายงาน (อัจฉรา ไวยพัฒน์, 2555)

จากความหมายลักษณะของแหล่งเรียนรู้และแนวคิดการจัดการแหล่งเรียนรู้สามารถสรุปได้ว่า แหล่งเรียนรู้มีความสำคัญต่อการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ การมีแหล่งเรียนรู้ในสถานที่ท่องเที่ยวเป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะแหล่งท่องเที่ยวที่มีธรรมชาติเป็นพื้นฐาน เพราะทำให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้จากสภาพจริงเข้าใจบริบทพื้นที่ สามารถศึกษาเรื่องที่สนใจจากแหล่งเรียนรู้ และสร้างองค์ความรู้ใหม่ๆให้กับนักท่องเที่ยว

Best Practice: วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ

Best Practice กับการจัดการความรู้ (วิจารณ์ พานิช อังโน วันทนา เมืองจันทร์ และ เต็มจิต จันทคา, 2548: 1-15) กล่าวว่า วิธีการจัดการความรู้ที่ง่าย คือ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากวิธีการทำงานแบบ Best Practice องค์ประกอบสำคัญประการหนึ่งของการจัดการความรู้ คือ การมีฐานข้อมูลเกี่ยวกับวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศของหน่วยงานต่างๆ ที่มีผลงานดีเด่นเป็นที่ยอมรับในด้านต่างๆ (เช่น ด้านแนวคิดกระบวนการวางแผน การดำเนินงานตามแผน การประเมินผลและการมีส่วนร่วมของชุมชน) โดยมีการเผยแพร่วิธีปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ เพื่อให้หน่วยงานอื่นได้นำไปปรับใช้ซึ่งเป็นไปตามพระราชกฤษฎีกาว่าด้วยหลักเกณฑ์และวิธีการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี พ.ศ. 2546 ในมาตรา 11 ระบุว่า “ส่วนราชการมีหน้าที่พัฒนาความรู้ในส่วนราชการ เพื่อให้มีลักษณะเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้อย่างสม่ำเสมอ”

การปฏิบัติสู่ความเป็นเลิศ คือ วิธีการปฏิบัติที่ดีที่สุดอันเป็นวิธีการใหม่ๆ ที่เกิดจากการเรียนรู้จากการปฏิบัติงานจริง โดยเอาส่วนที่ดีมาปรับใช้ เพื่อพัฒนาคุณภาพของงาน เพื่อให้การปฏิบัติงานมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีความพึงพอใจ

Best Practice คือ

Best Practice คือ วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ ในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้สำเร็จซึ่งเป็นผลมาจากการนำความรู้ไปปฏิบัติจริงแล้วสรุปความรู้และประสบการณ์นั้น เป็นแนวปฏิบัติที่ดีที่สุดของตนเอง (บุรชัย ศิริมหาสาร, 2548: 12)

ความสำคัญ ของ Best Practice

จากหลักการที่ว่า “ถ้าได้นำความรู้ไปใช้ความรู้นั้น ก็ยิ่งเพิ่มคุณค่า เพราะทำให้เกิดการต่อยอดความรู้ให้แตกแขนงออกไปอย่างกว้างขวาง” ดังนั้น เป้าหมายสำคัญประการหนึ่งของการจัดการความรู้ในองค์กร คือ เพื่อให้คนในองค์กร มี Best Practice ในการทำงานที่ช่วยเพิ่มผลผลิตทั้งในด้าน

คุณภาพและปริมาณ ดังคำกล่าวของ Peter Senge ที่ว่า ความรู้ คือ ความสามารถในการทำอะไรก็ตาม อย่างมีประสิทธิภาพ (Knowledge is the capacity for effective actions)

วัตถุประสงค์ของ Best Practice

1. เพื่อเป็นการนำเสนอกรณีตัวอย่างที่ประสบความสำเร็จ
2. เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการกับความรู้
3. เพื่อเป็นต้นแบบ แรงบันดาลใจให้กับบุคคล องค์กรอื่นที่มีเป้าหมายคล้ายคลึงกัน
4. เป็นการสร้างบรรยากาศการแข่งขัน เพื่อสร้างคุณภาพงานที่มีความเป็นเลิศ

Best Practice กับทฤษฎีการเรียนรู้ของ Thorndike

Edward Lee Thorndike (พ.ศ. 2417-2492) เป็นนักจิตวิทยาชาวอเมริกันผู้ค้นพบทฤษฎีความต่อเนื่อง (Connectionism) ทฤษฎีนี้มีความเชื่อว่าการเรียนรู้เกิดจากการลองผิดลองถูก เช่น เมื่อให้ผู้เรียนทำกิจกรรมอะไรอย่างหนึ่งซึ่งไม่มีความรู้ในเรื่องนั้นมาก่อน ผู้เรียนจะทำแบบลองผิดลองถูก เพื่อเลือกที่จริง ทั้งที่เท็จ จนกระทั่งจับได้ว่า ควรทำอะไร จึงจะถูกต้องและรวดเร็วก็จะเลือกทำด้วยวิธีนั้นในครั้งต่อไป

นั่นคือ ผู้เรียนได้สร้าง Best Practice ในการทำงานของตนเองซึ่ง Best Practice ของผู้เรียนแต่ละคน อาจจะเหมือนหรือไม่เหมือนกันก็ได้เพราะเป็นข้อสรุปวิธีการทำงานที่ต่างคนต่างค้นพบตามแนวทางของตนเองเมื่อนำมาเปรียบเทียบกัน จึงจะรู้ว่า วิธีการของใครดีที่สุด

Best Practice ในหน่วยงาน

การทำให้เกิด Best Practice สามารถทำให้เกิดขึ้นได้หลายช่องทาง

1. เกิดจากบุคคล อันมาจากการเรียนรู้หรือประสบการณ์เป้าหมายของหน่วยงานที่คาดหวังความสำเร็จ ผู้ปฏิบัติงานเรียนรู้จากการปฏิบัติ ริเริ่มสร้างสรรค์ แก้ปัญหาการทำงานเสนอแนะวิธีการทำงาน อาจเกิดแนวคิด การรับรู้จากข้อเสนอแนะของผู้บริหาร วิทยากร เพื่อนร่วมงาน หน่วยงานอื่น และผู้รับบริการก่อให้เกิดการสร้างสรรค์วิธีการใหม่หรือวิธีการที่ดีกว่า
2. เกิดจากปัญหาอุปสรรคในการปฏิบัติงานที่ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย ความกดดันของผู้รับบริการ การแข่งขัน การขับเคลื่อนนโยบายขององค์กร ภาวะข้อจำกัดของทรัพยากร ภาวะวิกฤติ ทำให้มีการแสวงหาแนวทางกระบวนการ วิธีการที่ดีกว่า เพื่อให้ได้ผลสำเร็จสูงสุด
3. เกิดจากแรงขับเคลื่อนการพัฒนา ค้นหาวิธีการใหม่ สร้างความพึงพอใจของผู้รับบริการ เสริมสร้างประสิทธิภาพขององค์กร

คุณลักษณะงานของ Best Practice

การวินิจฉัย Best Practice เป็นพลังที่ช่วยกันยกระดับความคิดสามารถมีมุมมองที่แตกต่างหลากหลายยอมรับมุมมองที่แตกต่างจากมุมมองของตนได้ดีขึ้นมีประเด็นในการพิจารณาเป็นสังเขป ดังนี้

1. เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับภารกิจโดยตรงของหน่วยงาน
2. สนองต่อนโยบายการแก้ปัญหาการพัฒนาประสิทธิภาพของหน่วยงาน
3. ลดขั้นตอนลดรอบระยะเวลาการทำงาน
4. ลดทรัพยากรลดค่าใช้จ่าย
5. การนำเทคโนโลยีมาใช้ประกอบการทำงาน
6. วิธีการริเริ่มสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่หรือประยุกต์ขึ้นใหม่
7. สามารถทำแผนผังเชิงเปรียบเทียบวิธีการเก่า - ใหม่ และสิ่งที่เป็นวิธีใหม่จะให้ประโยชน์อะไรที่ดีกว่าวิธีเก่า
8. อำนวยความสะดวกในการใช้
9. วางระบบในการให้บริการและมีช่องทางที่หลากหลายในการให้บริการ
10. สามารถเทียบเคียงวิธีการทำงานลักษณะเดียวกันกับหน่วยงานอื่นได้
11. ผลผลิต/ความสำเร็จเพิ่มขึ้น
12. ความพึงพอใจของผู้รับบริการ หรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย
13. สามารถนำไปใช้เป็นมาตรฐานการทำงานต่อไปได้
14. การพัฒนาปรับปรุงต่อไป

การดำเนินงาน Best Practice

หน่วยงานสามารถจะดำเนินการได้หลายกระบวนการ เช่น ตามแนวทางวงจรเดมมิ่ง (Demming Circle) ซึ่งประกอบด้วย

- P : การวางแผน
- D : การปฏิบัติ
- C : การตรวจสอบประเมินผล
- A : การปรับปรุงพัฒนา

กำหนดกิจกรรมใหม่และอาจนำเทคนิคต่างๆ ที่สามารถเลือกมาใช้ให้เหมาะสมกับบริบทงานของหน่วยงาน เช่น CQI (Continuous Quality Improvement) ,RCA (Root Cause Analysis), FMEA (Failure Mode Evaluation Analysis) อื่นๆ มาช่วยในการดำเนินงานจนเกิด Best Practice สามารถสรุปเป็นลำดับขั้นดังนี้

1. การค้นหา Best Practice (BP) การค้นหา Best Practice (BP) เพื่อดูสิ่งที่เราคิดว่าเจอแล้ว ใช้อยู่แล้วและคิดว่าเป็น Best Practice (BP) ของเราจริงแล้ว ใช่ หรือ ไม่ มีสิ่งที่จะช่วยในการค้นหาง่ายๆ ดังนี้

- 1.1 การวิเคราะห์บริบท ความคาดหวังของหน่วยงาน/สังคม/ผู้มีส่วนได้เสีย
- 1.2 พิจารณาว่า PDCA ได้ครบวงจรหรือยัง
- 1.3 ขั้นตอนนั้นเป็น “นวัตกรรม” หรือไม่
- 1.4 ตั้งคำถามว่านวัตกรรมนั้น
 - 1.4.1 คืออะไร What
 - 1.4.2 ทำอย่างไร How
 - 1.4.3 ทำเพื่ออะไร Why
 - 1.4.4 วิเคราะห์ปัจจัยที่สำเร็จและบทเรียนที่ได้เรียนรู้

2. เกณฑ์พิจารณา Best Practice (BP) การพิจารณาว่าสิ่งที่ผู้เขียน คิดว่าเป็น Best Practice (BP) นั้น ผู้อ่านมีเกณฑ์ง่ายๆ ในการพิจารณาว่าเป็น Best Practice (BP) หรือไม่ ดังนี้

- 2.1 สอดคล้องกับ “ความคาดหวัง” ของหน่วยงาน/โรงเรียน/ชุมชน/ผู้ประกอบการ/ผู้เกี่ยวข้อง
- 2.2 มี PDCA จนเห็นแนวโน้มของตัวชี้วัด
- 2.3 ผู้เขียนบอกเล่าได้ว่า “ทำอะไร What” “ทำอย่างไร How” “ทำไมจึงทำ “Why”
- 2.4 ผลลัพธ์เป็นไป/สอดคล้อง/สะท้อนตามมาตรฐานหรือข้อกำหนด
- 2.5 เป็นสิ่งที่ “ปฏิบัติได้จริงและเห็นผลแล้ว” ไม่ใช่แนวคิด หรือ ทฤษฎี

3. การเขียน Best Practice (BP) การเขียน Best Practice (BP) อาจเขียนในรูปแบบ/องค์ประกอบดังนี้

- 3.1 ข้อมูลทั่วไป
- 3.2 ผลงาน/ระบบงานที่เป็น Best Practice (BP) (คืออะไร How) ซึ่งอาจเขียนโดย

การ แยกเป็น 2 ส่วน คือ

 - 3.2.1 ขั้นตอนการดำเนินงาน หรือ Flow (แผนภูมิ) ของระบบงานที่ทำ
 - 3.2.2 วิธีการและนวัตกรรมที่เป็น Best Practice (BP) หรืออาจเขียนบอกเล่าขั้นตอนการดำเนินงานจนสำเร็จเป็นผลงานที่ตีเลิศเป็นความเรียงก็ได้
- 3.3 ปัจจัยเกื้อหนุน (ดีเพราะอะไร what) หรือปัจจัยแห่งความสำเร็จ/ความภาคภูมิใจ และ บทเรียนที่ได้รับ

3.4 ผลการดำเนินงาน (ดีแค่ไหน Why) ซึ่งอาจจะเอาไว้ในหัวข้อที่ 2 ก็ได้ทั้งนี้ควรเน้นตัวชี้วัดสำคัญต่างๆ ที่แสดงให้เห็นแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงซึ่งอาจใช้แผนภูมิหรือกราฟแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงการดำเนินงานจนเกิดผลสำเร็จและอาจมีแผนงานในอนาคตด้วยก็ได้

Best Practice กับองค์กรแห่งการเรียนรู้

David Garvin (อ้างใน บุญดี บุญญากิจ และคณะ, 2548: 26) กล่าวว่าการจัดการความรู้เป็นเรื่องสำคัญที่ทำให้เกิดการเรียนรู้และประยุกต์ใช้ความรู้ รวมทั้งแปลงความรู้ของคนไปเป็นความรู้ขององค์กรการจะเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ นั้น จะต้องมิตักษะใน 5 ด้าน ได้แก่

1. การแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ
2. การทดลองศึกษาหาแนวทางใหม่ๆ
3. การเรียนรู้จากประสบการณ์ในอดีต
4. การเรียนรู้จากวิถีปฏิบัติที่เป็นเลิศของคนอื่น
5. การถ่ายทอดความรู้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพทั่วทั้งองค์กร

เห็นได้ว่า Best Practice เป็นสิ่งที่มีความสำคัญ เพราะเป็น 1 ใน 5 ของทักษะในองค์กรแห่งการเรียนรู้

Best Practice กับการพัฒนาแบบก้าวกระโดด

วิธีการที่ใช้พัฒนาองค์กรเพื่อเพิ่มผลผลิตอย่างต่อเนื่องมีหลายวิธี แต่วิธีที่สามารถทำให้องค์กรพัฒนาแบบก้าวกระโดด (Leap Frog) สามารถย่นระยะเวลาในการปรับปรุงประสิทธิภาพขององค์กรมิใช่ไม่มีวิธีและวิธีการหนึ่งที่ได้รับยอมรับอย่างกว้างขวาง คือ การศึกษาวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ หรือ Best Practice ซึ่งเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ของผู้ที่ประสบความสำเร็จหรือทำได้ดีกว่าเราแล้วนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาให้ดีกว่าเดิม เช่นเดียวกับ ประเทศญี่ปุ่นหลังพ่ายแพ้สงครามโลกครั้งที่ 2 ญี่ปุ่นใช้นโยบายฟื้นฟูประเทศแบบก้าวกระโดด คือ เลียนแบบ เพื่อการเรียนรู้และเรียนรู้เพื่อพัฒนาให้ดีกว่า หรือ ต้องก้าวให้ทัน แล้วแซง ญี่ปุ่นจึงเป็นประเทศที่พัฒนาแล้วได้อย่างรวดเร็วทัดเทียมกับยุโรป และอเมริกา ทั้งที่เป็นประเทศแพ้สงคราม เพราะได้ศึกษา Best Practice ด้านอุตสาหกรรมของประเทศที่เจริญแล้วในยุโรป และอเมริกาทำให้สินค้าอุตสาหกรรมของญี่ปุ่นเป็นที่ยอมรับของทั่วโลก

Best Practice กับการจัดการความรู้ที่เป็น Tacit Knowledge

การจัดการความรู้จะบรรลุเป้าหมายได้ต้องทำให้ Best Practice ที่เป็น Tacit Knowledge ซึ่งอยู่ในตัวคนให้กลายเป็น Explicit Knowledge หรือความรู้ที่ปรากฏให้เห็นชัดเจนเช่น

เอกสารรายงานคู่มือการปฏิบัติงานเพื่อให้ผู้อื่นได้นำไปใช้พัฒนางานแบบต่อยอดความรู้ และสามารถจัดเก็บ Best Practice นั้น ไว้ในคลังความรู้ขององค์กร ไม่ให้ความรู้นั้นหายไปกับบุคคล เมื่อบุคคลนั้นออกจากหน่วยงานแล้ว

ประพนธ์ ผาสุขยัต (2547: 48) ได้กล่าวว่า จากประสบการณ์ทำงานที่ผ่านมาสิ่งดีๆ เกิดขึ้นมากมายภายในองค์กรของเรา มีสิ่งที่เรียกว่า Best Practice เกิดขึ้นในองค์กรแต่คนในองค์กรเองกับไม่รู้ผล ก็คือ เวลาจะทำอะไรก็ต้องเริ่มต้นกันใหม่หมดทั้งๆ ที่หลายเรื่องไม่จำเป็นต้องเริ่มจากศูนย์เสมอไป เพราะสามารถเรียนรู้ได้จากสิ่งที่มีอยู่แล้วภายในองค์กรของเราซึ่งอาจจะหมายถึงจากหน่วยงานข้างเคียงก็ได้

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า Best Practice เป็นวิธีการสรุปผลการทำงานที่ดีที่สุดในการทำงานของบุคคลหรือองค์กรและจัดทำออกมาเป็นแบบปฏิบัติเพื่อให้บุคคลหรือองค์กรอื่นๆ สามารถนำแบบปฏิบัติตามหรือนำมาดำเนินการต่อ โดยไม่ต้องเริ่มเรียนรู้ใหม่ให้แต่สามารถเริ่มต้นจากแบบปฏิบัติและต่อยอดความสร้างสรรค์จากฐานความรู้เดิมและเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้ เพื่อหาแนวทางปฏิบัติที่ดีที่สุดในการทำงานนั้น

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

ความหมายของความพึงพอใจ

จุมพล ชูย์รักขิต (2539: 20) กล่าวว่า ทศนคติและความพึงพอใจในสิ่งหนึ่งสามารถใช้ทดแทนกันได้เพราะทั้งสองคำนี้หมายถึง ผลที่ได้จากการที่บุคคลเข้าไปมีส่วนร่วมในสิ่งนั้น ทศนคติด้านบวกจะแสดงให้เห็นความพึงพอใจในสิ่งนั้น และทศนคติด้านลบจะแสดงให้เห็นสภาพความไม่พึงพอใจนั่นเอง

สินทร สิงห์นิมิตตระกูล (2541: 21) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งในเชิงประเมินค่า หากในเรื่องนั้นสามารถตอบสนองความต้องการของเขาได้ บุคคลนั้นก็จะมีความรู้สึกในเชิงบวก คือ พอใจ แต่หากเรื่องนั้นไม่สามารถตอบสนองความต้องการของเขาได้ บุคคลนั้นก็จะมีความรู้สึกในเชิงลบ คือ ไม่พอใจ ทั้งนี้การประเมินค่าดังกล่าวนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละบุคคลซึ่งไม่เท่าเทียมกัน

การวัดความพึงพอใจ

การวัดความพึงพอใจนั้น บุญเรียง ขจรศิลป์ (อ้างใน ทศญา บรรานัน, 2554: 40) ได้ให้ทรรศนะเกี่ยวกับเรื่องนี้ว่า ทศนคติหรือเจตคติเป็นนามธรรม เป็นการแสดงออกค่อนข้างซับซ้อน จึงเป็นการยากที่จะวัดทศนคติได้โดยตรงแต่เราสามารถที่จะวัดทศนคติได้โดยอ้อมโดยวัดความคิดเห็น

ของบุคคลเหล่านั้นแทน ฉะนั้น การวัดความพึงพอใจก็มีขอบเขตที่จำกัดด้วย อาจมีความคลาดเคลื่อนเกิดขึ้นถ้าบุคคลเหล่านั้น แสดงความคิดเห็นไม่ตรงกับความรู้สึกที่แท้จริง ซึ่งความคลาดเคลื่อนเหล่านี้ย่อมเกิดขึ้นได้เป็นธรรมดาของการวัดโดยทั่วๆ ไป

ภณิดา ชัยปัญญา (อ้างใน ทศญา บราวน์, 2554: 33) กล่าวว่า การวัดความพึงพอใจนั้นสามารถทำได้หลายวิธีดังต่อไปนี้

1. การใช้แบบสอบถาม เพื่อต้องการทราบความคิดเห็น ซึ่งสามารถกระทำได้ในลักษณะกำหนดคำตอบให้เลือกหรือตอบคำถามอิสระ คำถามดังกล่าว อาจถามความพึงพอใจในด้านต่างๆ
2. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจทางตรง ซึ่งต้องอาศัยเทคนิคและวิธีการที่ดีจะได้ข้อมูลที่เป็นจริง
3. การสังเกต เป็นวิธีวัดความพึงพอใจโดยการสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมาย ไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูดจา กริยา ท่าทาง วิธีนี้ต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจัง และสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน

จากการอธิบายของนักวิชาการสามารถสรุปได้ว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกที่แสดงออกเมื่อบุคคลได้รับการตอบสนอง ซึ่งการประเมินค่าขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละบุคคล

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาความพึงพอใจในการเข้าชมสวนสัตว์เชียงใหม่

อรชุดา ศรีนุ้ม (2546) ศึกษาเรื่องความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวชนในการเยี่ยมชมสวนสัตว์เชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวชนที่มาเยี่ยมชมสวนสัตว์เชียงใหม่ และข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาสวนสัตว์เชียงใหม่ให้สามารถตอบสนองความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวชนอย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยศึกษาจากประชากรที่มาเที่ยวชมจำนวน 300 ราย จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูลโดยประมวลผลโดยใช้สถิติ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนำมาสรุปผลได้ดังนี้ จากการศึกษาพบว่า นักท่องเที่ยวชาวชนมีความพึงพอใจต่อการเยี่ยมชมสวนสัตว์เชียงใหม่ในทุกปัจจัยอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ไม่ว่าจะ เป็นปัจจัยด้านสิ่งดึงดูดใจของสวนสัตว์เชียงใหม่ ด้านการเข้าถึงสวนสัตว์เชียงใหม่ หรือด้านสิ่งอำนวยความสะดวกของสวนสัตว์เชียงใหม่ และจากข้อมูลส่วนบุคคลที่ได้จากการศึกษาพบว่าเยาวชนจากกลุ่มตัวอย่างที่ได้เป็นหญิงมากกว่าชาย อายุ 14 ปี ระดับการศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น และส่วนมากพักอาศัยอยู่ต่างอำเภอ ในจังหวัดเชียงใหม่ เยาวชนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มาเที่ยวสวนสัตว์เชียงใหม่มากกว่า 1 ครั้ง ในวันเสาร์ และ วันอาทิตย์ ในช่วงเช้า – บ่าย พอๆ กัน เหตุผลในการมาสวนสัตว์เพื่อมาทัศนศึกษากับทางโรงเรียน และพบว่า ปัจจัยส่วนบุคคลทางด้าน เพศ อายุ การศึกษา และ

ภูมิลาเนา ใกล้เคียงทำให้ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับไม่แตกต่างกัน ในการศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวชนที่มาจากเชียงใหม่เพื่อนำผลจากการศึกษามาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสวนสัตว์เชียงใหม่ให้สามารถตอบสนองความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวอย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เพื่อเกิดความพึงพอใจสูงสุดแก่นักท่องเที่ยว โดยผู้ศึกษาได้รวบรวมข้อเสนอแนะและการปรับปรุงพัฒนาสถานที่สวนสัตว์เชียงใหม่ดังนี้ ด้านสิ่งดึงดูดใจ 1) ควรจะมีการจัดสรรงบประมาณเพื่อการพัฒนาโบราณสถานและประชาสัมพันธ์ให้เป็นแหล่งที่ดึงดูดใจ และสร้างความพึงพอใจให้มากกว่านี้ 2) ส่วนจัดแสดงโชว์ความสามารถสัตว์ ควรเพิ่มการแสดงที่หลากหลายมากขึ้น และให้เยาวชนที่เข้าชมได้มีส่วนร่วมมากขึ้น ด้านการเข้าถึง 1) สวนสัตว์เชียงใหม่ควรจัดทำป้ายข้อมูลความเป็นมาของสัตว์แต่ละชนิด ให้อยู่ในมุมที่สะดวกต่อการศึกษา และดึงดูดใจ 2) ควรมีการศึกษาความเป็นไปได้ที่จะให้นักท่องเที่ยวได้ใกล้ชิดกับสัตว์บางชนิดที่ไม่ทำอันตราย ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก 1) ควรมีการวางแผนจัดสรร รถบริการให้เพียงพอต่อความต้องการของนักท่องเที่ยว 2) ควรพัฒนาที่นั่งพักให้น่าพักผ่อนใช้บริการ และที่ทิ้งขยะให้สะอาด สะดวก

ภริติ เอี่ยมอรุณ (2550) พฤติกรรมการท่องเที่ยวและกลยุทธ์ส่วนประสมการตลาดต่อการพัฒนาตลาดการท่องเที่ยวในประเทศสำหรับนักท่องเที่ยวชาวไทย โดยการศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงพฤติกรรมการท่องเที่ยวภายในประเทศของกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทย ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยว ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลกับพฤติกรรมการท่องเที่ยว และปัจจัยส่วนบุคคล ที่มีผลต่อการให้ความสำคัญต่อปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยว ศึกษาโดยวิธีการวิจัยเชิงสำรวจโดยใช้แบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างได้แก่ เยาวชนที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร ที่มีอายุตั้งแต่ 15 ถึง 25 ปี จำนวน 400 คน สุ่มโดยวิธี Multistage และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรม SPSS for Windows สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่า Chi-square ค่า T-test ค่า F-test และ LSD การทดสอบสมมติฐานได้กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ผลการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอายุ 15-17 ปี ศึกษาในระดับมัธยมศึกษา มีรายได้เฉลี่ย 3,000-5,000 บาทต่อเดือน ด้านพฤติกรรมการท่องเที่ยวภายในประเทศ กลุ่มตัวอย่างมีลักษณะการเดินทางแบบมีครอบครัวหรือญาติเป็นผู้ร่วมเดินทาง โดยใช้รถยนต์ส่วนตัวเป็นพาหนะในการเดินทาง ทางด้านการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยว กลุ่มตัวอย่างส่วนมากมีผู้ร่วมตัดสินใจท่องเที่ยวเป็นผู้ปกครอง ส่วนมากจะมีความถี่ในการเดินทางท่องเที่ยว 3-4 ครั้งต่อปี ใช้เวลา 2-3 วันต่อครั้ง เดินทางช่วงเดือน มีนาคม ถึง เมษายน และค่าใช้จ่าย มากกว่า 3,000 บาทต่อครั้ง โดยส่วนใหญ่หาข้อมูลจากการถามเพื่อนหรือญาติที่เคยเดินทางท่องเที่ยว ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างส่วนมากไม่ได้มีการเตรียมตัวในการเดินทาง กลุ่มตัวอย่างยังได้ให้ความสำคัญมากต่อทุกส่วนประสมการตลาดในสี่ด้าน อันได้แก่ สินค้าและบริการ ราคา การจัดจำหน่าย และการส่งเสริมการตลาด การทดลองสมมติฐานพบว่า อายุ การศึกษา รายได้ที่แตกต่างกัน มี

ผลต่อให้ความสำคัญต่อส่วนประสมการตลาดด้านสินค้าและบริการรวม ด้านราคา และด้านการจัดจำหน่ายรวมแตกต่างกัน จากการศึกษาครั้งนี้มีข้อเสนอแนะสำหรับผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว ในการเจาะกลุ่มเยาวชนควรเน้นการพัฒนากลยุทธ์ด้านราคาเป็นอันดับแรก เช่น การลดราคาแพคเกจทัวร์สำหรับเยาวชนที่มีรายได้ต่ำ เป็นต้น

วชิรกร คุณใจดี (2551) เรื่องความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อสวนสัตว์เชียงใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงความพึงพอใจของประชาชนที่มาเที่ยวชมสวนสัตว์เชียงใหม่ สภาพปัญหาและข้อเสนอแนะของประชาชนที่มาเที่ยวชมสวนสัตว์เชียงใหม่ และแนวทางในการพัฒนาสวนสัตว์เชียงใหม่ โดยศึกษาจากประชากรที่มาเที่ยวชม จำนวน 400 ราย จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป คำนวณค่าสถิติ โดยใช้ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และได้ใช้แนวคิดทฤษฎีกลยุทธ์ส่วนประสมการตลาด หรือ 7P's ซึ่งเป็นทฤษฎีที่สำคัญในการวิจัยผลการวิจัยพบว่า ประชาชนที่มาเที่ยวชมสวนสัตว์เชียงใหม่ ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุระหว่าง 10 - 20 ปี มีการศึกษาส่วนใหญ่อยู่ในระดับปริญญาตรี มีอาชีพเป็นนักเรียน นักศึกษา ส่วนใหญ่ยังไม่มีรายได้ และมีภูมิลำเนาอยู่ภาคเหนือเป็นส่วนใหญ่ การมาใช้บริการของผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เดินทางมาพร้อมครอบครัว โดยใช้รถยนต์ส่วนตัวและได้เดินทางมาเที่ยวครั้งแรก เวลาในการเที่ยวชมประมาณ 3 ชั่วโมง โดยมีวัตถุประสงค์ที่เดินทางมาเที่ยวเพื่อพักผ่อนหย่อนใจ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่รับสารผ่านทางวิทยุ โทรทัศน์ และจะเดินทางมาเที่ยวสวนสัตว์เชียงใหม่อีกครั้งในโอกาสต่อไป หากพิจารณาถึงความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อสวนสัตว์เชียงใหม่ ทั้ง 7 ด้าน คือ ด้านบริการ ด้านราคา ด้านสถานที่ ด้านการส่งเสริมการตลาด ด้านบุคลากร ด้านกระบวนการ ด้านการสร้างและแนะนำลักษณะทางกายภาพแล้ว พบว่า ส่วนใหญ่มีระดับความพึงพอใจทุกด้าน อยู่ในระดับมาก

สุรัชย์ รอดทอง (2551) การจัดการการให้บริการกิจกรรมของสวนสัตว์เชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อพรรณนาถึงสภาพส่วนบุคคล สภาพสังคมและเศรษฐกิจ เพื่อศึกษาการจัดการการให้บริการกิจกรรมของสวนสัตว์เชียงใหม่ ผู้ให้ข้อมูล คือเจ้าหน้าที่ ที่ให้บริการประจำภาคสวนต่างๆ ที่ปฏิบัติงานจำนวน 80 คน โดยใช้ประชากรทั้งหมด เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล คือแบบสอบถาม เก็บรวบรวมข้อมูลในเดือนตุลา 2550 และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติสำเร็จรูปเพื่อการวิจัยทางสังคมศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่าผู้ให้ข้อมูลเพศชายมากกว่าเพศหญิง อายุเฉลี่ย 34.98 ปี ส่วนใหญ่จบการศึกษาในระดับปริญญาตรี มีรายได้โดยเฉลี่ย 10,762 บาท การให้บริการกิจกรรมของสวนสัตว์เชียงใหม่ด้านโซนการจัดแสดงสัตว์ผลการวิจัยพบว่า ผู้ให้ข้อมูลเห็นด้วยกับการจัดการการให้บริการด้านโซนการจัดแสดงสัตว์ โดยสวนสัตว์เชียงใหม่เลี้ยงดูสัตว์ถูกต้องตามหลักการวิชาการสัตวบาลและจัดอาหารที่เพียงพอในขณะที่การลดราคาในการแสดงกิจกรรม ในเทศกาลต่างๆ เป็นการส่งเสริมการตลาดที่ได้ผล นอกจากนี้สวนสัตว์เชียงใหม่มีการจัดแสดงสัตว์ใน แต่ละประเภทที่มี

ความหลากหลายเพิ่มขึ้น มีความเหมาะสมและความปลอดภัยของเครื่องกั้นคอกลั้วที่ต่อเนื่อง กลมกลืนกับสภาพแวดล้อม ขณะที่บางส่วนไม่เห็นด้วยสำหรับการจัดบริการสอบถามและการจองผ่านทางโทรศัพท์และระบบคอมพิวเตอร์ออนไลน์ และการให้คำแนะนำเพื่อการตัดสินใจอาจเนื่องจากการขาดความพร้อมของอุปกรณ์ตลอดจนเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงานและการขาดแคลนบุคลากรในการดำเนินงานและจัดวางระบบในการให้บริการ ด้านรถบริการนำเที่ยวผลการวิจัยพบว่าผู้ให้ข้อมูลเห็นด้วยกับการจัดการการให้บริการด้านรถบริการนำเที่ยว โดยการลดราคาบริการนำเที่ยวเป็นหมู่คณะช่วยให้นักท่องเที่ยวใช้บริการเพิ่มขึ้นและราคาค่าบริการนำเที่ยวสูงสุดที่ราคา 20 บาท ต่ำสุดราคา 10 บาท ต่อหนึ่งรอบ การให้บริการมีความเหมาะสมสำหรับผู้ให้บริการ นอกจากนี้สวนสัตว์เชียงใหม่มีการจัดสถานที่จัดจำหน่ายและเจ้าหน้าที่ให้บริการนักท่องเที่ยวได้อย่างเพียงพอกับจำนวนนักท่องเที่ยว ขณะที่การกำหนดราคาค่าบริการนำเที่ยวช่วยส่งเสริมให้นักท่องเที่ยวเข้ามาใช้บริการมากขึ้น และการอำนวยความสะดวกในการชำระค่าบริการแก่นักท่องเที่ยวที่สะดวกรวดเร็ว นอกจากนี้การฝึกอบรมให้พนักงานขาย เช่น บุคลิกภาพ การแต่งกาย การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี อย่างสม่ำเสมอ และผู้ให้ข้อมูลบางส่วนไม่เห็นด้วยกับการให้บริการรถนำเที่ยวของ สวนสัตว์เชียงใหม่มีการใช้พลังงานที่ช่วยในการรักษาสิ่งแวดล้อมทางอากาศและเสียงสาเหตุอาจสืบเนื่องมาจากรถบริการนำเที่ยวในปัจจุบัน ใช้เครื่องยนต์ที่ใช้พลังงานจากน้ำมันเบนซินเป็นเชื้อเพลิงซึ่งส่งผลให้เกิดมลพิษทั้งทางอากาศและเสียง ด้านสถานที่จอดรถผลการวิจัยพบว่า ผู้ให้ข้อมูลเห็นด้วยกับการจัดการการให้บริการด้านสถานที่จอดรถ โดยการจัดสถานที่จัดจำหน่าย และเจ้าหน้าที่ให้บริการบริเวณด้านหน้าสวนสัตว์โดยตรงแก่นักท่องเที่ยว และการอำนวยความสะดวกในการชำระค่าบริการที่จอดรถแก่นักท่องเที่ยวสะดวกรวดเร็ว และฝึกอบรมพนักงานขาย เช่นบุคลิกภาพ การแต่งกาย และการมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีอย่างสม่ำเสมอ นอกจากนี้อัตราค่าบริการที่จอดรถจักรยานยนต์ ราคา 10 บาท มีความเหมาะสมกับสภาพเศรษฐกิจของนักท่องเที่ยวนอกจากนี้การจัดบริการสอบถามราคา ค่าจอดรถผ่านทางโทรศัพท์ และการให้คำแนะนำต่างๆ เพื่อการตัดสินใจของนักท่องเที่ยวได้เป็นอย่างดีและการแจกของสมนาคุณ หรือของที่ระลึกแก่ผู้ใช้บริการครบตามกำหนดช่วยให้นักท่องเที่ยวใช้บริการเพิ่มขึ้นและผู้ให้ข้อมูลบางส่วนไม่เห็นด้วยในการกำหนดราคาค่าบริการที่จอดรถในปัจจุบันสาเหตุอาจสืบเนื่องจากการกำหนดราคาค่าบริการสถานที่จอดรถในปัจจุบันมีราคาที่ค่อนข้างแพงซึ่งอาจทำให้มีผู้มาใช้บริการลดลง ด้านการจัดจำหน่ายตั๋วเข้าชมผลการวิจัยพบว่า ผู้ให้ข้อมูลเห็นด้วยการจัดการการให้บริการด้านการจัดจำหน่ายตั๋วเข้าชม โดยการจัดสถานที่จัดจำหน่ายตั๋วในบริเวณด้านหน้าสวนสัตว์เชียงใหม่โดยตรงแก่นักท่องเที่ยวที่สะดวกรวดเร็ว นอกจากนี้นโยบายการแจกของสมนาคุณ หรือของที่ระลึกแก่นักท่องเที่ยว ที่สะสมตั๋วครบตามที่กำหนดเป็นการส่งเสริมการตลาดที่ได้ผลในขณะนโยบายการแจกคู่มือเชิงข้อคว่าเข้าชมช่วยให้นักท่องเที่ยวเพิ่มมากขึ้น และการจัดเจ้าหน้าที่ให้บริการในการชำระค่าตั๋วแก่นักท่องเที่ยวได้เพียงพอกับจำนวนนักท่องเที่ยว จำนวนสถานที่ 1 แห่ง

ที่ใช้จำหน่ายตัวบริเวณด้านหน้าสวนสัตว์เชียงใหม่ เพียงพอกับความต้องการของนักท่องเที่ยว และช่องในการซื้อตัวจำนวน 5 ช่อง ของสวนสัตว์เชียงใหม่ในปัจจุบันสามารถให้ความสะดวกรวดเร็วแก่นักท่องเที่ยวเพิ่มมากขึ้น และมีผู้ให้ข้อมูลบางส่วนไม่เห็นด้วยกับการกำหนดราคาการจัดจำหน่ายตัวเข้าชมการจัดแสดงแพนด้า มีความเหมาะสมกับสภาพเศรษฐกิจของนักท่องเที่ยว สาเหตุอาจสืบเนื่องจากการกำหนดราคาค่าบริการในการเข้าชมแพนด้า มีราคาที่ค่อนข้างแพงซึ่งอาจเป็นสาเหตุที่ทำให้มีผู้ใช้บริการลดลง

ศุภกษร เรื่องฉิม (2553) ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวของชาวไทยต่อการท่องเที่ยวสวนสัตว์เชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงพฤติกรรมนักท่องเที่ยว และปัจจัยที่มีผลต่อความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทย โดยการใช้แบบสอบถามกับนักท่องเที่ยว จำนวน 500 ราย ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 64.6 มีอายุระหว่าง 21-30 ปี ร้อยละ 56.2 มีสถานภาพโสด ร้อยละ 79.4 มีการศึกษาในระดับปริญญาตรี ร้อยละ 59.8 ซึ่งมีนักท่องเที่ยวส่วนใหญ่ มีระดับรายได้เฉลี่ยอยู่ในช่วงที่ต่ำกว่า 5,000 บาทต่อเดือน ร้อยละ 41.2 มีภูมิลำเนาอยู่ในภาคเหนือ ร้อยละ 74.4 โดยส่วนใหญ่แล้วมีการเดินทางมาเที่ยวโดยรถส่วนตัวและเสียค่าใช้จ่ายในการเดินทางจากที่พักถึงสวนสัตว์เชียงใหม่ต่ำกว่า 100 บาทต่อคน

ทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาแนวคิดการเรียนรู้คู่ความบันเทิง

Okan (2003) ทำการศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับแนวคิดการเรียนรู้คู่ความบันเทิง (Edutainment) และนำแนวคิดดังกล่าวเข้ามาช่วยแก้ปัญหาภัยเงียบที่มีกับอิเล็กทรอนิกส์เกมส์ (Electronic games) โดยผู้วิจัยให้แนวคิดการเรียนรู้คู่ความบันเทิงเข้ามาเพื่อยืนยันเกี่ยวกับประเด็นเรื่องความสนุกสนาน และสีสัน สามารถเป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนรู้ มากกว่าที่จะเป็นการสิ้นเปลืองเวลา อีกทั้งผู้วิจัยได้ให้ข้อสรุปเกี่ยวกับแนวคิดการเรียนรู้คู่ความบันเทิง จะสามารถเป็นทางออกให้กับปัญหาการให้บริการทางการศึกษา

Kiran et al. (2012) ศึกษาการประยุกต์ใช้แนวคิดการเรียนรู้คู่ความบันเทิงกับการใช้สื่อภาพยนตร์ฮอลลีวูด เป็นเครื่องมือในการช่วยกระตุ้นความสนใจในห้องเรียน ผลการศึกษาสามารถยืนยันได้ว่า การประยุกต์ใช้สิ่งบันเทิง (โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์) สามารถสร้างแรงบันดาลใจและความสนุกสนานให้กับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าการสอนแบบดั้งเดิม คือ การให้น้ำหนักกับผู้สอนในการสร้างความบันเทิงในห้องเรียน

Steffesand Duverger (2012) ทำการศึกษาการประยุกต์ใช้สื่อคลิปปิวดิโอและแนวคิดการเรียนรู้คู่ความบันเทิง เพื่อเข้ามาช่วยในการขจัดปัญหาการชมสื่อวิดีโอจากอินเทอร์เน็ตแบบผิดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ พร้อมทั้งผู้วิจัยยังทำการต่อยอดจากการเรียนรู้บนพื้นฐานความบันเทิงนำไปสู่การได้ข้อคิดทางวิชาการ (Academic contents) ของผู้เรียนอีกด้วย

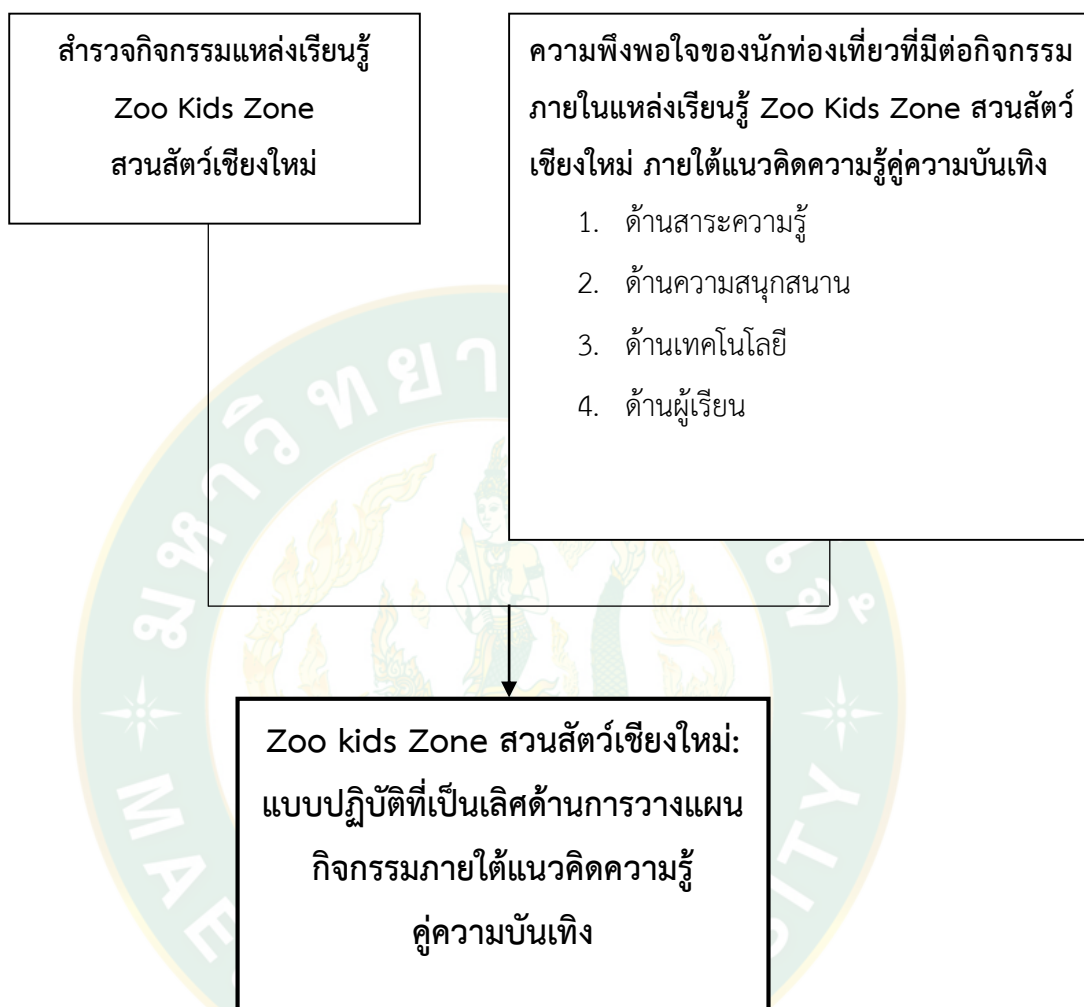
เทียมยศ ปะสาวะโน (2556ก) ทำการศึกษาเปรียบเทียบแนวคิดการให้การศึกษาในระบบดั้งเดิม (ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ: Cooperative Learning) และทฤษฎีว่าด้วยการเรียนรู้คู่ความบันเทิง (Edutainment) สรุปดังนี้ คือ หลักการและแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ ผลลัพธ์ในด้านผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ก็มีได้สูงขึ้นเท่าที่ควร ครูยังคงพบนักเรียนที่เบื่อหน่ายไม่สนใจต่อการเรียนด้วยเหตุนี้แนวคิดการนำสิ่งบันเทิง (Entertainment) มาผสมผสานเข้ากับการศึกษา (Education) จึงกลายเป็น Edutainment จึงเป็นทางเลือกใหม่ที่น่าจับตามองเป็นอย่างยิ่ง หากนำมาประยุกต์เข้ากับทฤษฎีการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนการสอนที่มีความเหมาะสม (Constructionism) ภายใต้อสภาพแวดล้อมที่เรียนรู้อย่างไม่เป็นทางการ ที่มีครูคอยอำนวยความสะดวก (Facilitator) ซึ่งการผสมผสานดังกล่าวจะสามารถพัฒนามิติใหม่ในการเรียนรู้ของเยาวชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ได้ทำการศึกษาเรื่อง Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ :แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง เพื่อหาคำตอบว่า แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง เป็นอย่างไร ตลอดจนศึกษาหาคำตอบนักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ ระดับใด โดยมีการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีตั้งแต่ความเป็นมาของสวนสัตว์เชียงใหม่ ความเป็นมาของแหล่งเรียนรู้ แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง แนวคิดการจัดการแหล่งเรียนรู้ วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ แนวคิดความพึงพอใจ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องชี้ให้เห็นว่า สวนสัตว์เชียงใหม่เป็นสวนสัตว์แห่งเดียวในองค์การสวนสัตว์ที่มีแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone เปิดให้บริการ และแหล่งเรียนรู้ได้ใช้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิงเพื่อสร้างกิจกรรมที่เหมาะสมในการเรียนรู้เพื่อให้นักท่องเที่ยวที่เข้ามาใช้บริการได้รับความรู้และความบันเทิง การศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวในการเข้ามาใช้บริการแหล่งเรียนรู้จะทำให้ทราบถึงความพึงพอใจที่นักท่องเที่ยวมีต่อกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้และพัฒนาในการวางแผนกิจกรรมครั้งต่อไปให้ตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว.

จากการวิเคราะห์แนวคิดและทฤษฎีดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้สะท้อนออกมาเป็นกรอบแนวคิดการวิจัยซึ่งประกอบไปด้วยการสำรวจกิจกรรมทั้งหมดในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ซึ่งปัจจัยดังกล่าวนำไปสู่ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่โดยมีองค์ประกอบจากแนวคิดความรู้คู่ความบันเทิงซึ่งประกอบไปด้วยด้านสาระความรู้ ด้านความสนุกสนาน ด้านความบันเทิง ด้านผู้เรียน ซึ่งปัจจัยดังกล่าวนำไปสู่ Zoo kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่: แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้ คู่ความบันเทิง รายละเอียดดังภาพที่ 5

กรอบแนวคิดของการวิจัย



ภาพที่ 5 กรอบแนวคิดของการวิจัย

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยต้องการศึกษา Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่: แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพและปริมาณ เพื่อสำรวจกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ ภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง ตลอดจนศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้าชมแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่และเพื่อเสนอแบบปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการวางแผนกิจกรรม ภายใต้แนวคิด ความรู้คู่ความบันเทิง เพื่อนำไปสู่ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่: แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง เพื่อบรรลุเป้าหมายดังกล่าว ผู้วิจัยได้กำหนดแผนและวิธีการดำเนินงานเป็นขั้นตอนดังต่อไปนี้

สถานที่ดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้จะดำเนินในพื้นที่แหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ภายในสวนสัตว์เชียงใหม่ เนื่องจากสวนสัตว์เชียงใหม่เป็นสวนสัตว์แห่งแรกในประเทศไทยที่มีแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์สำหรับเด็กที่ครบวงจร โดยนำแนวคิดความรู้คู่ความบันเทิงมาประยุกต์ในกิจกรรมเพื่อให้มีความสอดคล้องกับการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน โดยมีสาระความรู้ ความสนุกสนาน ความบันเทิง และการให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง จากการสอบถามเจ้าหน้าที่จึงทำให้ทราบว่ายังไม่มีการศึกษาใดๆ เกี่ยวกับเรื่อง Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ : แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง จากประเด็นดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยตัดสินใจเลือก แหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone เป็นสถานที่ดำเนินการวิจัยในการศึกษาเรื่อง Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ : แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ในการศึกษาเรื่อง “ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่: แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง ” ครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดประชากรที่เป็นผู้ให้ข้อมูลในการศึกษาครั้งนี้ทั้งหมด 2 กลุ่ม ได้แก่

1. กลุ่มนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาใช้บริการในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่โดยใช้เวลาท่องเที่ยวไม่ถึง 24 ชั่วโมง และเป็นนักท่องเที่ยวสัญชาติไทย ที่มีอายุ 15 ปี ขึ้นไป เนื่องจากสามารถระบุนความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมทุกกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ได้ โดยตั้งแต่ เดือน มกราคม 2560 – ธันวาคม 2560 เป็นจำนวน คือ 43,317 คน (ตารางที่ 1 สถิติการเข้าชมแหล่งเรียนรู้ Zoo Kid Zone เดือนมกราคม 2560 – ธันวาคม 2560)

2. กลุ่มวางแผนกิจกรรมเพื่อเสนอแบบปฏิบัติที่เป็นเลิศของแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ประกอบไปด้วยตัวแทนจากผู้เชี่ยวชาญด้านกิจกรรมนันทนาการ 3 ท่าน ตัวแทนผู้ประกอบการที่นำบุตรหลานเข้ามาใช้บริการ Zoo Kids Zone 2 ท่าน เจ้าหน้าที่ดูแลแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone 1 ท่าน

การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษานี้ได้ทำการสุ่มตัวอย่างจากประชากรคือจากจำนวนนักท่องเที่ยวชาวไทย อายุ 15 ปีขึ้นไป กำหนดขนาดตัวอย่างจากการคำนวณตัวอย่างขั้นต่ำเพื่อให้ได้ตัวแทนที่สามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับประชากรที่เชื่อถือได้ตามสูตรของ Taro Yamane (วาทิตย อธิศิริเวทย์, 2551: 77) กำหนดให้ค่าความเชื่อมั่นของกลุ่มตัวอย่างมีค่าเท่ากับร้อยละ 95 หมายความว่ามีความคลาดเคลื่อนของกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 5

$$\text{สูตร } n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

$$(1+Ne^2)$$

โดย n แทน จำนวนขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

N แทน จำนวนประชากร

e แทน ความน่าจะเป็นของความผิดพลาดที่ยอมรับให้เกิดขึ้นได้ = 0.05

แทนค่า

$$n = \frac{43,317}{(1 + 43,317 \times (0.05)^2)}$$

$$= \frac{43,317}{108.295}$$

$$n = 399.99 \approx 400$$

จากประชากรจำนวน 43,317 คน เมื่อคำนวณขนาดของตัวอย่างตามสูตรข้างต้นพบว่า มีจำนวน 400 ตัวอย่าง ผู้วิจัยต้องการกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 15 ขึ้นไป ดังนั้นการศึกษาในครั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้มีการเก็บข้อมูลจากนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาใช้บริการแหล่งเรียนรู้โดยใช้วิธีเจาะจงนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มีอายุ 15 ปี ขึ้นไป จำนวน 400 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาเรื่อง Zoo Kids Zoneสวนสัตว์เชียงใหม่: แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์ของการศึกษาดังนี้

1. เพื่อสำรวจกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้าชมแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่
3. เพื่อเสนอแบบปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการวางแผนกิจกรรม ภายใต้

แนวคิด ความรู้คู่ความบันเทิง

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัยเรื่อง Zoo Kids Zoneสวนสัตว์เชียงใหม่ : แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง ผู้วิจัยจะใช้เครื่องมือในการศึกษาคั้งนี้คือ

1. แบบสอบถาม (questionnaires) ซึ่งจะสร้างขึ้นโดยอาศัยแนวคิดทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยการสร้างข้อคำถามตาม ขอบเขต เนื้อหา และวัตถุประสงค์ที่ได้ระบุไว้ ประกอบด้วยคำถามแบบปลายปิด (close – ended questions) และคำถามปลายเปิด (open - ended questions) โดยแบ่งเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 เพื่อรวบรวมเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลนักท่องเที่ยวที่เข้ามาท่องเที่ยวในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ มีลักษณะเป็นแบบปลายปิด (close –ended) ซึ่งประกอบด้วยคำถามเกี่ยวกับ เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone โดยใช้เกณฑ์การประเมินค่าแบบเป็นตัวเลข (Likert scale) โดยกำหนด คะแนนเป็น 5 ระดับ ระดับค่าคะแนนจากมากไปหาน้อย คือ 5 4 3 2 1 (อัศวิน แสงพิวิทกุล, 2556 148) ดังนี้

ระดับ	คะแนน
ระดับความพึงพอใจมากที่สุด	5
ระดับความพึงพอใจมาก	4
ระดับความพึงพอใจปานกลาง	3
ระดับความพึงพอใจน้อย	2
ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด	1

จากนั้นจะนำคะแนนที่ได้จากผู้ให้ข้อมูลเลือกตอบในแต่ละข้อความมารวมกันแล้วคำนวณหาค่าคะแนนเฉลี่ย (weight mean score) เพื่อแปลผลข้อมูล ซึ่งผู้วิจัยได้หาเกณฑ์ค่าเฉลี่ยโดยกำหนดช่วงห่างของคะแนน ดังนี้

$$\text{ความกว้างของแต่ละระดับ} = \frac{\text{คะแนนมากที่สุด} - \text{คะแนนต่ำที่สุดจำนวนระดับ}}{\text{ความกว้างของแต่ละระดับ}}$$

$$\text{ความกว้างของแต่ละระดับ} = \frac{5-1}{5} = 0.8$$

ดังนั้นเกณฑ์ในการแปลความหมายจึงเป็นดังนี้

ค่าเฉลี่ย	แปลความหมาย
4.21 - 5.00	ระดับความพึงพอใจต่อกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด
3.41 - 4.20	ระดับความพึงพอใจต่อกิจกรรมอยู่ในระดับมาก
2.61 - 3.40	ระดับความพึงพอใจต่อกิจกรรมอยู่ในระดับปานกลาง
1.81 - 2.60	ระดับความพึงพอใจต่อกิจกรรมอยู่ในระดับน้อย
1.00 - 1.80	ระดับความพึงพอใจต่อกิจกรรมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

2. การสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) โดยผู้วิจัยได้เชิญผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเข้าร่วมเพื่อสนทนาโดยมีชุดคำถามปลายเปิดคร่าวๆ เพื่อให้ผู้ร่วมกลุ่มได้สนทนา ปรัชษาหารือ เพื่อแบ่งปันความคิดเห็น ทศนคติ ต่อการจัดกิจกรรมในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone โดยอาศัยการปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบต่างๆ และเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมทุกคนมีโอกาสพูดคุย แสดงความเห็นได้อย่างอิสระระหว่างผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม ในขณะเดียวกันผู้ทำวิจัยทำการจดบันทึกการสนทนา

การทดสอบคุณภาพเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) เพื่อให้แบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้สามารถวัดความคาดหวังและความพึงพอใจได้อย่างถูกต้องและแม่นยำผู้วิจัยได้ทำการทดสอบเครื่องมือดังนี้

1. การทดสอบความเที่ยงตรง (Content Validity) ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามโดยการตรวจเอกสารเป็นแนวทางพื้นฐานและได้นำเสนอต่อประธานกรรมการที่ปรึกษา และกรรมการที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องตามเนื้อหาและประเด็นที่ต้องการจะศึกษา จากนั้นนำมาแก้ไขปรับปรุงเพื่อให้มีความสมบูรณ์และครอบคลุมทุกเนื้อหาที่ผู้วิจัยต้องการศึกษา

2. ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่ผ่านการทดสอบความเที่ยงตรงเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม (IOC: The Index of Item Objective Congruence) และปรับปรุงให้เนื้อหามีความครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

3. การทดสอบความเชื่อถือได้ (Reliability) ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามไปทดสอบกับนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไปที่เดินทางมาใช้บริการในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ จำนวน 30 คน เนื่องจากไม่มีแหล่งเรียนรู้ในสวนสัตว์อื่นๆ ที่คล้ายกับ แหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ในสวนสัตว์เชียงใหม่ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำแบบสอบถามไปทดสอบกับนักท่องเที่ยวที่เดินทางเข้ามาใช้บริการในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ และได้คัดออกจากข้อมูลที่นำไปวิจัย จากนั้นนำข้อมูลที่เก็บมา 30 ชุดมาวิเคราะห์ความเชื่อมั่น โดยหาสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ตามแบบของ Cronbach มีสูตรดังนี้

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s^2} \right]$$

α = สัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น

n = จำนวนข้อ

s_i^2 = ค่าความแปรปรวนของแต่ละข้อ

s^2 = ค่าความแปรปรวนทั้งหมด

ผลการทดสอบค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา (Alpha Coefficient) ของแบบสอบถามด้านความคาดหวังของนักท่องเที่ยวที่มีต่อกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone มีค่าเท่ากับ 0.981 และด้านความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone มีค่าเท่ากับ 0.953 ซึ่งมีค่าสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้คือ 0.7 หมายความว่าเครื่องมือมีคุณภาพด้านความเชื่อมั่นสามารถนำไปใช้เก็บเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2540 : 125)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาวิจัยมีรายละเอียดดังนี้

1. ผู้วิจัยได้สำรวจกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้เพื่อศึกษาถึงกิจกรรมทั้งหมดที่เกิดขึ้นในแหล่งเรียนรู้โดยมีเจ้าหน้าที่ประจำแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone เป็นผู้ให้ข้อมูลโดยมีขั้นตอนดังนี้
 - 1.1 ผู้วิจัยได้ทำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยแม่โจ้ไปยัง ฝ่ายการศึกษาสวนสัตว์เชียงใหม่ เพื่อขอความอนุเคราะห์ใช้พื้นที่แหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ในการทำวิจัย
 - 1.2 ผู้วิจัยได้ติดต่อเจ้าหน้าที่ ที่ดูแลแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone เพื่อนัดวันเข้ามาสัมภาษณ์ เกี่ยวกับบริบทและกิจกรรมในแหล่งเรียนรู้
 - 1.3 ผู้วิจัยเข้ามาเก็บข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone โดยมีเจ้าหน้าที่ที่ดูแล แหล่งเรียนรู้เป็นผู้นำในการสำรวจให้ข้อมูลต่างๆ เกี่ยวกับกิจกรรม
2. ผู้วิจัยเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูลส่วนบุคคล ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่เข้ามาใช้บริการ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ ที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป จำนวน 400 คน โดยเก็บข้อมูลในช่วง เดือนเมษายน พ.ศ. 2561 ถึงเดือนสิงหาคม 2561 รวมระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล 5 เดือน จากนั้นนำข้อมูลมาตรวจสอบความสมบูรณ์ และนำไปประมวลผลด้วยคอมพิวเตอร์
 - 2.1 ผู้วิจัยได้ทำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยแม่โจ้ไปยัง ฝ่ายการศึกษาสวนสัตว์เชียงใหม่ เพื่อขอความอนุเคราะห์ใช้พื้นที่แหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ในการทำวิจัย
 - 2.2 ผู้วิจัยได้ติดต่อเจ้าหน้าที่ ที่ดูแลแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone เพื่อนัดวันเข้ามาสัมภาษณ์ เกี่ยวกับบริบทและกิจกรรมในแหล่งเรียนรู้ พร้อมทั้งนัดวันจัดสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group Discussion)
 - 2.3 ผู้วิจัยได้ออกแบบสอบถามเพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลนักท่องเที่ยว ความคาดหวังและความพึงพอใจ ที่เข้ามาใช้บริการในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone
 - 2.4 ผู้วิจัยนำแบบสอบถามให้อาจารย์ที่ปรึกษา และกรรมการที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาและนำมาปรับปรุงแก้ไข จากนั้นนำเสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบอีกครั้ง

2.5 ผู้วิจัยได้ติดต่อกับเจ้าหน้าที่ที่ดูแลแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone เพื่อขออนุญาต เก็บข้อมูลแบบสอบถามกับนักท่องเที่ยวที่เดินทางเข้ามาใช้บริการในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone

2.6 ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ได้มานำมาตรวจสอบข้อมูลและนำไปวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติเพื่อการวิจัยทางสังคมศาสตร์ (Statistic Package for Social Science: SPSS)

3. ผู้วิจัยเก็บข้อมูลโดยการจัดสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group Discussion) ผู้วิจัยได้เชิญผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ ผู้ปกครองที่นำบุตรหลานเข้าใช้บริการในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone และเจ้าหน้าที่ประจำแหล่งเรียนรู้โดยมีขั้นตอนดังนี้

3.1 ผู้วิจัยได้ทำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยแม่โจ้ไปยัง ฝ่ายการศึกษาสวนสัตว์เชียงใหม่ เพื่อขอความอนุเคราะห์ใช้พื้นที่แหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ในการทำวิจัย

3.2 ผู้วิจัยได้ติดต่อกับเจ้าหน้าที่ ที่ดูแลแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone เพื่อนัดวันเข้ามาจัดการสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group)

3.3 ผู้วิจัยได้ทำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยแม่โจ้ไปยัง คณะศิลปศาสตร์ สถาบันการพลศึกษา เพื่อขอเชิญผู้เชี่ยวชาญด้านกิจกรรมนันทนาการเข้าร่วมการสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group) ระดมความคิดในการวางแผนกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone

3.4 ผู้วิจัยติดต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อเชิญเข้าร่วมการสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group) เพื่อระดมความคิดในการวางแผนกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ให้เป็นไปตามความต้องการของนักท่องเที่ยว

3.5 ผู้วิจัยติดต่อผู้ปกครองที่เคยนำบุตรหลานเข้าเยี่ยมชมแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone เชิญเข้าร่วมการสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group) ระดมความคิดในการวางแผนกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ให้เป็นไปตามความต้องการของนักท่องเที่ยว

3.6 ผู้วิจัยได้เตรียมนำผลการศึกษาคำพินิจของนักท่องเที่ยวและข้อเสนอแนะที่ได้จากการเก็บแบบสอบถามมานำเสนอเพื่อให้ผู้เข้าร่วมการสนทนาแบบกลุ่มได้ช่วยระดมความคิดเพื่อวางแผนกิจกรรมในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids zone สวนสัตว์เชียงใหม่

3.7 ผู้วิจัยทำการจัดการสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group) ที่แหล่งเรียนรู้ Zoo kids Zone โดยให้ผู้เข้าร่วมทั้งหมดได้ทราบถึงเนื้อหาโดยย่อ และวัตถุประสงค์ของงานวิจัย จากนั้นได้เชิญเจ้าหน้าที่ผู้ดูแลแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone บรรยาย แนะนำส่วนการจัดแสดง และกิจกรรมต่างๆ ในแหล่งเรียนรู้ หลังจากนั้นผู้วิจัยได้นำเสนอคำพินิจและความคิดเห็นที่นักท่องเที่ยวมีต่อกิจกรรมในด้านต่างๆ ของแหล่งเรียนรู้ และให้ผู้ร่วมสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group) ได้สนทนาปรึกษาหารือ แสดงความคิดเห็น โดยผู้วิจัยได้ทำงานจดบันทึกปัญหา และข้อเสนอแนะต่างๆ

3.8 ผู้วิจัยได้นำข้อมูล ข้อเสนอแนะ ข้อความคิดเห็นต่างๆ ของผู้เข้าร่วมสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group) ก็จะนำมาพิจารณากับความพึงพอใจของผู้ที่เข้ามาใช้บริการในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone

การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษา Zoo Kids Zone: แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิงสวนสัตว์เชียงใหม่ ผู้ศึกษาจะใช้เครื่องมือทาง สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ประมวลผลทางสถิติด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โปรแกรมการวิเคราะห์ทางสถิติในการวิจัยทางสังคมศาสตร์ (SPSS) โดยได้ดำเนินการวิเคราะห์ตามขั้นตอนคือ การวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา (descriptive statistics) ได้แก่ ค่าความถี่ (frequency) ค่าร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ย (mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation) ซึ่งผู้วิจัยได้วิเคราะห์ตามแนวความคิดทฤษฎีและนำเสนอในรูปแบบตารางและการพรรณนาอภิปรายประกอบการวิเคราะห์สถิติอนุมาน (Inferential statistic) และสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group Discussion) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ ตัวแทนผู้ประกอบการที่พาบุตรหลานเข้าใช้บริการแหล่งเรียนรู้ และเจ้าหน้าที่ประจำแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ทำให้เกิดเป็น Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่: แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง

บทที่ 4

ผลการวิจัยและวิจารณ์

ผลการวิจัย เรื่อง Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่: แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง การสำรวจกิจกรรมของแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ การเก็บแบบสอบถามเพื่อทราบถึงความพึงพอใจของผู้ที่เข้ามาเยี่ยมชมแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ตลอดจนการสัมภาษณ์แบบกลุ่มย่อย (Focus Group) โดยมีตัวแทนจากเจ้าหน้าที่ผู้ดูแล Zoo Kids Zone ตัวแทนของผู้ปกครองที่พาบุตรหลานเข้าชมแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone และอาจารย์คณะศิลปศาสตร์ สาขานันทนาการเชิงพาณิชย์และการท่องเที่ยว เพื่อระดมความคิดในการวางแผนกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสำรวจกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้าชมแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ 3) เพื่อเสนอแบบปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการวางแผนกิจกรรม ภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในช่วงเดือนพฤษภาคม 2559 ถึง เดือนพฤษภาคม 2562 รวมระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล 3 ปี จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 400 คน เพื่อให้ได้แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการวางแผนกิจกรรม ภายใต้แนวคิด ความรู้คู่ความบันเทิง ที่เหมาะสมสอดคล้องและครอบคลุมเนื้อหาของการวิจัยตามวัตถุประสงค์ โดยผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบตารางข้อมูลประกอบกับคำบรรยาย แบ่งออกเป็น 3 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการสำรวจกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้าชมแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่

ตอนที่ 3 ผลการเสนอแบบปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการวางแผนกิจกรรม ภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง

ตอนที่ 1 สํารวจกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ ภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง

จากการศึกษาการสำรวจกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ ภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมทั้งหมดในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone

ผลการศึกษากิจกรรมต่างๆภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่

แหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ตั้งอยู่ภายในสวนสัตว์เชียงใหม่ เลขที่ 100 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ 50200 เปิดให้บริการทุกวันตั้งแต่เวลา 09.00-15.30 น. อยู่ในการดูแลของฝ่ายการศึกษาสวนสัตว์เชียงใหม่ โดยได้มีแนวคิดในการปรับปรุงพื้นที่ส่วนจัดแสดงสัตว์สำหรับเด็กเดิม ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ครบวงจร โดยเน้นการนำเสนอเนื้อหาด้วยสื่อนวัตกรรมใหม่ๆ ที่มีความทันสมัย จึงได้เสนอโครงการแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone เพื่อขอความเห็นชอบจากองค์การสวนสัตว์ตั้งแต่ปี พ.ศ.2556 และได้รับการอนุมัติงบประมาณให้ดำเนินการจัดสร้างแหล่งการเรียนรู้ Zoo Kids Zone ในวงเงินงบประมาณ 30 ล้านบาท ซึ่งได้เริ่มดำเนินการก่อสร้างในปี พ.ศ.2557 จนกระทั่งแล้วเสร็จและมีพิธีเปิดอย่างเป็นทางการในวันศุกร์ที่ 11 กันยายน 2558

แหล่งการเรียนรู้ Zoo Kids Zone เป็นแหล่งเรียนรู้ที่นำความรู้เกี่ยวกับด้านธรรมชาติ สัตว์ป่า พันธุ์พืช มาถ่ายทอด ให้กับผู้มาเที่ยวชมแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ผ่านสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ โดยใช้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิงเพื่อสอดแทรกสาระความรู้ผ่านสื่อความบันเทิงต่างๆ แต่ละส่วนการจัดแสดงมีรูปแบบการนำเสนอก่อให้เกิดการเรียนรู้เชิงประจักษ์ เพื่อให้ผู้ที่มาเยี่ยมชมสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ และเพื่อสร้างความตระหนักถึงความสำคัญด้านการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ สัตว์ป่า และสิ่งแวดล้อม โดยแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone มีอาคารทั้งหมด 2 อาคาร คือ อาคาร A และ อาคาร B

อาคาร A มีการแบ่งส่วนการจัดแสดง ได้แก่ 1) การแนะนำสวนสัตว์เชียงใหม่ และผู้ก่อตั้ง Mr. ฮาโรลด์ เมสัน ยัง 2) ส่วนจัดแสดงงานวิจัย/นิทรรศการ Green Zoo การสแกนบาร์โค้ดด้วยสมาร์ทโฟน เพื่อชมภาพในแต่ละจุด 3) ส่วนจัดแสดงโกสบ็อกซ์นำเสนอวิถีชีวิตกับสายน้ำในรูปแบบมินิไลท์แอนด์ซาวด์ 4) ส่วนจัดแสดงรูปปั้นสัตว์สงวนของประเทศไทย 5) สัตว์สตัฟฟ์ 6) อุปกรณ์ที่ใช้ในการล่าสัตว์ป่า 7) ส่วนจัดแสดงสัตว์ดอง 8) ส่วนจัดแสดงเขาสัตว์ โครงกระดูกสัตว์ 9) ส่วนจัดแสดงสาระคดีความเชื่อที่ผิดในการบริโภคสัตว์ป่า 10) ส่วนจัดแสดงสภาพป่าไม้ในประเทศไทย 11) ส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับพลังงานทดแทน 12) กิจกรรม Animal Game Zone 13) ส่วนจัดแสดง

นิทรรศการภาวะโลกร้อน 14) ส่วนจัดแสดงนิทรรศการโครงการในพระราชดำริ และ 15) ส่วนจัดแสดงช้างสำคัญคู่พระบารมีพระมหากษัตริย์ไทย



ภาพที่ 6 แหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone อาคาร A

1. การแนะนำสวนสัตว์เชียงใหม่ การก่อตั้งโดย Mr.ฮาโรลด์ เมสัน ยัง บริเวณดังกล่าวเป็นส่วนแรกของส่วนจัดแสดงเพื่อให้ผู้ที่มาเข้าชมได้ทราบถึงประวัติความเป็นมาของสวนสัตว์เชียงใหม่ที่เกิดขึ้นโดยมีมิชชันรีเข้ามาในจังหวัดเชียงใหม่เพื่อสอนเกี่ยวกับวิธีการดำรงชีวิตในป่า ต่อมาเมื่อจำนวนสัตว์มากขึ้นก็ได้ขยายพื้นที่จนกลายเป็นสวนสัตว์เชียงใหม่ในปัจจุบัน โดยมีทั้งหมด 3 ภาษา ได้แก่ ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน อีกทั้งยังมีภาพถ่าย นายฮาโรลด์ เมสัน ยัง และครอบครัว ภาพในบริเวณสวนสัตว์ และรูปปั้นของนายฮาโรลด์ เมสัน ยัง และโซนที่อยู่ตรงข้ามได้แก่บริเวณส่วนต้อนรับส่วนหน้า มีไว้สำหรับให้นักท่องเที่ยวที่ต้องการทราบข้อมูลเพิ่มเติม หรือการติดต่อสอบถามแก่รายละเอียดข้อมูลต่างๆ โดยส่วนนี้จะมีเจ้าหน้าที่ประจำอยู่ตลอดเพื่อให้บริการแก่นักท่องเที่ยวพร้อมกับบอร์ดแสดงข้อควรปฏิบัติในการเข้าใช้บริการแหล่งเรียนรู้ Zoo Kid Zone เช่นห้ามนำอาหารและเครื่องดื่มเข้ามาในบริเวณภายในอาคาร ห้ามวิ่งเล่นภายในบริเวณอาคาร



ภาพที่ 7 ส่วนจัดแสดงประวัติความเป็นมาของสวนสัตว์เชียงใหม่ในอาคาร A

2. ห้องแนะนำสวนสัตว์เชียงใหม่ ได้จัดแสดงวิดีโอแนะนำบริเวณต่างๆภายในสวนสัตว์เชียงใหม่ รวมทั้งแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone โดยเป็นวิดีโอ 3 ภาษา ได้แก่ ภาษาไทย ภาษาจีน และภาษาอังกฤษ เพื่อรองรับนักท่องเที่ยวต่างประเทศที่เดินทางเข้ามาใช้บริการแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ใช้เวลาในการฉายประมาณ 10 นาที ผนังโดยรอบของห้องแนะนำประกอบไปด้วย แผนที่สวนสัตว์เชียงใหม่ขนาดใหญ่โดยมีการสแกนบาร์โค้ดด้วยสมาร์ทโฟนตามจุดต่างๆที่น่าสนใจของสวนสัตว์เชียงใหม่โดยนักท่องเที่ยวสามารถสแกนได้ก่อนที่จะเดินทางไปเห็นสภาพจริงของจุดนั้น และผนังด้านถัดมาได้จัดแสดงผลงานวิจัยต่างๆ ที่ประสบความสำเร็จของสวนสัตว์เชียงใหม่ อาทิ งานวิจัยการเพาะเลี้ยงอีเห็นสำหรับผลิตกาแฟ ที่รู้จักกันในนามของกาแฟชี้ชะมด เป็นกาแฟที่มาจากอุจจาระอีเห็น เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจของประเทศ รวมทั้งพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนควบคู่ไปกับการอนุรักษ์ ซึ่งโครงการได้รับรางวัลยั่งยืนจากโครงการวิทยาศาสตร์สู่ความเป็นเลิศ จากคณะกรรมการการวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี วุฒิสภา ปี 2556 และรางวัลดีเด่นในการนำเสนอผลงานวิจัยแห่งชาติ ปี 2556 จากคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ งานวิจัยเกี่ยวกับการเพาะขยายพันธุ์ชะมดเช็ดเพื่อพัฒนาศักยภาพในการทำผลิตภัณฑ์เครื่องหอม อาทิ พิมเสนน้ำ และยาหม่องไซ้ชะมด ความสำเร็จในการขยายพันธุ์กวางผา ซึ่งได้มีการจัดโครงการปล่อยกวางผาคืนสู่ธรรมชาติของไทยระหว่างปี 2555-2557 เนื่องจากกวางผาถูกจัดเป็นสัตว์ป่าสงวนที่ใกล้สูญพันธุ์ของประเทศไทยและโลก กวางผามีสภาพถูกคุกคาม อีกทั้งยังเป็นสัตว์ป่าในบัญชี 1 แนบท้ายว่าด้วยการค้าระหว่างประเทศ ซึ่งชนิดสัตว์ป่าและพืชใกล้สูญพันธุ์ กวางผาเป็นสัตว์ที่มีถิ่นอาศัยบนยอดเขาสูงชันพบเฉพาะบริเวณเทือกเขาทางตอนเหนือของประเทศไทย ประชากรในธรรมชาติลดลงอย่างต่อเนื่อง ทั้งจากการล่าและบุกรุกถิ่นที่อยู่อาศัย เป็นต้น



ภาพที่ 8 ส่วนจัดแสดงห้องแนะนำสวนสัตว์เชียงใหม่ในอาคาร A

3. นิทรรศการสวนสัตว์สีเขียว จัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม โดยมีโครงการที่สวนสัตว์เชียงใหม่จัดทำขึ้นภายในสวนสัตว์ คือ โครงการสวนสัตว์เชียงใหม่ใส่ใจสิ่งแวดล้อม เช่น การจัดการขยะเพื่อการนำมารีไซเคิล และทิ้งขยะให้ถูกต้องกับประเภทของขยะ การใช้พลังงานไฟฟ้าภายในสวนสัตว์เพื่อลดมลพิษทางอากาศ การปลูกต้นไม้เพิ่มพื้นที่สีเขียวในป่าที่มีอาณาเขตต่อเนื่องกับอุทยานแห่งชาติดอยสุเทพ-ปุย การใช้วัสดุที่ย่อยสลายง่ายในธรรมชาติแทนโฟมและพลาสติก การใช้รั้วไม้จันทน์ไม้เลื้อยแทนการสร้างหลังคา การอนุรักษ์พันธุ์พืชท้องถิ่นภายในสวนสัตว์เชียงใหม่เพื่อคงความหลากหลายของพันธุ์พืชในสวนสัตว์



ภาพที่ 9 ส่วนจัดแสดงนิทรรศการสวนสัตว์สีเขียวในอาคาร A

4. บอร์ดเกมสอะไรเอ๋ย รวบรวมเกร็ดความรู้เกี่ยวกับสัตว์ต่างๆ ทั่วโลกนำเสนอในรูปแบบคำถาม-คำตอบ แหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ได้ใช้เทคนิคความเป็นที่สุุดเพื่อผู้เล่นเกมจะสามารถจดจำสัตว์ชนิดต่างๆ ได้ด้วย โดยข้อคำถามจะอยู่ข้างหน้าและมีคำตอบซ่อนอยู่หลังคำถามผู้เข้าชมสามารถทราบคำตอบได้ทันทีเมื่อดึงแผ่นคำตอบด้านหลังออกมา ตัวอย่างคำถามได้แก่สัตว์อะไรได้ชื่อว่าเป็นแมวที่ตัวใหญ่ที่สุดในโลก คำตอบคือ เสือ มีน้ำหนัก 300 กิโลกรัม สัตว์ชนิดใดที่สูงที่สุดในโลก คำตอบคือ ยีราฟ สูง 5-6 เมตร นอกจากนี้ทุกข้อคำถามมี 2 ภาษา คือภาษาไทย และภาษาอังกฤษ เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้ตามภาษาที่ตนเองต้องการ



ภาพที่ 10 ส่วนจัดแสดงบอร์ดเกมสอะไรเอ๋ยในอาคาร A

5. ส่วนจัดแสดงวิถีชีวิตของคนกับสายน้ำ นำเสนอในรูปแบบของภาพ 3 มิติ เล่าเรื่องราววิถีชีวิต คน สัตว์ ป่าไม้และสายน้ำ ที่อยู่กันอย่างพึ่งพาอาศัย วิถีจักรน้ำ ที่เปลี่ยนจากธารน้ำ ระเหยขึ้นไปสู่ชั้นบรรยากาศกลายเป็นหมู่เมฆ และเมื่อถึงเวลาก็กลายเป็นสายฝนที่ตกลงสู่พื้นโลกอีกครั้ง ทำให้มนุษย์ สัตว์ ป่าไม้ ได้ใช้และเติบโตขึ้น และน้ำยังคงหมุนเวียนเป็นวิถีรูปแบบนี้เรื่อยไป แต่จากภาวะโลกร้อนทำให้ฝนตกไม่ตรงตามฤดูเกิดความแปรปรวนของสภาพอากาศ พื้นที่ป่าไม้ลดลง ทำให้เกิดปัญหาทั้งภัยแล้งและอุทกภัยต่างๆ ตามมา โดยส่วนจัดแสดงวิถีชีวิตของคนกับสายน้ำใช้เวลาในการฉายประมาณ 5 นาที



ภาพที่ 11 ส่วนจัดแสดงวิถีชีวิตของคนกับสายน้ำในอาคาร A

6. ส่วนจัดแสดงสัตว์ป่าสงวนในประเทศไทย 15 ชนิด ได้จัดแสดงในชั้นที่ 2 ของอาคาร A สัตว์ป่าสงวน คือ สัตว์ป่าที่หายาก ใกล้จะสูญพันธุ์ หรืออาจจะสูญพันธุ์ไปแล้ว กำหนดตามบัญชีท้ายพระราชบัญญัติสงวนและคุ้มครองสัตว์ป่า ได้แก่ 1.แมวลายหินอ่อน 2.พะยูน 3.แก้งหม้อ 4.นกกกระเรียน 5.เลียงผา 6.กวางผา 7.ละองหรือละมั่ง 8.สมัน 9.กูปรี 10.ควายป่า 11.แรด 12.กระซู่ 13. สมเสร็จ 14.นกแต้วแล้วท้องดำ 15.นกเจ้าฟ้าหญิงสิรินธร โมเดลสัตว์ป่าสงวน 15 ชนิดของประเทศไทยนี้มีขนาดเท่ากับขนาดจริงของสัตว์ชนิดนั้นๆ นอกจากนี้สัตว์แต่ละตัวจะมีป้ายอธิบาย ได้แก่ ชื่อสามัญ ชื่อทางวิทยาศาสตร์ ชื่ออื่นๆ อาหาร ลักษณะทางกายภาพ การดำรงชีวิต ถิ่นที่อยู่อาศัย และทุกป้ายจะมีอักษรเบลสำหรับผู้พิการทางสายตาสังเกตและสามารถทราบถึงรายละเอียดของสัตว์ป่าสงวนแต่ละชนิดได้



ภาพที่ 12 ส่วนจัดแสดงสัตว์ป่าสงวนในประเทศไทย 15 ชนิดในอาคาร A

7. ส่วนจัดแสดงอุปกรณ์ล่าสัตว์ป่า ได้จัดแสดงอุปกรณ์ และเครื่องมือ ที่ใช้ในการไล่ล่า ทำร้ายสัตว์ป่า เช่น ปืน กรงกักขัง เครื่องมือในการจับสัตว์น้ำ อาทิเช่น ลอบ สุ่ม อีจู้ และ แห ฯลฯ เป็นต้น และในโซนเดียวกันนี้ได้จัดแสดงไขของสัตว์ชนิดต่าง ขนนกที่ผลิตขน ซากสัตว์ดองในน้ำยา และวิดีโอที่แสดงให้เห็นถึงความโหดร้ายในการใช้อุปกรณ์เหล่านี้ล่าสัตว์ เพื่อสร้างความตระหนักให้ผู้เข้าชมได้เห็นว่า การล่าสัตว์ได้ส่งผลกระทบต่อให้สัตว์บางชนิดมีการสูญพันธุ์และยังส่งผลกระทบต่ออีกว่าหากสัตว์ตัวที่ถูกล่า คือสัตว์ตัวที่ต้องหาอาหารไปให้กับลูกๆ ของมัน ดังนั้นการล่าสัตว์ไม่ได้ทำร้ายแค่สัตว์ตัวนั้นอย่างเดียวกแต่จะส่งผลกระทบต่อระบบนิเวศโดยรวมในวงกว้างทำให้ในส่วนจัดแสดงเดียวกันนี้ ได้นำอวัยวะต่างๆ ของสัตว์ที่ตายไปแล้ว เช่น สัตว์ดอง ขนสัตว์ เขาสัตว์ เปลือกไข่ กระจุกสัตว์ เพื่อให้ผู้เข้าชมได้ตระหนักทราบถึงผลกระทบที่ร้ายแรงจากการล่าสัตว์ว่าได้ส่งผลให้สัตว์หลายชนิดได้สูญพันธุ์ และในอนาคตหากเรายังไม่เห็นถึงความสำคัญ ในการรักษาพันธุ์สัตว์ป่า ระบบนิเวศ สัตว์ป่าจะเหลือเพียงซากสัตว์ที่ดองไว้ให้เราได้ศึกษาเท่านั้น



ภาพที่ 13 ส่วนจัดแสดงอุปกรณ์ล่าสัตว์ป่าในอาคาร A

8. สื่อมีเดียเกี่ยวกับวงจรการทำลายชีวิตสัตว์ป่า นำเสนอความเชื่อที่ผิดในการบริโภคสัตว์ป่า เนื่องจากความเชื่อที่ว่าสัตว์บางชนิดเป็นยาอายุวัฒนะ สามารถทำให้อายุยืนยาวมีความแข็งแรงทำให้ความหนุ่มสาวกลับมาอีกครั้ง ทำให้สัตว์ป่าหายากหลายชนิดต้องจับชีวิตลงเพื่อตอบสนองความเชื่อที่งมงายของมนุษย์ เพราะในความเป็นจริงมนุษย์ต่างกันไปตามวัย บ้างก็เพียงเพื่อตอบสนองความรู้สึกภูมิใจที่ได้ฆ่า ล่า สัตว์ที่ได้ชื่อว่าหายากและดุร้าย และอีกเหตุผลที่เชื่อว่าจะเป็นการเสริมบารมีให้กับผู้ที่สวมใส่เสื้อผ้า เครื่องประดับจากสัตว์หายาก หรือเครื่องกลางของขลัง ด้วยความเชื่อที่ว่าจะสามารถปกป้องตัวผู้สวมใส่จากภัยอันตรายได้ และหากนำมาประดับตกแต่งภายในบ้านก็จะทำให้ชีวิตดีขึ้น

นอกจากนี้บริเวณด้านล่างสื่อมีเดียจะมีสัตว์บางชนิดที่ถูกสตัฟไว้ เป็นสัตว์ที่ตายเพราะผลกระทบจากการล่าสัตว์เพราะความเชื่อที่ผิดของมนุษย์



ภาพที่ 14 ส่วนจัดแสดงสื่อมีเดียเกี่ยวกับวงจรการทำลายชีวิตสัตว์ป่าในอาคาร A

9. ส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับป่าไม้ในประเทศไทยและสภาพป่า ตามทางเดินที่แหล่งเรียนรู้ได้จัดไว้ให้ เมื่อเดินชมสื่อมีเดียเกี่ยวกับวงจรการทำลายชีวิตสัตว์ป่าจบ ส่วนถัดมาผู้เข้าชมต้องเดินกลับมาที่ด้านล่างอีกครั้งหนึ่งเพื่อไปส่วนจัดแสดงต่อไป คือส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับป่าไม้ในประเทศไทยและสภาพป่า ได้จัดแสดงลักษณะป่าไม้ในประเทศไทยและสภาพความอุดมสมบูรณ์ในอดีต แต่ปัจจุบันป่าไม้หลายพื้นที่ถูกทำลายจากการลักลอบของอุตสาหกรรมเมืองเพื่อสร้างความเจริญของอุตสาหกรรมโดยไม่ได้คำนึงถึงผลกระทบที่ตามมา หรือการเผาทำลายป่าเพื่อประโยชน์ส่วนตัว การทำสิ่งเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมอย่างมาก โดยเฉพาะสัตว์ป่าที่ต้องอาศัยและหากินอยู่ในป่า และในส่วนนี้ได้แสดงโมเดลเพื่อให้เห็นสภาพป่าที่ไม่ถูกทำลายจากการอุตสาหกรรม การท่องเที่ยวเชิงธุรกิจ โดยด้านป่าไม้ที่ถูกทำลายสามารถทำให้ผู้เข้าชมเห็นภาพได้ว่าปัญหาสภาพแวดล้อม ปัญหาภัยพิบัติต่างๆ ในปัจจุบันเกิดขึ้นเพราะการที่มนุษย์ไม่ได้ช่วยกันดูแลอย่างเต็มที่ แต่ต่างฝ่ายต่างละเลยปัญหานี้จนเวลาผ่านไปยาวนานทำให้ปัญหาป่าไม้ถูกทำลายต้องใช้เวลาอย่างมากในการเยียวยา เพราะไม่ได้มองถึงปัญหาที่จะตามมาแต่มองเพียงความต้องการระยะเวลาหนึ่งเท่านั้น



ภาพที่ 15 ส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับป่าไม้ในประเทศไทยและสภาพป่าในอาคาร A

10. ส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับพลังงานทดแทน ภายในแหล่งเรียนรู้อาคาร A ได้ใช้พลังงานแสงอาทิตย์จากโมเดลที่จัดแสดงไว้ในการให้ความสว่างภายในแหล่งเรียนรู้ เพื่อเป็นโมเดลตัวอย่างในให้กับผู้ที่เข้าชมได้ศึกษาเรียนรู้ เกี่ยวกับการเปลี่ยนพลังงานแสงอาทิตย์ให้เป็นพลังงานไฟฟ้าโดยใช้แผงโซลาร์เซลล์ สามารถนำมาใช้แทนพลังงานไฟฟ้า โดยกระแสไฟฟ้าที่ผลิตได้จากโซลาร์เซลล์เป็นกระแสตรง ซึ่งสามารถนำมาใช้ได้ทันทีและสามารถเก็บไว้ในแบตเตอรี่ได้ พลังงานแสงอาทิตย์เป็นพลังงานสะอาดไม่สร้างผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมเป็นพลังงานทดแทนที่ใช้แล้วไม่หมดไป นอกจากนี้ยังมีบอร์ดให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้เสาเข็มเหล็กสำเร็จรูปแบบแทนวางรากฐานของอาคารแบบเดิมที่ใช้เสาคอนกรีตในการวางฐานรากอาคาร เนื่องจากการวางรากโดยใช้เสาเข็มคอนกรีตจำเป็นต้องใช้ในบริเวณที่สิ่งก่อสร้างอยู่ห่างจากชุมชนหรือมีสถานที่ที่กว้างขวาง ใช้เวลารอให้ปูนแห้งทำให้เกิดเสียดังเป็นบริเวณกว้างดังนั้นการใช้เสาเข็มเหล็กจึงเข้ามาเป็นอีกทางเลือกหนึ่งในการวางฐานอาคารในปัจจุบันเพราะประหยัดพื้นที่ ใช้เวลาน้อย ไม่สร้างความเสียหายให้หน้าดินมาก



ภาพที่ 16 ส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับพลังงานทดแทนในอาคาร A

11. นิทรรศการภาวะโลกร้อน เมื่อเดินเข้าสู่ นิทรรศการภาวะโลกร้อนแห่งเรียนรู้ได้ทำ
 กำแพงด้านซ้ายและด้านขวาเป็นภาพเปรียบเทียบระหว่างป่าไม้ที่อุดมสมบูรณ์มีความหลากหลายทาง
 ชีวภาพ และอีกฝั่งของกำแพงแสดงให้เห็นถึงความเสื่อมโทรมของป่าที่ถูกทำลายโดยมนุษย์ ไม่มีสัตว์
 ป่าหลงเหลืออยู่ เพื่อสะท้อนให้เห็นว่าหากเรายังไม่ได้ให้ความสำคัญกับการดูแลรักษาป่าไม้วันหนึ่ง
 โลกของเราอาจมีจุดจบเหมือนกับกำแพงที่แสดงให้เห็นความแห้งแล้งของป่าที่สร้างผลกระทบ
 มากมายทั้งต่อสังคมมนุษย์ สัตว์ป่า ระบบนิเวศสิ่งแวดล้อม ภัยพิบัติ ภาวะโลกร้อน เพราะอุณหภูมิ
 เฉลี่ยบนโลกสูงขึ้นทุกปี ภาวะโลกร้อนอาจจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงของปริมาณฝน ระดับน้ำทะเล
 และมีผลกระทบอย่างกว้างขวางต่อพืช สัตว์ และมนุษย์ ภัยธรรมชาติต่างๆ มีแนวโน้มว่าจะเกิด
 บ่อยครั้งและรุนแรงมากยิ่งขึ้น เช่น ภัยแล้ง ไฟป่า น้ำท่วม และการพังทลายของชั้นดินเป็นต้น เพื่อ
 ส่งเสริมให้ผู้เข้าชมได้ใช้ทรัพยากรธรรมชาติที่มีให้เกิดประโยชน์สูงสุดและร่วมกันพัฒนาและใช้
 พลังงานสะอาด พลังงานหมุนเวียน พลังงานที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม



ภาพที่ 17 ส่วนจัดแสดงนิทรรศการภาวะโลกร้อนในอาคาร A

12. นิทรรศการโครงการพระราชดำริในพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช และนิทรรศการช้างเผือกประจำรัชกาล เพื่อเทิดพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 ให้ผู้เข้าชมได้ศึกษาเรียนรู้โครงการต่างๆ ที่ในหลวงรัชกาลที่ 9 ได้ทรงงานตลอดรัชสมัยของพระองค์ เพื่อพี่น้องประชาชนชาวไทยมีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดี โดยแหล่งเรียนรู้ได้จัดนิทรรศการนี้ไว้เพื่อระลึกถึงพระกรุณาธิคุณของในหลวงรัชกาลที่ 9 และในโอกาสเดียวกันนี้มีนิทรรศการช้างประจำรัชกาลที่ 9 เนื่องจากช้างถือเป็นสัตว์คู่บ้านคู่เมือง ในอดีตช้างมีบทบาทสำคัญใน การสู้รบร่วมกับจอมทัพของไทย ช้างคู่พระบารมีเชือกแรกได้แก่ ช้างพระเศวตอดุลยเดชพาหนะ การให้ข้อมูลในส่วนนี้มีทั้งในรูปแบบบอร์ด รูปภาพ วิดีทัศน์ โมเดล และมีจุดถ่ายรูปกับภาพวาดช้าง 3 มิติ



ภาพที่ 18 ส่วนจัดแสดงนิทรรศการโครงการพระราชดำริในอาคาร A

13. กิจกรรม Animal Games Zone พื้นที่นี้ได้จัดแท็บเล็ตขนาด 24 นิ้ว จำนวน 4 เครื่อง สำหรับเล่นเกมได้โดยการสัมผัสหน้าจอ เพื่อตอบสนองการเรียนรู้ในยุคปัจจุบันที่ไอทีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันเพราะมีทั้งความสะดวกและเข้าใจง่าย เข้าถึงผู้เข้าชมในยุคปัจจุบันที่เครื่องมือไอทีเข้ามา เพื่อในผู้เข้าชมได้ร่วมเล่นเกมส์ โดยเกมส์ต่างๆ ในเครื่องจะเป็นเกมส์เกี่ยวกับสัตว์ป่า ให้ทุกคนได้เรียนรู้ และเพิ่มความผ่อนคลายโดยการใช้เกมส์เสริมทักษะ ผ่านการเล่นเกมส์ เช่น เกมจับคู่รูปสัตว์ เกมจับผิดภาพ เกมต่อจิ๊กซอว์ภาพสัตว์ และ ชมสารคดีเกี่ยวกับสัตว์ป่า



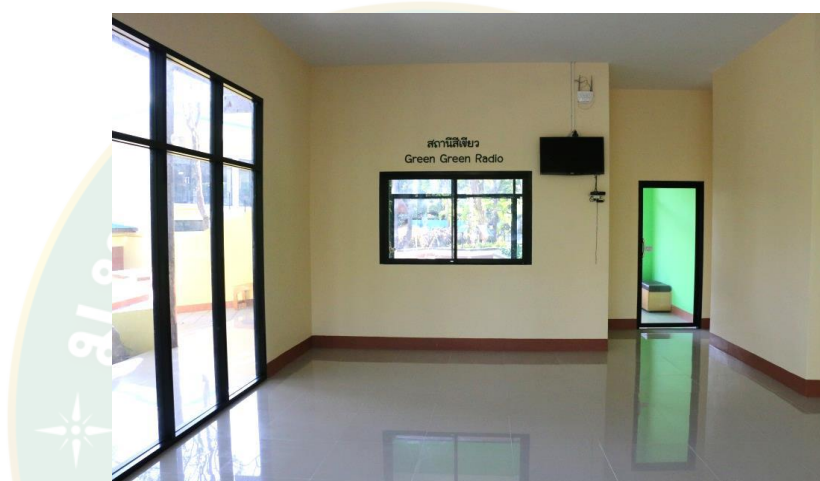
ภาพที่ 19 ส่วนจัดแสดงนิทรรศการโครงการพระราชดำรินในอาคาร A

อาคาร B เป็นอาคารที่แยกออกมาจากอาคาร A มีทางเดินเชื่อมต่อกัน โดยอาคาร B ประกอบด้วยห้องทั้งหมด 3 ห้อง ได้แก่ 1) ห้องจัดรายการวิทยุเสียงตามสาย Green Green Radio 2) โรงภาพยนตร์สารคดีสัตว์ป่าในระบบ 3 มิติ และ 3) ห้องหนังสือ และเครื่องเล่นเด็กวัย 3 – 8 ขวบ



ภาพที่ 20 อาคาร B

1. สถานีวิทยุสีเขียว Green Green Radio เป็นสถานีวิทยุที่มีอุปกรณ์ในการทำรายการวิทยุสำหรับถ่ายทอดสาระความรู้เกี่ยวกับเทรนต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับสัตว์ป่า สิ่งแวดล้อม องค์ความรู้ใหม่ๆ ในการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ รวมถึงข่าวประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่างๆ ที่กำลังจะจัดขึ้นในสวนสัตว์เชียงใหม่ ผ่านเสียงตามสายที่อยู่บริเวณโดยรอบแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone โดยจะมีเจ้าหน้าที่มาทำรายการเสียงตามสายบางเวลา เนื่องจากเป็นอุปกรณ์ที่ต้องมีเจ้าหน้าที่ที่มีความชำนาญด้านเครื่องมือในการทำรายการ ถ้าไม่มีเจ้าหน้าที่มาประจำก็จะมีเพลงเกี่ยวกับสวนสัตว์ เพลงเด็กต่างๆ



ภาพที่ 21 สถานีวิทยุสีเขียว Green Green Radio อาคาร B

2. ห้อง 3D Mini Theater เป็นห้องฉายภาพยนตร์ขนาดเล็ก สำหรับฉายภาพยนตร์ สารคดี การ์ตูน ที่ให้ความรู้เกี่ยวกับสัตว์ป่าและสิ่งแวดล้อม ในรูปแบบ 3 มิติ ที่ทำให้เกิดความตื่นตาตื่นใจกับผู้เข้าชมในการดูสารคดีที่แตกต่างออกไป เนื่องจากภาพยนตร์ 2 มิติทั่วไปจะให้ภาพลักษณะแบนไม่มีมิติ แต่ภาพยนตร์ 3 มิติ ใช้เทคนิคในการสร้างภาพลวงตา ทำให้การดูภาพยนตร์ 3 มิติจะมีความลึกตื้นมากขึ้นสร้างประสบการณ์ใหม่ในการรับรู้



ภาพที่ 22 ห้อง 3D Mini Theater อาคาร B

3. ห้องหนังสือ เปิดบริการให้สำหรับค้นคว้าหาความรู้ ข้อมูลเกี่ยวกับสัตว์ป่า และสิ่งแวดล้อม ได้แก่ หนังสือสารคดี หนังสือบันทึกสัตว์โลก และหนังสือการ์ตูนที่เกี่ยวข้องกับสัตว์ และหนังสือการ์ตูนให้ความบันเทิง เพื่อให้ผู้ที่เข้ามาใช้บริการได้รับความรู้และความเพลิดเพลิน นอกจากนี้ ห้องหนังสือมีกิจกรรมสำหรับเด็กในการระบายสีภาพสัตว์ป่าของฉันทน์ ผลงานของเด็กๆ ที่ระบายสีจะถูกนำไปติดไว้ที่ผนังห้อง ภายในห้องหนังสือมีบริการโต๊ะญี่ปุ่น เบาะรองนั่ง และสีสำหรับระบายสี รวมถึงเครื่องเล่นเด็กวัย 3-8 ขวบอยู่ในห้องหนังสือ เครื่องเล่นของเด็กจะไม่สูงมาเพื่อความปลอดภัยหากเด็กพลัดตกลงมา และพื้นที่ข้างล่างจะมีเบาะปูพื้นเพื่อรองรับการกระแทก และผู้ปกครองสามารถดูแลเด็กได้ใกล้ชิด



ภาพที่ 23 ห้องหนังสืออาคาร B

แหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ มีบทบาทในฐานะเป็นฐานแหล่งแห่ง การเสริมสร้างความรู้ตลอดชีวิตให้แก่สาธารณชน และบทบาทในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีใน การปลูกฝังสร้างคุณธรรมหนักถึงความสำคัญของการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ สัตว์ป่า และ สิ่งแวดล้อม เนื่องจากปัจจุบันปัญหาสิ่งแวดล้อมมีผลกระทบอย่างมากเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของโลก เช่นการสูญพันธุ์ของสัตว์ป่าที่มีกฎหมายคุ้มครองแต่ไม่สามารถหยุดการล่าสัตว์ป่าได้หากไม่ได้เริ่มที่ การสร้างสำนึกให้เห็นถึงความสำคัญ ป่าไม้ที่ถูกทำลายอย่างต่อเนื่อง การเผาป่า การลักลอบพื้นที่ป่า เกิดภัยพิบัติทางธรรมชาติที่รุนแรงขึ้น ฝุ่น PM 2.5 น้ำท่วมฉับพลันในปัจจุบัน โรคระบาดโควิด19 ที่มี สาเหตุมาจากการบริโภคสัตว์ป่าเป็นพาหะเกิดผลกระทบทั่วโลก ดังนั้นแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone จึงมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งที่จะให้บริการเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจและประสบการณ์ให้แก่ผู้ที่เข้า มาเยี่ยมชมเพื่อความเข้าใจที่ถูกต้องในการอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อม และสัตว์ป่า

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ที่เข้ามาใช้บริการแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่

การศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่เข้ามาใช้บริการแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลโดยผู้วิจัยได้สร้าง แบบสอบถามขึ้นตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย แบบสอบถามประกอบไปด้วย ลักษณะส่วนบุคคล ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่เข้ามาใช้บริการแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone

ลักษณะส่วนบุคคล

เพศ

จากการศึกษาข้อมูลพบว่าโดยส่วนใหญุ่่่นักท่องเที่ยวที่ใช้บริการ Zoo Kids Zone สวนสัตว์ เชียงใหม่ เป็นเพศหญิงจำนวน 248 คน คิดเป็นร้อยละ 62.0 รองลงมาคือ เพศชายจำนวน 152 คน คิดเป็นร้อยละ 39.4 ดังตารางที่ 2

อายุ

จากการศึกษาข้อมูลพบว่าโดยส่วนใหญุ่่่นักท่องเที่ยวที่เข้ามาใช้บริการ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่มีอายุมากที่สุด 64 ปี น้อยที่สุด 15 ปี และมีอายุเฉลี่ยอยู่ที่ 26.24 ปี โดยส่วนใหญุ่่่นักท่องเที่ยวจะมีช่วงอายุ 15-19 ปี จำนวน 149 คน คิดเป็นร้อยละ 37.3 รองลงมาคือ ช่วงอายุ 30-34 ปี จำนวน 71 คน คิดเป็นร้อยละ 17.7 และ ช่วงอายุ 35-39 ปี จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 14.0 ช่วงอายุ ตามลำดับดังตารางที่ 2

ระดับการศึกษา

จากการศึกษาข้อมูลพบว่าโดยส่วนใหญ่ ผู้มาใช้บริการ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ มีการศึกษาสูงสุดในระดับปริญญาตรีจำนวน 166 คน คิดเป็นร้อยละ 41.5 รองลงมาคือ ระดับชั้นมัธยมต้นจำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 21.8 ระดับชั้นมัธยมปลายจำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 15.3 ระดับการศึกษาอื่นๆจำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 11.8 และระดับการศึกษา ปวช./ปวส. จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 9.8 ตามลำดับดังตารางที่ 2

ค่าใช้จ่ายภายในสวนสัตว์

จากการศึกษาข้อมูลพบว่าโดยส่วนใหญ่ ผู้มาใช้บริการ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ มีค่าใช้จ่ายภายในสวนสัตว์ ต่ำกว่า 100 บาท จำนวน 159 คน คิดเป็นร้อยละ 39.8 รองลงมาคือ ค่าใช้จ่ายภายในสวนสัตว์ 101 – 200 บาท จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 24.7 ค่าใช้จ่ายภายในสวนสัตว์ 201 – 300 บาทจำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 17.0 ค่าใช้จ่าย 401 – 500 บาท จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 14.0 ค่าใช้จ่าย 301 – 400 บาท จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.2 ค่าใช้จ่าย 501 บาทขึ้นไป จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.2 ตามลำดับดังตารางที่ 2

ภูมิลำเนา

จากการศึกษาข้อมูลพบว่าโดยส่วนใหญ่ ผู้มาใช้บริการ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ อาศัยอยู่ในจังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 217 คน คิดเป็นร้อยละ 54.3 รองลงมาคือ มาจากต่างจังหวัด จำนวน 183 คิดเป็นร้อยละ 45.8 ตามลำดับดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 จำนวนร้อยละของนักท่องเที่ยวที่เข้ามาใช้บริการ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ จำแนกตามลักษณะส่วนบุคคล

ลักษณะส่วนบุคคล	จำนวน (n=400)	ร้อยละ
เพศ		
หญิง	248	62.0
ชาย	152	38.0
อายุ		
15 - 19 ปี	149	37.3
20 - 24 ปี	48	12.0
25 - 29 ปี	42	10.5
30 - 34 ปี	71	17.7
35 - 39 ปี	56	14.0
40 - 44 ปี	19	4.8

ตารางที่ 2 (ต่อ)

ลักษณะส่วนบุคคล	จำนวน (n=400)	ร้อยละ
45 - 49 ปี	4	1.0
50 - 54 ปี	5	1.2
55 - 59 ปี	2	0.5
60 ปีขึ้นไป	4	1.0
$\bar{X} = 26.24$	S.D. = 10.095	R = 15-64
การศึกษา		
ปริญญาตรี	166	41.5
มัธยมต้น	87	21.8
มัธยมปลาย	61	15.3
อื่นๆ	47	11.8
ปวช./ปวส.	39	9.8
ค่าใช้จ่ายภายในสวนสัตว์		
ต่ำกว่า 100 บาท	159	39.8
101 - 200 บาท	99	24.7
201 - 300 บาท	68	17.0
301 - 400 บาท	9	2.2
401 - 500 บาท	56	14.0
501 บาทขึ้นไป	9	2.2
$\bar{X} = 201.23$	S.D. = 169.665	R = 0-690
ภูมิลำเนา		
จังหวัดเชียงใหม่	217	54.3
ต่างจังหวัด	183	45.8

ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้าชมแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่

ระดับความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone จังหวัดเชียงใหม่ ได้ศึกษาองค์ประกอบแหล่งเรียนรู้คู่ความบันเทิงซึ่งประกอบด้วย ด้านสาระความรู้ ด้านความสนุกสนาน ด้านเทคโนโลยี และด้านผู้เรียน โดยนักท่องเที่ยวพิจารณาว่าองค์ประกอบแต่ละด้านของ

แหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone มีความสำคัญต่อความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวในระดับใด โดยใช้แบบการประเมินค่า (rating scale) ระดับที่ “1” หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด “2” หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย “3” หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง “4” หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก “5” หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยได้กำหนดเกณฑ์คะแนนและการแปลความหมายจึงเป็น ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	4.21 - 5.00 หมายถึง	ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย	3.41 - 4.20 หมายถึง	ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
คะแนนเฉลี่ย	2.61 - 3.40 หมายถึง	ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย	1.81 - 2.60 หมายถึง	ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
คะแนนเฉลี่ย	1.00 - 1.80 หมายถึง	ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวต่อด้านสาระความรู้ในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone

จากการศึกษาข้อมูลพบว่านักท่องเที่ยวส่วนใหญ่ระบุว่ามีความพึงพอใจต่อด้านสาระความรู้จากแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ อยู่ในระดับมากโดยคิดค่าเฉลี่ยรวมเป็น 3.91 โดยเฉพาะประเด็น “ส่วนจัดแสดงรูปปั้นโมเดลสัตว์ป่าสงวน 15 ชนิด ของประเทศไทย” มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงสุด (ค่าคะแนนเฉลี่ย 4.02) ซึ่งมีความสำคัญต่อความพึงพอใจอยู่ในระดับมากส่วนประเด็นอื่นนอกเหนือจากนี้มีความสำคัญต่อความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวอยู่ในระดับมากทุกประเด็น โดยเรียงลำดับค่าคะแนนเฉลี่ยได้แก่ “ส่วนจัดแสดงตัวอย่างอวัยวะของสัตว์ต่างๆ เช่น สัตว์ดอง, ขนสัตว์, เขาสัตว์, ไข่, งา ฯลฯ” (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.95) “ส่วนจัดแสดงอุปกรณ์ต่างๆ เครื่องมือ ที่ใช้ในการล่าและทำร้ายสัตว์” (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.94) “ส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับโครงการพระราชดำริ” (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.91) “ส่วนจัดแสดงประวัติความเป็นมาของสวนสัตว์เชียงใหม่และรูปปั้นผู้ก่อตั้งนายฮารโลด เมสัน ยัง” (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.91) “ส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับ สภาพป่าไม้ในประเทศไทย” (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.89) “ส่วนจัดแสดงห้องแนะนำสวนสัตว์เชียงใหม่ แผนที่ ทัศนียภาพ และจัดแสดงผลงานวิจัยต่างๆ” (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.85) “ส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับ Green Zoo (สวนสัตว์สีเขียว)” (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.84) “ส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับพลังงานทดแทน” (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.82) ดังตารางที่ 3

ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวต่อด้านความสนุกสนานในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone

จากการศึกษาข้อมูลพบว่านักท่องเที่ยวส่วนใหญ่ระบุว่ามีความพึงพอใจด้านความสนุกสนานจากแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ อยู่ในระดับมากโดยคิดค่าเฉลี่ยรวมเป็น 3.88 โดยเฉพาะประเด็น “ส่วนจัดแสดง ANIMAL GAME ZONE บริเวณสำหรับเล่นเกม เช่น เกมจับคู่รูป

สัตว์ เกมจับผิดภาพ เกมต่อจิ๊กซอว์ ภาพสัตว์” มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงสุด (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.92) ซึ่งมีความสำคัญต่อความพึงพอใจอยู่ในระดับมากส่วนประเด็นอื่นนอกเหนือจากนี้มีความสำคัญต่อความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวอยู่ในระดับมากทุกประเด็น โดยเรียงลำดับค่าคะแนนเฉลี่ยได้แก่ “ห้องหนังสือสำหรับค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับสัตว์ป่า เครื่องเล่น และระบายสี” (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.87) “ส่วนจัดแสดงภาพวาดช้าง 3 มิติ” (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.84) ดังตารางที่ 3

ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวต่อด้านเทคโนโลยีในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone

จากการศึกษาข้อมูลพบว่านักท่องเที่ยวส่วนใหญ่ระบุว่ามีความพึงพอใจด้านเทคโนโลยีจากแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ อยู่ในระดับมากโดยคิดค่าเฉลี่ยรวมเป็น 3.85 โดยเฉพาะประเด็น “ส่วนจัดแสดงวิถีชีวิตของคนกับสายน้ำ” มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงสุด (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.88) ซึ่งมีความสำคัญต่อความพึงพอใจอยู่ในระดับมากส่วนประเด็นอื่นนอกเหนือจากนี้มีความสำคัญต่อความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวอยู่ในระดับมากทุกประเด็น โดยเรียงลำดับค่าคะแนนเฉลี่ยได้แก่ “ห้องฉายภาพยนตร์ 3 มิติ สารคดี การ์ตูน” (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.86) “ส่วนจัดแสดงวิถีโอควมเชื่อที่ผิดในการบริโภคสัตว์ป่า” (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.81) ดังตารางที่ 3

ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวต่อด้านผู้เรียนในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone

จากการศึกษาข้อมูลพบว่านักท่องเที่ยวส่วนใหญ่ระบุว่ามีความพึงพอใจด้านผู้เรียนจากแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ อยู่ในระดับมากโดยคิดค่าเฉลี่ยรวมเป็น 3.83 โดยเฉพาะประเด็น “กิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะด้านอารมณ์” มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงสุด (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.89) ซึ่งมีความสำคัญต่อความพึงพอใจอยู่ในระดับมากส่วนประเด็นอื่นนอกเหนือจากนี้มีความสำคัญต่อความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวอยู่ในระดับมากทุกประเด็น โดยเรียงลำดับค่าคะแนนเฉลี่ยได้แก่ “กิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ทำให้ผู้เรียนมีการเคลื่อนไหวร่างกายทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมมีความตื่นตัวอยู่เสมอ” (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.86) “กิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ทำให้ผู้เรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นในสังคม” (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.80) “กิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone มีการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดและสติปัญญา” (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.78) ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 จำนวนและค่าคะแนนเฉลี่ยระดับความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ ด้านสาระความรู้ ด้านความสนุกสนาน ด้านเทคโนโลยี ด้านผู้เรียน

ข้อความ	ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว			\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
	มากที่สุด	ปานกลาง	น้อย			
ด้านสาระความรู้						
1. ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงรูปปั้นโมเดลสัตว์ป่าสงวน 15 ชนิด ของประเทศไทย	104 (26.0)	89 (22.3)	4 (1.0)	0 (0.0)	4.02	0.72 มาก
2. ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงตัวอย่างอวัยวะของสัตว์ต่างๆ เช่น สัตว์คอง, ชนสัตว์, เขาสัตว์, ไข่, งา ฯลฯ	83 (20.8)	84 (21.0)	9 (2.3)	0 (0.0)	3.95	0.72 มาก
3. ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงอุปกรณ์ต่างๆ เครื่องมือ ที่ใช้ในการล่าและทำร้ายสัตว์	90 (22.5)	99 (24.8)	7 (1.8)	0 (0.0)	3.94	0.73 มาก
4. ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับโครงการพระราชดำริ	86 (21.5)	111 (27.8)	6 (1.5)	0 (0.0)	3.91	0.74 มาก
5. ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงประวัติความเป็นมาของสวนสัตว์เชียงใหม่ และรูปปั้นผู้ก่อตั้ง นายฮาโรลด์ เมสัน ยัง	70 (17.5)	98 (24.5)	5 (1.3)	0 (0.0)	3.91	0.68 มาก
6. ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับ สภาพป่าไม้ในประเทศไทย	86 (21.5)	122 (30.5)	5 (1.3)	0 (0.0)	3.89	0.75 มาก

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ข้อความ	ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว				ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย			
7. ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมสวนจัดแสดงห้องแนะนำสวนสัตว์เชียงใหม่ แผนที่ ไรต์ทัศน์ และจัดแสดงผลงานวิจัยต่างๆ	70 (17.5)	205 (51.2)	115 (28.7)	10 (2.5)	0 (0.0)	3.85	มาก
8. ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมสวนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับ Green Zoo (สวนสัตว์สีเขียว)	70 (17.5)	205 (51.2)	115 (28.7)	10 (2.5)	0 (0.0)	3.84	มาก
9. ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมสวนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับพลังงานทดแทน	70 (17.5)	207 (51.7)	108 (27.0)	12 (3.0)	3 (0.8)	3.82	มาก
ค่าคะแนนเฉลี่ยรวม					3.91		มาก
ด้านความสนุกสนาน							
1. ความสนุกสนานที่ท่านได้รับจากส่วนจัดแสดง ANIMAL GAME ZONE บริเวณสำหรับเล่นเกม เช่น เกมจับคู่รูปสัตว์ เกมจับผิดภาพ เกมต่อจิ๊กซอว์ ภาพสัตว์	84 (21.0)	217 (54.3)	83 (20.8)	14 (3.5)	2 (0.5)	3.92	มาก
2. ความสนุกสนานที่ท่านได้รับจากห้องหนังสือสำหรับค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับสัตว์ป่า เครื่องเล่น และระบบเสียง	86 (21.5)	192 (48.0)	106 (26.5)	16 (4.0)	0 (0.0)	3.87	มาก
3. ความสนุกสนานที่ท่านได้รับจากส่วนจัดแสดงภาพวาดช้าง 3 มิติ	80 (20.0)	192 (48.0)	112 (28.0)	15 (3.8)	1 (0.3)	3.84	มาก
ค่าคะแนนเฉลี่ยรวม					3.88		มาก

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ข้อความ	ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว			ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
	มากที่สุด	ปานกลาง	น้อย			
ด้านเทคโนโลยี						
1. ความเหมาะสมในการใช้เทคโนโลยีในส่วนจัดแสดงวิถีชีวิตของคนกับสายน้ำ	81 (20.3)	207 (51.7)	96 (24.0)	16 (4.0)	0 (0.0)	3.88 มาก
2. ความเหมาะสมในการใช้เทคโนโลยีในห้องฉายภาพยนตร์ 3 มิติ สารคดี การ์ตูน	83 (20.8)	195 (48.8)	107 (26.8)	14 (3.5)	1 (0.3)	3.86 มาก
3. ความเหมาะสมในการใช้เทคโนโลยีในส่วนจัดแสดงวิถีชีวิตความเชื่อที่ผิดในการบริโภคสัตว์ป่า	73 (18.3)	201 (50.2)	105 (26.3)	18 (4.5)	3 (0.8)	3.81 มาก
ค่าคะแนนเฉลี่ยรวม						
						3.85 มาก
ด้านผู้เรียน						
1. กิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะด้านอารมณ์	80 (20.0)	215 (53.8)	88 (22.0)	14 (3.5)	3 (0.8)	3.89 มาก
2. กิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ทำให้ผู้เรียนมีการเคลื่อนไหวร่างกายทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมมีความตื่นตัวอยู่เสมอ	81 (20.3)	200 (50.0)	101 (25.3)	17 (4.3)	1 (0.3)	3.86 มาก
3. กิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ทำให้ผู้เรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นในสังคม	73 (18.3)	196 (49.0)	111 (27.8)	19 (4.8)	1 (0.3)	3.80 มาก
4. กิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone มีการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิด และสติปัญญา	62 (15.5)	207 (51.7)	110 (27.5)	21 (5.3)	0 (0.0)	3.78 มาก
ค่าคะแนนเฉลี่ยรวม						
						3.83 มาก

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของนักท่องเที่ยวและผู้ประเมินที่มีต่อกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่

จากการสำรวจความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่เข้ามาใช้บริการแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 400 คน และผู้ประเมิน 5 ท่านพบว่ามีข้อเสนอแนะต่อกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ ดังนี้

1. ควรลดการใช้ตัวหนังสือภายในแหล่งเรียนรู้ให้น้อยลง เนื่องจากการเรียนรู้ภายในแหล่งเรียนรู้เป็นการเรียนรู้นอกห้องเรียน ดังนั้นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นภายในแหล่งเรียนรู้ควรมุ่งเน้นการทำให้ผู้ที่เข้ามาใช้บริการได้รับประสบการณ์ใหม่ๆ โดยการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วย เนื้อหาง่ายและกระชับ เพื่อให้สามารถจดจำได้ง่ายขึ้น สามารถนำความรู้ที่ได้จากแหล่งเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน
2. การออกแบบภายนอกอาคารควรสร้างความดึงดูดใจในการเข้าชมมากขึ้นเนื่องจากรูปแบบอาคารมีความเป็นทางการทำให้ผู้เข้าชมบางท่านไม่ทราบว่าเป็นสำนักงาน หรือสามารถเข้ามาเยี่ยมชมได้
3. ควรใช้เทคโนโลยีที่มีความทันสมัยน่าตื่นตาตื่นใจมากขึ้น เนื่องจากปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้นและมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นแหล่งเรียนรู้ควรมีการพัฒนาการใช้สื่อเทคโนโลยีให้มีความทันสมัย
4. นักท่องเที่ยวต้องการให้แหล่งเรียนรู้แจ้งข่าวสารกิจกรรมต่างๆ ที่แหล่งเรียนรู้จัด เพื่อกลุ่มผู้ปกครองจะพาบุตรหลานเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ของแหล่งเรียนรู้ ดังนั้นแหล่งเรียนรู้ควรประชาสัมพันธ์ถึงเพจของแหล่งเรียนรู้เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้ติดตามข่าวสารจากเพจ
5. ควรเพิ่มเกมที่มีความสนุกสนาน ทำทายและหลากหลายมากยิ่งขึ้นสามารถเล่นกับเพื่อนๆ หรือคนอื่นๆ ได้

ตอนที่ 3 เสนอแบบปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ที่ได้จากผลการวิจัย

เรื่อง Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่: แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศ ด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง

ข้อมูลจากการสำรวจกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone จากเจ้าหน้าที่ประจำแหล่งเรียนรู้ การออกแบบสอบถามเพื่อทราบความพึงพอใจและข้อเสนอแนะของนักท่องเที่ยวที่เข้ามาใช้บริการแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone และ การสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group Discussion) เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการพัฒนากิจกรรม ภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone โดยมีผู้เข้าร่วมได้แก่ตัวแทนจากเจ้าหน้าที่ผู้ดูแล Zoo Kids Zone ตัวแทนของผู้ปกครองที่พาบุตรหลาน

เข้าชมแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone และอาจารย์คณะศิลปศาสตร์ สาขานันทนาการเชิงพาณิชย์และการท่องเที่ยว เพื่อเสนอแบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิงของแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่โดยใช้แนวทางวงจรเดมมิ่ง (Demming Circle) มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. (Plan) การวางแผนกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone

แหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone เดิม มีกิจกรรมทั้งหมด 2 ส่วน ได้แก่ 1. ส่วนจัดแสดงสัตว์สตัฟฟ์ และห้องหนังสือเท่านั้น ต่อมาฝ่ายการศึกษาสวนสัตว์เชียงใหม่ได้ให้ความสำคัญในการพัฒนาการให้ความรู้กับประชาชนในสวนสัตว์เชียงใหม่ โดยต้องการจัดตั้งแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตภายในสวนสัตว์เชียงใหม่ จึงได้มีการประชุมวางแผนโดยเจ้าหน้าที่ฝ่ายการศึกษาของสวนสัตว์เชียงใหม่ เพื่อออกแบบกิจกรรมต่างๆ ภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ใหม่ ภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง โดยหลังจากการวางแผนกิจกรรม ฝ่ายการศึกษาได้ยื่นของบประมาณเพื่อสร้างแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ที่ครบวงจรตามแนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง จึงได้เสนอโครงการสร้างแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ เพื่อขอความเห็นชอบจากองค์การสวนสัตว์ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2556 และได้รับการอนุมัติงบประมาณให้ดำเนินการจัดสร้างแหล่งการเรียนรู้ Zoo kids Zone ซึ่งได้เริ่มดำเนินการก่อสร้างในปี พ.ศ. 2557 จนกระทั่งแล้วเสร็จและมีพิธีเปิดในวันศุกร์ที่ 11 กันยายน 2558 แหล่งการเรียนรู้ Zoo Kids Zone เป็นแหล่งเรียนรู้ที่นำความรู้เกี่ยวกับด้านธรรมชาติ สัตว์ป่า พันธุ์พืช มาถ่ายทอดให้กับผู้มาเที่ยวชมแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ผ่านสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ โดยใช้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิงเพื่อสอดแทรกสาระความรู้ผ่านสื่อความบันเทิงต่างๆ โดยแนวคิดความรู้คู่ความบันเทิงมีองค์ประกอบ 4 ด้าน ได้แก่ 1. ด้านสาระความรู้ 2. ด้านความสนุกสนาน 3. ด้านความบันเทิง และ 4. ด้านผู้เรียน ดังนั้น ส่วนการจัดแสดงมีรูปแบบการนำเสนอก่อให้เกิดการเรียนรู้เชิงประจักษ์ เพื่อให้ผู้มาเยี่ยมชมสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ และเพื่อสร้างความตระหนักถึงความสำคัญด้านการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ สัตว์ป่า และสิ่งแวดล้อม โดยแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone มีอาคาร 2 อาคาร คือ อาคาร A และ อาคาร B

2. (Do) การปฏิบัติงานตามแผนกิจกรรม

อาคาร A มีการแบ่งส่วนการจัดแสดง ได้แก่ 1) การแนะนำสวนสัตว์เชียงใหม่ และผู้ก่อตั้ง Mr.ฮาโรลด์ เมสัน ยัง 2) ส่วนจัดแสดงงานวิจัย/นิทรรศการ Green Zoo การสแกนบาร์โค้ดด้วยสมาร์ทโฟน เพื่อชมภาพในแต่ละจุด 3) ส่วนจัดแสดงโกสบ็อกซ์นำเสนอวิถีชีวิตกับสายน้ำในรูปแบบมินิไลท์แอนด์ซาวด์ 4) ส่วนจัดแสดงรูปปั้นสัตว์สงวนของประเทศไทย 5) สัตว์สตัฟฟ์ 6) อุปกรณ์ที่ใช้ใน

การล่าสัตว์ป่า 7) ส่วนจัดแสดงสัตว์ดอง 8) ส่วนจัดแสดงเขาสัตว์ โครงกระดูกสัตว์ 9) ส่วนจัดแสดง สาระคดีความเชื่อที่ผิดในการบริโภคสัตว์ป่า 10) ส่วนจัดแสดงสภาพป่าไม้ในประเทศไทย 11) ส่วนจัด แสดงนิทรรศการเกี่ยวกับพลังงานทดแทน 12) กิจกรรม Animal Game Zone 13) ส่วนจัดแสดง นิทรรศการภาวะโลกร้อน 14) ส่วนจัดแสดงนิทรรศการโครงการในพระราชดำริ และ 15) ส่วนจัด แสดงช้างสำคัญพระบาทสมเด็จพระมหากษัตริย์ไทย อาหาร B เป็นอาคารที่แยกออกมาจากอาคาร A มี ทางเดินเชื่อมต่อกัน โดยอาคาร B ประกอบด้วยห้องทั้งหมด 3 ห้อง ได้แก่ 1) ห้องจัดรายการวิทยุ เสียงตามสาย Green Green Radio 2) โรงภาพยนตร์สารคดีสัตว์ป่าในระบบ 3 มิติ และ 3) ห้อง หนังสือ และเครื่องเล่นเด็กวัย 3 – 8 ขวบ แหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone มีส่วนจัดแสดงทั้งหมด 18 ส่วน รวม 2 อาคาร

3. (Check) ประเมินความพึงพอใจที่นักท่องเที่ยวมีต่อกิจกรรม

ความพึงพอใจที่นักท่องเที่ยวมีต่อกิจกรรมต่างๆ ภายในแหล่งเรียนรู้ในระดับมาก ได้แก่ ด้านสาระความรู้ รองลงมาได้แก่ ด้านความสนุกสนาน ด้านเทคโนโลยี และด้านผู้เรียน โดยกิจกรรมที่ นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจเป็นอันดับแรกได้แก่ ส่วนจัดแสดงรูปปั้นโมเดลสัตว์ป่าสงวน 15 ชนิด ของ ประเทศไทย รองลงมาได้แก่ ส่วนจัดแสดงตัวอย่างอวัยวะของสัตว์ต่างๆ เช่น สัตว์ดอง, ขนสัตว์, เขาสัตว์, ไข่, งา ฯลฯ และ ส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับโครงการพระราชดำริ นอกจากนี้ นักท่องเที่ยวที่มาเข้าใช้บริการแหล่งเรียนรู้ได้ให้ข้อเสนอแนะเพื่อให้แหล่งเรียนรู้ได้ทราบถึงความต้องการของนักท่องเที่ยวที่มาใช้บริการภายในแหล่งเรียนรู้

4. (Act) พัฒนากิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่

จากการวางแผนกิจกรรมขอแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สู่การปฏิบัติงานตามการวางแผน กิจกรรม การสำรวจความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่เข้ามาใช้บริการ มาสู่การสนทนาแบบกลุ่มโดย ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการจากภายนอก ตัวแทนผู้ปกครองที่พาบุตรหลานเข้าใช้บริการในแหล่ง เรียนรู้ Zoo Kids Zone และเจ้าหน้าที่ในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone เพื่อระดมความคิดในพัฒนา กิจกรรมของแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ให้เป็นไปตามความต้องการของนักท่องเที่ยวที่มาใช้ บริการแหล่งเรียนรู้ดังนี้

1. ด้านสาระความรู้ ผู้เข้าชมส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากเนื่องจากแหล่งเรียนรู้ สามารถให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ทำให้เกิดความเข้าใจถึงสภาพแวดล้อมในปัจจุบัน แต่เนื่องจากแหล่ง เรียนรู้มีข้อมูลจำนวนมากใช้ตัวหนังสือในการให้ความรู้กับผู้ที่ใช้บริการในการศึกษาด้วยตัวเอง การอ่านข้อมูลต่างๆ ที่แหล่งเรียนรู้ได้จัดเตรียมไว้นั้นใช้เวลานานในการอ่านและศึกษาในแต่ละจุด อีกทั้งการใช้สื่อที่เป็นตัวหนังสือจำเป็นต้องใช้พื้นที่จำนวนมากในแต่ละจุดเพราะแหล่งเรียนรู้มี

นักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติเข้ามาใช้บริการ ดังนั้นแหล่งเรียนรู้จึงจำเป็นต้องใช้ภาษาอย่างน้อย 2 ภาษา ในการรองรับนักท่องเที่ยวตามกิจกรรมต่างๆ ดังนั้นการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI: Artificial Intelligence) โปรแกรมที่ถูกเขียน สามารถประมวลผลของฐานข้อมูลที่มีขนาดใหญ่ และยังสามารถประยุกต์การตอบสนอง ให้เป็นไปตามสถานการณ์ต่างๆ ปัญญาประดิษฐ์สามารถเก็บข้อมูลทั้งหมดของแหล่งเรียนรู้และนำเสนอตามความสนใจและความต้องการของผู้ใช้บริการ จากการเข้าใช้บริการในแหล่งเรียนรู้ Zoo kids zone เจ้าหน้าที่ประจำแหล่งเรียนรู้มีความจำเป็นที่จะต้องประจำอยู่ที่จุดประชาสัมพันธ์ตลอดเวลาเพื่อบริการนักท่องเที่ยวที่ต้องการความช่วยเหลือเร่งด่วน ดังนั้น เจ้าหน้าที่ที่จะไม่สามารถเดินตามนักท่องเที่ยว พาเข้าชมได้จุดต่างๆ ได้ การใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI :Artificial Intelligence) จึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งจะทำให้นักท่องเที่ยวที่เข้ามาใช้บริการมีผู้นำเที่ยวส่วนตัวในการเข้าเรียนรู้และทำกิจกรรมต่างๆ ในแหล่งเรียนรู้ นอกจากนี้ ปัญญาประดิษฐ์ (AI :Artificial Intelligence) สามารถจดจำข้อมูลที่มีจำนวนมาก สามารถสื่อสารความรู้ได้อย่างครบถ้วน นอกจากนี้ยังทำให้เกิดประสบการณ์ใหม่ๆ ในการใช้เทคโนโลยี และก่อนการเริ่มต้นใช้งาน ปัญญาประดิษฐ์แหล่งเรียนรู้สามารถจูงใจนักท่องเที่ยวในการให้ข้อมูลส่วนตัว เช่น เพศ อายุ การศึกษา ความสนใจพิเศษ เพื่อให้ ปัญญาประดิษฐ์ (AI :Artificial Intelligence) ได้ประมวลผลข้อมูล และให้ข้อมูลที่ตรงกับความต้องการ ความสนใจ การรับรู้ ของนักท่องเที่ยวแต่ละคน เมื่อจบการใช้บริการ ยังสามารถให้นักท่องเที่ยวให้คะแนนความพึงพอใจ ข้อเสนอแนะในการพัฒนา และปรับปรุงการให้บริการ

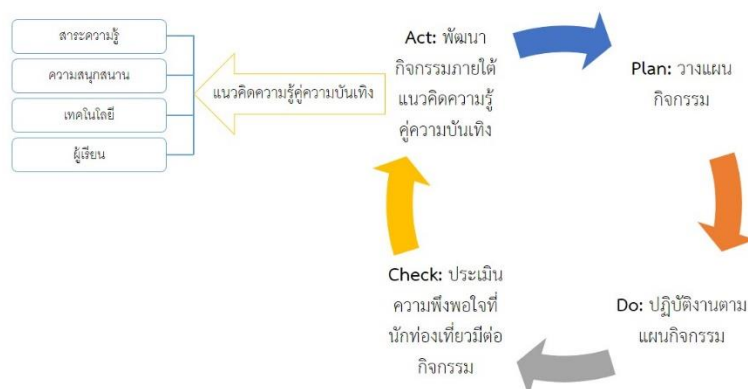
2. ด้านความสนุกสนาน ภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone การจัดเกมโซนสำหรับให้ผู้เข้าชมได้เล่นเกมเกี่ยวกับสัตว์ป่า เพื่อให้ผู้เข้าชมได้เรียนรู้ผ่านเกมซึ่งจะทำให้เกิดความสนุกสนานและผ่อนคลาย แต่เกมจะเล่นได้เฉพาะบริเวณที่แหล่งเรียนรู้จัดไว้ให้เท่านั้น ดังนั้นการใช้แอปพลิเคชัน (Application) โปรแกรมที่ถูกออกแบบสำหรับการดาวน์โหลดในโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต มีความสะดวกและง่ายต่อการเข้าถึงอย่างรวดเร็ว หลังจากการใช้บริการในแหล่งเรียนรู้ โดยผู้เข้าใช้บริการที่แหล่งเรียนรู้สามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชันที่แหล่งเรียนรู้สร้างขึ้น เช่น แอปพลิเคชันที่นำเสนอเกี่ยวกับ บทความ วิดีโอ สภาพลสิ่งแวดล้อมทั่วโลกในปัจจุบันความรู้ในการจัดการดูแลสิ่งแวดล้อมที่สามารถเริ่มได้ภายในบ้าน แอปพลิเคชันเกมที่เกี่ยวข้องกับสวนสัตว์ โดยผู้เล่นทำหน้าที่เป็นเจ้าของสวนสัตว์ ดูแลสัตว์ ให้อาหารสัตว์ ขยายสวนสัตว์ให้ใหญ่ขึ้น สามารถสร้างกิจกรรมแจกสัตว์ตัวใหม่ให้ผู้เล่น เกมที่ทำภารกิจในเกมได้สำเร็จ และเป็นอีกหนึ่งช่องทางในการสื่อสารกิจกรรมพิเศษต่างๆ ที่แหล่งเรียนรู้กำลังจะจัดขึ้นแอปพลิเคชันเกมเพื่อให้นักท่องเที่ยวสามารถดาวน์โหลด

3. ด้านเทคโนโลยี แหล่งเรียนรู้ได้ใช้เทคโนโลยีเป็นสื่อที่ช่วยให้ผู้เข้าชมได้เกิดความตื่นตาตื่นใจให้ประสบการณ์ใหม่กับผู้เข้าชม แต่ข้อจำกัดที่เกิดขึ้นคือ ห้องฉายภาพยนตร์ 3 มิติต้องใช้แว่นตา 3 มิติในการเข้าชม และจำเป็นต้องมีเจ้าหน้าที่เป็นผู้เปิดอุปกรณ์ในการฉายภาพยนตร์ ดังนั้นอีกหนึ่ง

เครื่องมือที่จะสามารถเข้ามาช่วยในการฉายภาพ 3 มิติโดยไม่ต้องใช้แว่น 3 มิติ คือ โฮโลแกรม (Holograms) ภาพเสมือน 3 มิติที่เกิดขึ้นมาจากการฉายภาพ 2 มิติ โดยอาศัยหลักการการสอดแทรกของแสง เกิดขึ้นเมื่อลำแสง 2 ลำเคลื่อนที่มาพบกัน และรวมตัวกัน กระแทกกับพลาสติก หรือวัสดุที่ใช้รองรับการเกิดภาพ ภาพจะลอยขึ้นมา ทำให้ผู้เข้าชมได้เห็นภาพที่มีมิติ โดยการฉายภาพโฮโลแกรมจะช่วยสร้างจินตนาการในการเรียนรู้ เช่น ภาพการเคลื่อนไหวท่าทางต่างๆ ของสัตว์ แทนการนำเสนอที่ใช้โมเดลปูนปลาสเตอร์ที่นักท่องเที่ยวเห็นเพียงรูปร่างที่ไม่มีการเคลื่อนไหว

4. ด้านผู้เรียน แหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ให้ความสำคัญกับผู้เรียนในแต่ละช่วงวัยที่มีความแตกต่างกัน ดังนั้นเพื่อเป็นการสนับสนุนการเรียนรู้ในปัจจุบัน รองรับใช้ปัญญาประดิษฐ์ และ แอปพลิเคชันในการให้บริการ คือการให้บริการไวไฟสาธารณะ (Wi-Fi) การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตแบบไร้สายเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่จะช่วยให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงการบริการการใช้ปัญญาประดิษฐ์ได้ เพื่อให้บริการแก่นักท่องเที่ยว เนื่องจากปัจจุบันอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย ในการส่งสัญญาณเพื่อเข้าถึงอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ของผู้ที่เข้ามาใช้บริการ ดังนั้นไวไฟสาธารณะจะเป็นประโยชน์ในการให้บริการของแหล่งเรียนรู้ และยังสามารถได้ข้อมูลที่สำคัญสำหรับแหล่งเรียนรู้ เช่น แหล่งเรียนรู้สามารถให้ผู้เข้าใช้บริการให้ข้อมูล ตอบแบบสอบถาม ข้อเสนอแนะต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนากิจกรรมในแหล่งเรียนรู้ สื่อสารข้อมูลข่าวสารกิจกรรมต่างๆ ที่แหล่งเรียนรู้กำลังจะจัดขึ้น อีกทั้งผู้เรียนสามารถเลือกข้อมูลตามความสนใจเฉพาะด้านที่ผู้เรียนต้องการจะศึกษาเรียนรู้ได้ทันที

กระบวนการเสนอแบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิงโดยใช้แนวทางเดมมิ่ง (Demming Circle)



ภาพที่ 24 ภาพแสดงกระบวนการเสนอแบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิงโดยใช้แนวทางเดมมิ่ง (Demming Circle)

จากการสำรวจกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ผลการศึกษาพบว่ากิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้มีกิจกรรมทั้งหมด 16 กิจกรรม นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ โดยแบ่งออกเป็น 4 ด้าน 1.ด้านสาระความรู้ 2.ด้านความสนุกสนาน 3.ด้านเทคโนโลยี 4.ด้านผู้เรียน นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก นักท่องเที่ยวได้ให้ข้อเสนอแนะต่างๆ เพื่อการพัฒนากิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความต้องการของนักท่องเที่ยว โดยการจัดโป้กักรูปเพื่อระดมความคิดในการวางแผนพัฒนากิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิงเพื่อตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวและได้ความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญภายนอกเพื่อเป็นการสะท้อนมุมมองจากภายนอกในการพัฒนากิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone จึงนำมาสู่การเสนอแบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง โดยการถอดแบบจากแนวทางเดมมิ่ง (Demming Circle) คือ 1. (Plan) การวางแผนกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone 2. (Do) การปฏิบัติงานตามแผนกิจกรรม 3. (Check) ประเมินความพึงพอใจที่นักท่องเที่ยวมีต่อกิจกรรม 4. (Act) พัฒนากิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ เพื่อเสนอ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่: แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผล

การวิจัยเรื่อง Zoo kids zone สวนสัตว์เชียงใหม่: แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง โดยมีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อสำรวจกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ 2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้าชมแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ และ 3. เพื่อเสนอแบบปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการวางแผนกิจกรรม ภายใต้แนวคิด ความรู้คู่ ความบันเทิง การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณ และเชิงคุณภาพโดยผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบสอบถามที่สร้างขึ้นโดยครอบคลุมเนื้อหาในประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการศึกษารวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาเป็นนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางมาท่องเที่ยวในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ ที่มีอายุ 15 ปี ขึ้นไป จำนวน 400 คน ซึ่งได้ใช้วิธีสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) กับนักท่องเที่ยวชาวไทยที่กำลังจะเข้ามาในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone โดยใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย แบบสอบถามผู้ที่มาใช้บริการ แหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ได้สร้างขึ้นและเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาความเที่ยงของเนื้อหาและครอบคลุมประเด็นที่ศึกษา หลังจากนั้นผู้วิจัยได้ทดสอบความเชื่อมั่นของเครื่องมือกับนักท่องเที่ยวที่เข้ามาใช้บริการแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone จำนวน 30 คน โดยแยกกับกลุ่มตัวอย่างจริง และได้ความเชื่อมั่นของเครื่องมือเท่ากับ 0.953 และตรวจสอบความสมบูรณ์ถูกต้องแล้ววิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสถิติสำเร็จรูปเพื่อการวิจัยทางสังคมศาสตร์ (statistic package for the social sciences: SPSS) และการจัดสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group Discussion) เพื่อระดมความคิดในการวางแผนกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zoon โดยมีตัวแทนจากกลุ่มเจ้าหน้าที่ที่ดูแลแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ตัวแทนจากกลุ่มผู้ปกครองที่พาบุตรหลานเข้าชมแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone และผู้เชี่ยวชาญด้านกิจกรรมนันทนาการ เข้าร่วมสนทนาแบบกลุ่ม ซึ่งผลทางการวิจัยสามารถนำมาสรุปผลตามกรอบวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

สำรวจกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ ภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง

การวิจัยแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ในการสำรวจกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้มาจากการรวบรวมเอกสารทางวิชาการ การสัมภาษณ์และสำรวจกิจกรรมต่างๆ ของแหล่งเรียนรู้จากเจ้าหน้าที่ในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone และการประเมินกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้จากผู้ปกครองที่พาบุตรหลานเข้ามาในแหล่งเรียนรู้ เจ้าหน้าที่แหล่งเรียนรู้ และผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ

กิจกรรมในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone จากการศึกษากิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ในสวนสัตว์เชียงใหม่พบว่า แหล่งเรียนรู้เกิดขึ้นโดยฝ่ายการศึกษาสวนสัตว์เชียงใหม่ได้มีแนวคิดในการปรับปรุงพื้นที่ส่วนจัดแสดงสัตว์สำหรับเด็กเดิม ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ครบวงจร โดยเน้นการนำเสนอเนื้อหาด้วยสื่อนวัตกรรมใหม่ๆ ที่มีความทันสมัย จึงได้เสนอโครงการแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone เพื่อขอความเห็นชอบจากองค์การสวนสัตว์ตั้งแต่ปี พ.ศ.2556 และได้รับการอนุมัติงบประมาณให้ดำเนินการจัดสร้างแหล่งการเรียนรู้ Zoo Kids Zone ในวงเงินงบประมาณ 30 ล้านบาท ซึ่งได้เริ่มดำเนินการก่อสร้างในปี พ.ศ.2557 จนกระทั่งแล้วเสร็จและมีพิธีเปิดอย่างเป็นทางการในวันศุกร์ที่ 11 กันยายน 2558 แหล่งการเรียนรู้ Zoo Kids Zone เป็นแหล่งเรียนรู้ที่นำความรู้เกี่ยวกับด้านธรรมชาติ สัตว์ป่า พันธุ์พืช มาถ่ายทอดให้กับผู้มาเที่ยวชมแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ผ่านสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ โดยใช้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิงเพื่อสอดแทรกสาระความรู้ผ่านสื่อความบันเทิง โดยแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone มีอาคารทั้งหมด 2 อาคาร รวมทั้งหมด 16 ส่วนจัดแสดง

1. ห้องแนะนำประวัติการก่อตั้งสวนสัตว์เชียงใหม่ เป็นส่วนแรกของส่วนจัดแสดงเพื่อให้ผู้ที่มาเข้าชมได้ทราบถึงประวัติความเป็นมาของสวนสัตว์เชียงใหม่ มีทั้งหมด 3 ภาษา ได้แก่ ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน รวมถึงภาพถ่าย นายฮาโรลด์ เมสัน ยัง และครอบครัว ภาพในบริเวณสวนสัตว์ และรูปปั้นของนายฮาโรลด์ เมสัน ยัง และด้านตรงข้ามได้แก่บริเวณส่วนต้อนรับส่วนหน้า มีไว้สำหรับบริการนักท่องเที่ยวที่ต้องการติดต่อสอบถาม มีเจ้าหน้าที่ประจำอยู่ตลอดเพื่อให้บริการแก่นักท่องเที่ยว

2. ห้องแนะนำสวนสัตว์เชียงใหม่ วิดีโอแนะนำบริเวณต่างๆ ภายในสวนสัตว์เชียงใหม่ รวมทั้งแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone โดยเป็นวิดีโอ 3 ภาษา ได้แก่ ภาษาไทย ภาษาจีน และภาษาอังกฤษ ใช้เวลาในการฉายประมาณ 10 นาที ผนังโดยรอบของห้องแนะนำประกอบไปด้วย แผนที่สวนสัตว์เชียงใหม่ขนาดใหญ่โดยมีบาร์โค้ดสำหรับการแสกนด้วยสมาร์ตโฟนเพื่อชมจุดต่างๆ ที่น่าสนใจของสวนสัตว์เชียงใหม่ ผนังอีกด้านจัดแสดงผลงานวิจัยสวนสัตว์เชียงใหม่ที่ประสบความสำเร็จ อาทิเช่น งานวิจัยการเพาะเลี้ยงอีเห็นสำหรับผลิตกาแฟ ที่รู้จักกันในนามของกาแฟซีชมุด งานวิจัยเกี่ยวกับการเพาะขยายพันธุ์ชมุดเช็ดเพื่อพัฒนาศักยภาพในการทำผลิตภัณฑ์เครื่อง

หอม อาทิ พืชมเส่นน้ำ และยาหม่องไซชะมด งานวิจัยการขยายพันธุ์กวางผาร่วมกับโครงการปล่อยกวางผาคืนสู่ธรรมชาติของไทย เป็นต้น

3. นิทรรศการสวนสัตว์สีเขียว นิทรรศการเกี่ยวกับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ได้แก่ การจัดการขยะเพื่อการนำมารีไซเคิล และทิ้งขยะให้ถูกตามประเภทของขยะ การใช้ธรรงไฟฟ้าภายในสวนสัตว์เพื่อลดมลพิษทางอากาศ การปลูกต้นไม้เพิ่มพื้นที่สีเขียวในป่าอุทยานแห่งชาติดอยสุเทพ-ปุย การใช้วัสดุที่ย่อยสลายง่ายในธรรมชาติแทนโฟมและพลาสติก การใช้รั้วไม้จากพืชไม้เลื้อยแทนการสร้างหลังคา การอนุรักษ์พันธุ์พืชท้องถิ่นภายในสวนสัตว์เชียงใหม่เพื่อคงความหลากหลายของพันธุ์พืชในสวนสัตว์

4. บอร์ดเกมอะไรเอ่ย เกร็ดความรู้เกี่ยวกับสัตว์ทั่วโลกแบบคำถาม-คำตอบ โดยใช้ความเป็นที่ที่สุดของสัตว์ในการตั้งคำถาม โดยข้อคำถามจะอยู่ด้านหน้าและมีคำตอบซ่อนอยู่หลังคำถามผู้เข้าชมสามารถทราบคำตอบได้ทันทีเมื่อดึงแผ่นคำตอบด้านหลังออกมา ตัวอย่างคำถามได้แก่สัตว์อะไรได้ชื่อว่าเป็นแมวที่ใหญ่ที่สุดในโลก คำตอบคือ เสือ มีน้ำหนัก 300 กิโลกรัม สัตว์ชนิดใดที่สูงที่สุดในโลก คำตอบคือ ยีราฟ สูง 5-6 เมตร นอกจากนี้ทุกข้อคำถามมี 2 ภาษา คือภาษาไทย และภาษาอังกฤษ เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้ตามภาษาที่ตนเองต้องการ

5. ส่วนจัดแสดงวิถีชีวิตของคนกับสายน้ำ ภาพ 3 มิติ เล่าเรื่องราววิถีชีวิตของมนุษย์ สัตว์ป่าไม้และสายน้ำ ที่อยู่กันอย่างพึ่งพาอาศัย วัฏจักรน้ำ ที่เปลี่ยนจากธารน้ำ ระเหยขึ้นไปสู่ชั้นบรรยากาศกลายเป็นหมู่เมฆ และเมื่อถึงเวลาก็กลายเป็นสายฝนที่ตกลงสู่พื้นโลกอีกครั้ง ทำให้มนุษย์ สัตว์ ป่าไม้ ใต้ใช้และเติบโตขึ้น และน้ำยังคงหมุนเวียนเป็นวัฏจักรแบบนี้เรื่อยไป แต่จากภาวะโลกร้อนทำให้ฝนตกไม่ตรงตามฤดูกาลเกิดความแปรปรวนของสภาพอากาศ พื้นที่ป่าไม้ลดลง ทำให้เกิดปัญหาทั้งภัยแล้งและอุทกภัยต่างๆ ตามมา ใช้เวลาในการฉายเรื่องราวประมาณ 5 นาที

6. ส่วนจัดแสดงสัตว์ป่าสงวนในประเทศไทย 15 ชนิด สัตว์ป่าสงวน สัตว์ป่าที่หายากใกล้จะสูญพันธุ์ หรืออาจจะสูญพันธุ์ไปแล้ว กำหนดตามบัญชีท้ายพระราชบัญญัติสงวนและคุ้มครองสัตว์ป่า ได้แก่ 1.แมวลายหินอ่อน 2.พะยูน 3.แก้งหม้อ 4.นกกกระเรียน 5.เลียงผา 6.กวางผา 7.ละองหรือละมั่ง 8.สมัน 9.กุปรี 10.ควายป่า 11.แรด 12.กระซู่ 13.สมเสร็จ 14.นกแก้วแล้วท้องดำ 15.นกเจ้าฟ้าหญิงสิรินธร โมเดลสัตว์ป่าสงวน 15 ชนิดของประเทศไทยนี้มีขนาดเท่ากับขนาดจริงของสัตว์ชนิดนั้นๆ นอกจากนี้สัตว์แต่ละตัวจะมีป้ายอธิบาย ได้แก่ ชื่อสามัญ ชื่อทางวิทยาศาสตร์ ชื่ออื่นๆ ลักษณะทางกายภาพ การดำรงชีวิต อาหาร ถิ่นที่อยู่อาศัย และทุกป้ายจะมีอักษรเบลสำหรับผู้พิการทางสายตาสสามารถทราบถึงรายละเอียดของสัตว์ป่าสงวนแต่ละชนิดได้

7. ส่วนจัดแสดงอุปกรณ์ล่าสัตว์ป่า จัดแสดงอุปกรณ์และเครื่องมือ ที่ใช้ในการล่า ทำร้าย สัตว์ป่า เช่น ปืน กรงกักขัง เครื่องมือในการจับสัตว์น้ำ อาทิเช่น ลอบ สุ่ม อีจู้ และ แห ฯลฯ เป็นต้น และในโซนเดียวกันนี้ได้จัดแสดงไข่ของสัตว์ชนิดต่าง ขนนกที่ผลัดขน ซากสัตว์ดองในน้ำยา และวิดีโอ

ที่แสดงให้เห็นถึงความโหดร้ายในการใช้อุปกรณ์เหล่านี้ล่าสัตว์ เพื่อสร้างความตระหนักให้ผู้เข้าชมได้ เห็นว่าการล่าสัตว์ได้ส่งผลกระทบต่อสัตว์บางชนิดมีการสูญพันธุ์และยังส่งผลกระทบต่ออีกว่าหากสัตว์ตัว ที่ถูกล่า คือสัตว์ตัวที่ต้องหาอาหารไปให้กับลูกๆ ของมัน ดังนั้นการล่าสัตว์ไม่ได้ทำร้ายแค่สัตว์ตัวนั้น อย่างเดียวแต่จะส่งผลถึงระบบนิเวศโดยรวมในวงกว้างทำให้ในสวนจัดแสดงเดียวกันนี้ ได้นำอวัยวะ ต่างๆ ของสัตว์ที่ตายไปแล้ว เช่น สัตว์คอง ขนสัตว์ เขาสัตว์ เปลือกไข่ กระดูกสัตว์ เพื่อให้ผู้เข้าชม ได้ตระหนักทราบถึงผลกระทบต่อที่ร้ายแรงจากการล่าสัตว์ว่าได้ส่งผลให้สัตว์หลายชนิดได้สูญพันธุ์ และ ในอนาคตหากเรายังไม่เห็นถึงความสำคัญ ในการรักษาพันธุ์สัตว์ป่า ระบบนิเวศ สัตว์ป่าจะเหลือเพียง ซากสัตว์ที่ต้องไว้ให้เราได้ศึกษาเท่านั้น

8. สื่อมี่เดียเกี่ยวกับวงจรการทำลายชีวิตสัตว์ป่า การทำลายชีวิตสัตว์ป่าเกิดจากความเชื่อ ที่ว่าสัตว์บางชนิดเป็นยาอายุวัฒนะ สามารถทำให้อายุยืนยาวมีความแข็งแรงทำให้ความหนุ่มสาว กลับมาอีกครั้ง ทำให้สัตว์ป่าหายากหลายชนิดต้องจบชีวิตลงเพื่อตอบสนองความเชื่อที่มกมายของ มนุษย์ เพราะในความเป็นจริงมนุษย์ต่างแกไปตามวัย บ้างก็เพียงเพื่อตอบสนองความรู้สึกภูมิใจที่ได้ ฆ่า ล่า สัตว์ที่ได้ชื่อว่ายากและดุร้าย และอีกเหตุผลที่เชื่อว่าจะเป็นการเสริมบารมีให้กับผู้ที่สวมใส่ เสื้อผ้า เครื่องประดับจากสัตว์หายาก หรือเครื่องรางของขลัง ด้วยความเชื่อที่ว่าจะสามารถปกป้องตัว ผู้สวมใส่จากภัยอันตรายได้ และหากนำมาประดับตกแต่งภายในบ้านก็จะทำให้ชีวิตดีขึ้น นอกจากนี้ บริเวณด้านล่างสื่อมีเดียจะมีสัตว์บางชนิดที่ถูกสต๊าฟไว้ เป็นสัตว์ที่ตายเพราะผลกระทบจากการล่า สัตว์เพราะความเชื่อที่ผิดของมนุษย์

9. ส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับป่าไม้ในประเทศไทยและสภาพป่า แสดงลักษณะป่าไม้ ในประเทศไทยและสภาพความอุดมสมบูรณ์ในอดีต แต่ปัจจุบันป่าไม้หลายพื้นที่ถูกทำลายจากการลัก ล้าของอุตสาหกรรมเมืองเพื่อสร้างความเจริญของอุตสาหกรรมโดยไม่ได้คำนึงถึงผลกระทบต่อที่ตามมา หรือการเผาทำลายป่า ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมโดยเฉพาะสัตว์ป่าที่ต้องอาศัยและหากินอยู่ในป่า และในส่วนนี้ได้แสดงโมเดลเพื่อให้เห็นสภาพป่าที่ไม้ถูกทำลายจากการอุตสาหกรรม ด้านหนึ่งเป็นป่า ไม้ที่ถูกทำลายทำให้ผู้เข้าชมได้เห็นปัญหาสภาพแวดล้อม ปัญหาภัยพิบัติต่างๆ ในปัจจุบันเกิดจาก มนุษย์ไม่ได้ช่วยกันดูแล ละเลยปัญหาการตัดไม้ทำลายป่าและต้องใช้เวลาในการเยียวยา

10. ส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับพลังงานทดแทน โมเดลตัวอย่างที่แหล่งเรียนรู้ใช้ พลังงานแสงอาทิตย์จากในการให้ความสว่างภายในอาคารแหล่งเรียนรู้ โดยการเปลี่ยนพลังงาน แสงอาทิตย์ให้เป็นพลังงานไฟฟ้าจากการใช้แผงโซลาร์เซลล์ สามารถนำมาใช้แทนพลังงานไฟฟ้า โดย กระแสไฟฟ้าที่ผลิตได้จากโซลาร์เซลล์เป็นกระแสตรง ซึ่งสามารถนำมาใช้ได้ทันทีและสามารถเก็บไว้ใน แบตเตอรี่ได้ และบอร์ดให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้เสาเข็มเหล็กสำเร็จรูปแบบแทนวางรากฐานของ อาคารแบบเดิมที่ใช้เสาคอนกรีตในการวางฐานรากอาคาร เนื่องจากการวางรากโดยใช้เสาเข็ม คอนกรีตจำเป็นต้องใช้ในบริเวณที่สิ่งก่อสร้างอยู่ห่างจากชุมชนหรือมีสถานที่ที่กว้างขวาง ใช้เวลารอให้

ปูนแห้งทำให้เกิดเสียงดังเป็นบริเวณกว้าง ดังนั้นการใช้เสาเข็มเหล็กจึงเข้ามาเป็นอีกทางเลือกหนึ่งในการวางฐานอาคารในปัจจุบันเพราะประหยัดพื้นที่ ใช้เวลาน้อย ไม่สร้างความเสียหายให้หน้าดินมาก

11. นิทรรศการภาวะโลกร้อน นิทรรศการภาวะโลกร้อนภาพที่กำแพงด้านซ้ายและด้านขวาที่เปรียบเทียบกันระหว่างป่าไม้ที่อุดมสมบูรณ์มีความหลากหลายทางชีวภาพ และอีกฝั่งของกำแพงแสดงความเสื่อมโทรมของป่าที่ถูกทำลายไม่มีสัตว์ป่า และต้นไม้ หากไม่ให้ความสำคัญในการดูแลรักษาป่าไม้โลกของเราจะมีจุดจบเหมือนกับภาพบนกำแพงที่แสดงให้เห็นความแห้งแล้งของป่าที่ส่งผลกระทบมากมายต่อมนุษย์ สัตว์ป่า สิ่งแวดล้อม และทำให้เกิดภัยพิบัติต่างๆ ตามมา เช่น ภาวะโลกร้อน เพราะอุณหภูมิเฉลี่ยบนโลกที่สูงขึ้นทุกปี ภาวะโลกร้อนนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงของปริมาณฝนระดับน้ำทะเล ซึ่งมีผลกระทบต่อพืช สัตว์ และมนุษย์ ภัยพิบัติทางธรรมชาติมีแนวโน้มเกิดบ่อยครั้ง และรุนแรงมากขึ้น เช่น ภัยแล้ง ไฟป่า น้ำท่วม และการพังทลายของชั้นดิน

12. นิทรรศการโครงการพระราชดำรินิพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช และนิทรรศการช้างเผือกประจำรัชกาล โครงการพระราชดำรินิพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช และนิทรรศการช้างเผือกประจำรัชกาลที่ 9 ที่ได้ทรงงานตลอดรัชสมัยของพระองค์เพื่อประชาชนชาวไทยมีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดี นิทรรศการนี้จัดขึ้นเพื่อระลึกถึงพระกรุณาธิคุณของในหลวงรัชกาลที่ 9 และนิทรรศการช้างประจำรัชกาลที่ 9 เนื่องจากช้างถือเป็นสัตว์คู่บ้านคู่เมืองมาตั้งแต่โบราณ

13. กิจกรรม Animal Games Zone แท็บเล็ตขนาด 24 นิ้ว จำนวน 4 เครื่อง สำหรับเล่นเกมโดยการสัมผัสหน้าจอ เนื่องจากปัจจุบันแท็บเล็ตเป็นเครื่องมือไอทีที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวัน แหล่งเรียนรู้จึงได้จัดเกมในแท็บเล็ตเพื่อให้นักท่องเที่ยวได้ร่วมเล่นเกม โดยเกมต่างๆ ในเครื่องแท็บเล็ตเป็นเกมส์เกี่ยวกับสัตว์ ทำให้เกิดความผ่อนคลายโดยการใช้เกม เช่น เกมจับคู่รูปสัตว์ เกมจับผิดภาพ เกมต่อจิ๊กซอว์ภาพสัตว์ และ สารคดีเกี่ยวกับสัตว์ป่า

14. สถานีวิทยุสีเขียว Green Green Radio สถานีทำรายการวิทยุสำหรับถ่ายทอดสาระความรู้ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับสัตว์ป่า สิ่งแวดล้อม องค์กรความรู้ใหม่ๆ ในการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ รวมถึงข่าวประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่างๆ ที่กำลังจะจัดขึ้นในสวนสัตว์เชียงใหม่ โดยจะมีเจ้าหน้าที่มาทำรายการเสียงตามสายบางเวลา เนื่องจากเป็นอุปกรณ์ที่ต้องมีเจ้าหน้าที่ที่มีความชำนาญด้านเครื่องมือในการทำรายการ ถ้าไม่มีเจ้าหน้าที่มาประจำก็จะมีเปิดเพลงเกี่ยวกับสวนสัตว์ เพลงเด็กต่างๆ

15. ห้อง 3D Mini Theater ห้องฉายภาพยนตร์ขนาดเล็ก สำหรับฉายภาพยนตร์ สารคดี การ์ตูน ที่ให้ความรู้เกี่ยวกับสัตว์ป่าและสิ่งแวดล้อม ในรูปแบบ 3 มิติ ทำให้เกิดความตื่นตาตื่นใจสำหรับผู้เข้าชมในการดูสารคดี ภาพยนตร์ 3 มิติ ใช้เทคนิคในการสร้างภาวะลงตาทำให้ ภาพยนตร์ 3 มิติจะมีความลึกตื้นมากขึ้น

16. ให้บริการสำหรับการค้นคว้าหาความรู้ ข้อมูลเกี่ยวกับสัตว์ป่า และสิ่งแวดล้อม ได้แก่ หนังสือสารคดี หนังสือบันทึกสัตว์โลก และหนังสือการ์ตูนทั้งเกี่ยวข้องกับสัตว์ และหนังสือการ์ตูนให้

ความบันเทิง เพื่อให้ผู้ที่เข้ามาใช้บริการได้รับความรู้และความเพลิดเพลิน และกิจกรรมสำหรับเด็กในการระบายสีภาพสัตว์ป่าของฉันทน์ ผลงานของเด็กๆ ที่ระบายสีจะถูกนำไปติดไว้ที่ผนังห้อง ภายในห้องหนังสือมีบริการโต๊ะญี่ปุ่น เบาะรองนั่ง และสีสำหรับระบายสี รวมถึงเครื่องเล่นเด็กวัย 3-8 ขวบอยู่ภายในห้องหนังสือ เครื่องเล่นของเด็กจะไม่สูงมากเพื่อความปลอดภัยหากเด็กพลัดตกลงมา และพื้นที่ข้างล่างจะมีเบาะปูพื้นเพื่อรองรับการกระแทก และผู้ปกครองสามารถดูแลเด็กได้ใกล้ชิด

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่เข้ามาใช้บริการแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่

1. ลักษณะส่วนบุคคล

ผลการศึกษาพบว่านักท่องเที่ยวส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย มีอายุระหว่าง 15-19 ปี การศึกษาสูงสุดอยู่ในระดับปริญญาตรี ค่าใช้จ่ายภายในสวนสัตว์ต่ำกว่า 100 บาท ส่วนใหญ่อาศัยอยู่ในจังหวัดเชียงใหม่

2. ความพึงพอใจของผู้เข้าชมแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่

ผลการศึกษาพบว่า นักท่องเที่ยวให้ความพึงพอใจต่อด้านสาระความรู้ในระดับมากที่สุด รองลงมาได้แก่ ด้านความสนุกสนาน ด้านเทคโนโลยี และ ด้านผู้เรียน ตามลำดับ

2.1 ความพึงพอใจต่อด้านสาระความรู้ จากการศึกษาพบว่าความพึงพอใจต่อด้านสาระความรู้ จากแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ อยู่ในระดับมากโดยคิดค่าเฉลี่ยรวมเป็น 3.91 โดยเฉพาะประเด็น “ส่วนจัดแสดงรูปปั้นโมเดลสัตว์ป่าสงวน 15 ชนิด ของประเทศไทย” มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงสุด (ค่าคะแนนเฉลี่ย 4.02) ซึ่งมีความสำคัญต่อความพึงพอใจอยู่ในระดับมากส่วนประเด็นอื่นนอกเหนือจากนี้มีความสำคัญต่อความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวอยู่ในระดับมากทุกประเด็น โดยเรียงลำดับค่าคะแนนเฉลี่ยได้แก่ “ส่วนจัดแสดงตัวอย่างอวัยวะของสัตว์ต่างๆ เช่น สัตว์ดอง ขนสัตว์ เขาสัตว์ ไข่ งา ฯลฯ” (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.95) “ส่วนจัดแสดงอุปกรณ์ต่างๆ เครื่องมือที่ใช้ในการล่าและทำร้ายสัตว์” (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.94) “ส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับโครงการพระราชดำริ” (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.91) “ส่วนจัดแสดงประวัติความเป็นมาของสวนสัตว์เชียงใหม่ และรูปปั้นผู้ก่อตั้ง นายฮาโรลด์ เมสัน ย้ง” (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.91) “ส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับ สภาพป่าไม้ในประเทศไทย” (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.89) “ส่วนจัดแสดงห้องแนะนำสวนสัตว์เชียงใหม่ แผนที่ วิทยทัศน์ และจัดแสดงผลงานวิจัยต่างๆ” (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.85) “ส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับ Green Zoo (สวนสัตว์สีเขียว)” (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.84) “ส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับพลังงานทดแทน” (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.82)

2.2 ความพึงพอใจต่อด้านความสนุกสนาน จากการศึกษาพบว่า ความพึงพอใจด้านความสนุกสนานจากแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ อยู่ในระดับมากโดยคิดค่าเฉลี่ย

รวมเป็น 3.88 โดยเฉพาะประเด็น “ส่วนจัดแสดง ANIMAL GAME ZONE บริเวณสำหรับเล่นเกม เช่น เกมจับคู่รูปสัตว์ เกมจับผิดภาพ เกมต่อจิ๊กซอว์ ภาพสัตว์” มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงสุด (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.92) ซึ่งมีความสำคัญต่อความพึงพอใจอยู่ในระดับมากส่วนประเด็นอื่นนอกเหนือจากนี้มีความสำคัญต่อความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวอยู่ในระดับมากทุกประเด็น โดยเรียงลำดับค่าคะแนนเฉลี่ยได้แก่ “ห้องหนังสือสำหรับค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับสัตว์ป่า เครื่องเล่น และระบายสี” (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.87) “ส่วนจัดแสดงภาพวาดช้าง 3 มิติ” (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.84)

2.3 ความพึงพอใจต่อด้านเทคโนโลยี จากการศึกษาพบว่า ความพึงพอใจด้านเทคโนโลยี จากแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ อยู่ในระดับมากโดยคิดค่าเฉลี่ยรวมเป็น 3.85 โดยเฉพาะประเด็น “ส่วนจัดแสดงวิถีชีวิตของคนกับสายน้ำ” มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงสุด (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.88) ซึ่งมีความสำคัญต่อความพึงพอใจอยู่ในระดับมากส่วนประเด็นอื่นนอกเหนือจากนี้มีความสำคัญต่อความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวอยู่ในระดับมากทุกประเด็น โดยเรียงลำดับค่าคะแนนเฉลี่ยได้แก่ “ห้องฉายภาพยนตร์ 3 มิติ สารคดี การ์ตูน” (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.86) “ส่วนจัดแสดงวิดีโอความเชื่อที่ผิดในการบริโภคสัตว์ป่า” (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.81)

2.4 ความพึงพอใจต่อด้านผู้เรียน จากการศึกษาพบว่า ความพึงพอใจด้านผู้เรียน จากแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ อยู่ในระดับมากโดยคิดค่าเฉลี่ยรวมเป็น 3.83 โดยเฉพาะประเด็น “กิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะด้านอารมณ์” มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงสุด (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.89) ซึ่งมีความสำคัญต่อความพึงพอใจอยู่ในระดับมากส่วนประเด็นอื่นนอกเหนือจากนี้มีความสำคัญต่อความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวอยู่ในระดับมากทุกประเด็น โดยเรียงลำดับค่าคะแนนเฉลี่ยได้แก่ “กิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ทำให้ผู้เรียนมีการเคลื่อนไหวร่างกายทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมมีความตื่นตัวอยู่เสมอ” (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.86) “กิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ทำให้ผู้เรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นในสังคม” (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.80) “กิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone มีการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดและสติปัญญา” (ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.78)

ผลการเสนอแบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง

การวิจัยครั้งนี้มีเนื้อหาในการเสนอแบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิงซึ่งได้มาจากการสำรวจกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ความพึงพอใจที่นักท่องเที่ยวมีต่อแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ข้อเสนอแนะจากนักท่องเที่ยว รวมถึงการสนทนาแบบกลุ่มเพื่อระดมความคิดจากตัวแทนผู้ประกอบการที่พายุตรหลานเข้าเยี่ยมชมแหล่งเรียนรู้ ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ และเจ้าหน้าที่ผู้ดูแลแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ในการวางแผนพัฒนากิจกรรมให้สอดคล้องกับความต้องการของนักท่องเที่ยวภายใต้แนวคิดความรู้

คู่ความบันเทิง และใช้แนวทางของเดมมิ่ง (Demming Circle) คือ 1. (Plan) การวางแผนกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone 2. (Do) การปฏิบัติงานตามแผนกิจกรรม 3. (Check) ประเมินความพึงพอใจที่นักท่องเที่ยวมีต่อกิจกรรม 4. (Act) พัฒนากิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ เพื่อเสนอแบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง 1. ปัญญาประดิษฐ์ (AI: Artificial Intelligence) โปรแกรมที่ถูกเขียน สามารถประมวลผลของฐานข้อมูลที่มีขนาดใหญ่ และยังสามารถประยุกต์การตอบสนอง ให้เป็นไปตามสถานการณ์ต่างๆ ปัญญาประดิษฐ์สามารถเก็บข้อมูลทั้งหมดของแหล่งเรียนรู้และนำเสนอตามความสนใจและความต้องการของผู้ใช้บริการ จากการเข้าใช้บริการในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone เจ้าหน้าที่ประจำแหล่งเรียนรู้มีความจำเป็นที่จะต้องประจำอยู่ที่จุดประชาสัมพันธ์ตลอดเวลาเพื่อให้บริการนักท่องเที่ยวที่ต้องการความช่วยเหลือเร่งด่วน ดังนั้น เจ้าหน้าที่จะไม่สามารถบรรยายตามนักท่องเที่ยวหรือ พาเข้าชมได้จุดต่างๆ ได้ การใช้ปัญญาประดิษฐ์ หรือ AI จึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งจะทำให้นักท่องเที่ยวที่เข้ามาใช้บริการมีผู้นำเที่ยวส่วนตัวในการเข้าเรียนรู้และทำกิจกรรมต่างๆ ในแหล่งเรียนรู้ นอกจากนี้ ปัญญาประดิษฐ์ หรือ AI สามารถจดจำข้อมูลที่มีจำนวนมาก สามารถสื่อสารความรู้ได้อย่างครบถ้วน นอกจากนี้ยังทำให้เกิดประสบการณ์ใหม่ๆ ในการใช้เทคโนโลยี และก่อนการเริ่มต้นใช้งานปัญญาประดิษฐ์แหล่งเรียนรู้สามารถจูงใจนักท่องเที่ยวในการให้ข้อมูลส่วนตัว เช่น เพศ อายุ การศึกษา ความสนใจพิเศษ เพื่อให้ ปัญญาประดิษฐ์ หรือ AI ได้ประมวลผลข้อมูล และให้ข้อมูลที่ตรงกับความต้องการ ความสนใจ การรับรู้ ของนักท่องเที่ยวแต่ละคน เมื่อจบการใช้บริการ ยังสามารถให้นักท่องเที่ยวให้คะแนนความพึงพอใจ ข้อเสนอแนะในการพัฒนา และปรับปรุงการให้บริการ 2. โฮโลแกรม (Holograms) ภาพเสมือน 3 มิติที่เกิดขึ้นมาจากการฉายภาพ 2 มิติ โดยอาศัยหลักการการสอดแทรกของแสง เกิดขึ้นเมื่อลำแสง 2 ลำเคลื่อนที่มาพบกัน และรวมตัวกัน กระแทกกับพลาสติกหรือวัสดุที่ใช้รองรับการเกิดภาพ ภาพจะลอยขึ้นมา ทำให้ผู้เข้าชมได้เห็นภาพที่มีมิติ โดยการฉายภาพโฮโลแกรมจะช่วยสร้างจินตนาการในการเรียนรู้ เช่น ภาพการเคลื่อนไหวท่าทางต่างๆ ของสัตว์ แทนการนำเสนอที่ใช้โมเดลปูนปลาสเตอร์ที่นักท่องเที่ยวเห็นเพียงรูปร่างที่ไม่มีการเคลื่อนไหว 3. ไวไฟสาธารณะ (Wi-Fi) การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตแบบไร้สายเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่จะช่วยให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงการบริการการใช้ปัญญาประดิษฐ์ได้ เพื่อให้บริการแก่นักท่องเที่ยว เนื่องจากปัจจุบันอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย ในการส่งสัญญาณเพื่อเข้าถึงอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ของผู้ที่เข้ามาใช้บริการ ดังนั้นไวไฟสาธารณะจะเป็นประโยชน์ในการให้บริการของแหล่งเรียนรู้ และยังสามารถได้ข้อมูลที่จำเป็นสำหรับแหล่งเรียนรู้ เช่น แหล่งเรียนรู้สามารถให้ผู้เข้าใช้บริการให้ข้อมูลตอบแบบสอบถาม ข้อเสนอแนะต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนากิจกรรมในแหล่งเรียนรู้ สื่อสารข้อมูลข่าวสารกิจกรรมต่างๆ ที่แหล่งเรียนรู้กำลังจะจัดขึ้น 4. แอปพลิเคชัน (Application) โปรแกรมที่ถูกออกแบบสำหรับการดาวน์โหลดในโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต มีความสะดวกและง่ายต่อ

การเข้าถึงอย่างรวดเร็ว หลังจากการใช้บริการในแหล่งเรียนรู้ โดยผู้เข้าใช้บริการที่แหล่งเรียนรู้ สามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชันที่แหล่งเรียนรู้สร้างขึ้น เช่น แอปพลิเคชันที่นำเสนอเกี่ยวกับ บทความ วิดีโอ สภาพสิ่งแวดล้อมทั่วโลก ในปัจจุบัน ความรู้ในการจัดการดูแลสิ่งแวดล้อมที่สามารถ เริ่มได้ภายในบ้าน แอปพลิเคชันเกมที่เกี่ยวข้องสวนสัตว์ โดยผู้เล่นทำหน้าที่เป็นเจ้าของสวนสัตว์ ดูแล สัตว์ ให้อาหารสัตว์ ขยายสวนสัตว์ให้ใหญ่ขึ้น สามารถสร้างกิจกรรมแจกสัตว์ตัวใหม่ให้ผู้เล่นเกมที่ทำ ภารกิจในเกมได้สำเร็จ และเป็นอีกหนึ่งช่องทางในการสื่อสารกิจกรรมพิเศษต่างๆ ที่แหล่งเรียนรู้กำลัง จะจัดขึ้น

อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาถึง Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่: แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศ ด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง ซึ่งผลการวิจัยมีประเด็นอภิปรายดังนี้

จากการศึกษาความเป็นมาของแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ พบว่าแหล่ง เรียนรู้ Zoo Kids Zone ตั้งอยู่ภายในสวนสัตว์เชียงใหม่ อยู่ในการดูแลของฝ่ายการศึกษาสวนสัตว์ เชียงใหม่ โดยฝ่ายการศึกษาสวนสัตว์เชียงใหม่ได้มีแนวคิดในการปรับปรุงพื้นที่ส่วนจัดแสดงสัตว์ สำหรับเด็กเดิม ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ครบวงจร โดยเน้นการนำเสนอเนื้อหาด้วยสื่อนวัตกรรมใหม่ๆ ที่มีความทันสมัย จึงได้เสนอโครงการแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone เพื่อขอความเห็นชอบจากองค์การ สวนสัตว์ตั้งแต่ปี พ.ศ.2556 จนกระทั่งแล้วเสร็จในปี พ.ศ. 2558 ซึ่งสอดคล้องกับ (ปาริชาติ ทัพพะสุด, 2553: 2) ได้ศึกษาการนำนโยบายการพัฒนาสวนสัตว์ในสังกัดขององค์การสวนสัตว์สู่มาตรฐาน ระดับ โลก ไปปฏิบัติ ผลการวิจัยพบว่า การจัดตั้งบริเวณสวนสัตว์และสถานที่จัดแสดงสัตว์ให้มีความ สวยงาม กลมกลืนเป็นธรรมชาติ เพิ่มกิจกรรมด้านนันทนาการและสิ่งอำนวยความสะดวก บุคลากร ได้รับการพัฒนาความรู้ ความสามารถ ด้านสวนสัตว์และสัตว์ป่า เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาสวนสัตว์ ให้มีความเหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงในยุคโลกาภิวัตน์ ดังนั้นสวนสัตว์เชียงใหม่จึงได้มีการพัฒนา กิจกรรมภายในสวนสัตว์เชียงใหม่อย่างต่อเนื่องเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับนักท่องเที่ยวที่มา เข้าชมโดยมีกิจกรรมให้นักท่องเที่ยวได้เข้าร่วมตลอดทั้งปี และมีการจัดส่วนการแสดงให้มีการ เปลี่ยนแปลงตามฤดูกาล และภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone จะมีการสลับกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้กิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้มีความสดใหม่สำหรับผู้เข้าชม และในแต่ละเดือนจะมีวัน สัตว์โลก ให้เข้าศึกษาเรียนรู้ประจำเดือน

นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจต่อด้านความสนุกสนาน จากแหล่งเรียนรู้สวนสัตว์เชียงใหม่ อยู่ใน ระดับมากโดยคิดค่าเฉลี่ยรวมเป็น 3.88 ซึ่งสอดคล้องกับเทียมยศ ปะสาวะโน (2556ข: 25) ได้ ศึกษาเอดูเทนเมนต์: การศึกษาแนวใหม่ที่โดนใจวัยรุ่น กล่าวว่าการเรียนการสอนที่เน้นความ

สนุกสนาน เพลิดเพลิน และได้รับความรู้ควบคู่กันไปด้วยการผสมผสานสื่อที่หลากหลาย เช่น ภาพยนตร์ ดนตรี รายการโทรทัศน์ เกมส์ อินเทอร์เน็ตและซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์อื่นๆ ที่ถูกดัดแปลง เนื้อหาภายในให้เหมาะสมกับผู้เรียนโดยการใส่กราฟิก ภาพ แสง เสียงที่เร้าใจ เพื่อช่วยในการเรียนรู้ พร้อมกับนำความบันเทิงมาเป็นสิ่งดึงดูดใจ และการสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายแวดล้อมด้วยสิ่งบันเทิงดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น จะทำให้ผู้เรียนไม่รู้สึกรู้สีกว่ากำลังเรียนอยู่ แหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone จัดเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงนันทนาการ ดังนั้นความสนุกสนานเป็นสิ่งที่จำเป็นต่อกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ ช่วยในการสร้างบรรยากาศ เพื่อให้ผู้เข้าชมได้เรียนรู้อย่างผ่อนคลายในการเรียนรู้ และการทำกิจกรรมต่างๆ โดยไม่รู้สึกรู้สีกว่ากำลังถูกบังคับแต่เป็นความเต็มใจในการเข้าร่วมกิจกรรม

นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจต่อด้านเทคโนโลยี จากแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ อยู่ในระดับมากโดยคิดค่าเฉลี่ยรวมเป็น 3.85 ซึ่งสอดคล้องกับ Mousumi Majumdar Vasanth Kirna, & Krishna Kishore (2102: 111) ศึกษาการประยุกต์ใช้แนวทางการเรียนรู้ค่าความบันเทิงกับการใช้สื่อภาพยนตร์ฮอลลีวูด เป็นเครื่องมือในการช่วยกระตุ้นความสนใจในห้องเรียน ผลการศึกษาสามารถยืนยันได้ว่า การประยุกต์ใช้สิ่งบันเทิง (โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์) สามารถสร้างแรงบันดาลใจและความสนุกสนานให้กับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าการสอนแบบดั้งเดิม คือ การให้น้ำหนักกับผู้สอนในการสร้างความบันเทิงในห้องเรียน ปัจจุบันเทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญอย่างมากในชีวิตประจำวัน ดังนั้นการใช้เทคโนโลยีที่มีความทันสมัยจะช่วยให้ผู้เข้าชมเกิดความตื่นตันทันใจอยากที่จะเรียนรู้โดยเฉพาะการเล่าเรื่องราวธรรมชาติ สัตว์ป่า สิ่งแวดล้อม ผ่านการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อกลางในการให้ความรู้ความเข้าใจในการรักษารักษาธรรมชาติ

นักท่องเที่ยวมีข้อเสนอแนะให้มีการใช้เทคโนโลยีที่มีความทันสมัยน่าตื่นตาตื่นใจมากขึ้น เนื่องจากปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้นและเทคโนโลยีมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว ซึ่งสอดคล้องกับ Steffes and Philipper (2012) ทำการศึกษาการประยุกต์ใช้สื่อคลิปวิดีโอ และแนวทางการเรียนรู้ค่าความบันเทิง เพื่อเข้ามาช่วยในการขจัดปัญหาการชมสื่อวิดีโอจากอินเทอร์เน็ตแบบผิดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ พร้อมทั้งผู้วิจัยยังทำการต่อยอดจากการเรียนรู้บนพื้นฐานความบันเทิง นำไปสู่การได้ข้อคิดทางวิชาการ (Academic contents) ของผู้เรียน ดังนั้นแหล่งเรียนรู้จึงมีการพัฒนาการใช้สื่อเทคโนโลยีให้มีความทันสมัย วิดีโอให้ความรู้เกี่ยวกับ สัตว์ป่า สิ่งแวดล้อม เพื่อสร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะให้มีการเพิ่มเกมที่มีความสนุกสนาน ทำทายและหลากหลายมากยิ่งขึ้นสามารถเล่นกับเพื่อนๆ หรือคนอื่นๆ ได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Okan (2003) ทำการศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับแนวทางการเรียนรู้ค่าความบันเทิง (Edutainment) และนำแนวคิดดังกล่าวเข้ามาช่วยแก้ปัญหาภัยเงียบที่มีกับอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic games) โดยผู้วิจัยให้แนวคิดเรียนรู้ค่าความบันเทิงเข้ามาเพื่อยืนยันเกี่ยวกับประเด็นเรื่องความสนุกสนาน และสีสัน สามารถเป็นปัจจัยสำคัญใน

การเรียนรู้ มากกว่าที่จะเป็นการสิ้นเปลืองเวลา อีกทั้งผู้วิจัยได้ให้ข้อสรุปเกี่ยวกับแนวคิดการเรียนรู้ คู่ความบันเทิง จะสามารถเป็นทางออกให้กับปัญหาการให้บริการทางการศึกษา เนื่องจากปัจจุบันมี แอปพลิเคชันเกมที่ทุกคนสามารถดาวน์โหลดได้มากมายและมีเกมจำนวนไม่น้อยที่ให้เพียงความ บันเทิงเท่านั้น ดังนั้นเกมที่สามารถให้ทั้งความบันเทิงและความรู้จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะทำให้ผู้ เล่นได้เรียนรู้และได้เวลาในการเล่นเกมนำให้เกิดประโยชน์โดยเฉพาะกับเด็กๆ ที่ยังไม่สามารถตัดสินใจใน การเลือกเล่นเกมได้

ดังนั้นการวิจัยครั้งนี้จึงมีข้อเสนอแนะในการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความ บันเทิง ในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ โดยการสำรวจความพึงพอใจของ นักท่องเที่ยวเพื่อทราบถึงความพึงพอใจที่นักท่องเที่ยวมีต่อกิจกรรมในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone และข้อเสนอแนะจากนักท่องเที่ยวเพื่อการวางแผนกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone จะ ตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว รวมถึงการเชิญผู้เชี่ยวชาญ และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องจาก ภายนอกมาร่วมสนทนาแบบกลุ่มทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเป็นประโยชน์ในการ วางแผนกิจกรรมของแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่: แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการวางแผน กิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง ทำให้ได้ประเด็นในการเสนอแบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้าน การวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง โดยอาศัยความร่วมมือจาก เจ้าหน้าที่ภายใน แหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone อาจารย์สาขานันทนาการเชิงพาณิชย์ ผู้ปกครองที่นำบุตรหลานเข้ามา ศึกษาในแหล่งเรียนรู้ และนักท่องเที่ยวที่เข้ามาใช้บริการในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ซึ่งผู้วิจัยได้ มีข้อเสนอแนะที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้จากการวิจัยทั้งในระดับนโยบายและระดับปฏิบัติการ ดังต่อไปนี้

ข้อเสนอแนะระดับนโยบาย

1. องค์การสวนสัตว์ในพระบรมราชูปถัมภ์ควรมีการส่งเสริมให้สวนสัตว์ทุกแห่งในประเทศไทยมีแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone และสร้างให้แต่ละแห่งมีจุดเด่นของกิจกรรมที่แตกต่างกันออกไป โดยอยู่ภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง
2. ผู้บริหารสวนสัตว์เชียงใหม่ควรสนับสนุนและส่งเสริมให้แหล่งเรียนรู้เป็นจุดให้ความรู้ เกี่ยวกับธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และสัตว์ป่าที่มีความทันสมัย

3. ฝ่ายการศึกษาสวนสัตว์เชียงใหม่ควรจัดวิธีการนำเสนอความรู้ต่างๆ ที่ไม่เน้นหนักในทางตัวหนังสือแต่สอดแทรกเนื้อหาความรู้เข้ากับสื่อบันเทิงที่มีความหลากหลาย
4. ฝ่ายการศึกษาควรมีการส่งเสริมให้เจ้าหน้าที่เข้าร่วมสัมมนาเกี่ยวกับการอนุรักษ์สัตว์ป่า สิ่งแวดล้อม หรือกิจกรรมนันทนาการ เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้ กับองค์กรอื่นๆ

ข้อเสนอแนะระดับปฏิบัติการ

1. เจ้าหน้าที่ควรมีการสำรวจกิจกรรมใหม่ๆ ที่เป็นความต้องการสอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบันเพื่อสร้างกิจกรรมที่กำลังเป็นที่ต้องการตามช่วงเวลา
2. เจ้าหน้าที่ควรเน้นการใช้เทคโนโลยีใหม่ในกิจกรรมต่างๆ เพื่อสร้างประสบการณ์ที่น่าสนใจให้กับผู้เข้าชม
3. เจ้าหน้าที่ควรเชิญผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการจากภายนอกเข้ามาเพื่อช่วยประเมินและหาแนวทางในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ให้มีความทันสมัย เกิดความต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะในงานวิจัยครั้งต่อไป

1. การวิจัยในครั้งนี้ศึกษาเรื่อง Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่: แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง ดังนั้นในการศึกษาครั้งต่อไปสามารถขยายการวิจัยในครั้งต่อไปยังแหล่งเรียนรู้อื่นๆ ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน
2. การวิจัยในครั้งนี้นำถึงประเด็นความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวเพื่อเสนอแบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง ดังนั้นการวิจัยครั้งต่อไปสามารถศึกษาถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลที่ทำให้นักท่องเที่ยวเดินทางมาท่องเที่ยวในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone

บรรณานุกรม

- จุมพล ชูรักขิต. 2539. การศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้าที่ติดต่อการให้บริการของการทางพิเศษแห่งประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- ชวนพิศ ชัยประยูร. 2557. ประสิทธิภาพของการดำเนินโครงการนำนักเรียนเข้าเรียนรู้ในสวนสัตว์เชียงใหม่ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2554-2555. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ทัศนญา บรรวนัน. 2554. ความคาดหวังและความพึงพอใจด้านระบบการขนส่งของนักท่องเที่ยวชาวต่างประเทศในจังหวัดสุโขทัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- เทียมยศ ปะสาวะโน. 2556ก. เอดูเทนเมนต์: การศึกษาแนวใหม่ที่เน้นความบันเทิง. วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์, 3(2), 159 – 167.
- _____. 2556ข. เอดูเทนเมนต์: การศึกษาแนวใหม่ที่โดนใจวัยรุ่น. วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, 1(1), 25-35.
- บุญดี บุญญากิจ และคณะ. 2548. การจัดการความรู้ จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: จีรวัฒน์ เอ็กเพรส.
- บุรชัย ศิริมหาสาคร. 2548. การจัดการความรู้ Best Practice สู่องค์กรอัจฉริยะ. วิทยาจารย์, 104(7), 58-63.
- ประพนธ์ ผาสุขยิต. 2547. การจัดการความรู้: ฉบับมือใหม่หัดขับ. กรุงเทพฯ: ไยใหม่.
- ปรีชา อ่องคำ. 2558. สวนสัตว์เชียงใหม่ เปิดแหล่งเรียนรู้สำหรับเด็กครบวงจรใน “Zoo Kids Zone”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.cm77.com/%1484.html> (11 พฤษภาคม 2561).
- ปาริชาติ ทัพพะสุต. 2553. การนำนโยบายการพัฒนาสวนสัตว์ในสังกัดขององค์การสวนสัตว์สู่มาตรฐานระดับโลกไปปฏิบัติ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ฝ่ายการศึกษาสวนสัตว์เชียงใหม่. 2560. สถิติการเข้าชมแหล่งการเรียนรู้ Zoo Kids Zone. เชียงใหม่: สวนสัตว์เชียงใหม่. (เอกสารอัดสำเนา).
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540. วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประมานมิตร.
- ภริดี เอี่ยมอรุณ. 2550. พฤติกรรมการท่องเที่ยวและกลยุทธ์ส่วนประสมการตลาดต่อการพัฒนาตลาดการท่องเที่ยวในประเทศสำหรับนักท่องเที่ยวชาวชน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

- วชิรกร คุณใจดี. 2551. **ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อสวนสัตว์เชียงใหม่.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. มหาวิทยาลัยแม่โจ้.
- วันทนา เมืองจันทร์ และ เต็มจิต จันทคา. 2548. การจัดการความรู้ที่ฝังลึกในตัวคน = Tacit knowledge : สู่การปฏิบัติในสถานศึกษา. **วารสาร สพบ, 22(4), 11-15.**
- วาทีตย์ อธิศิริเวทย์. 2551. **พฤติกรรมการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติในประเทศไทย.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วิรุฬ พรรณเทวี. 2542. **ความพึงพอใจของประชาชนต่อการให้บริการของหน่วยงานกระทรวงมหาดไทยในอำเภอเมืองจังหวัดแม่ฮ่องสอน.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ศุภักษร เรืองฉิม. 2553. **ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยต่อการท่องเที่ยวสวนสัตว์เชียงใหม่.** การค้นคว้าแบบอิสระปริญญาโท. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สวนสัตว์เชียงใหม่. 2559. **Zoo Kids Zone.** [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.chiangmai.zoothailand.ort/ewt_news.php?nid=360. (9 กันยายน 2561).
- สินทร สิงห์นิมิตตระกูล. 2541. **ความพึงพอใจของคู่ความต่อการให้บริการของเจ้าหน้าที่ศาลจังหวัดกาญจนบุรี ภายหลังจากการปรับเปลี่ยนกระบวนการทำงานใหม่ตามโครงการศาลต้นแบบเพื่อการส่งเสริมประสิทธิภาพ.** ภาคนิพนธ์ปริญญาโท. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- สุรัชย์ รอดทอง. 2551. **การจัดการการให้บริการกิจกรรมของสวนสัตว์เชียงใหม่.** การค้นคว้าอิสระปริญญาโท. มหาวิทยาลัยแม่โจ้.
- องค์การสวนสัตว์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. 2559. **ตราสัญลักษณ์องค์การสวนสัตว์ในพระบรมราชูปถัมภ์.** [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://www.egov.go.th/th/government-agency/126/>. (8 สิงหาคม 2561).
- อรชуда ศรีนุ้ม. 2546. **พึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวชนในการเยี่ยมชมสวนสัตว์เชียงใหม่.** การค้นคว้าแบบอิสระ. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อลงกต ศรีวิจิตรกมล. 2548. **การพัฒนากิจกรรมสิ่งแวดล้อมศึกษาในสวนสัตว์เด็ก สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.
- อัจฉรา ไวยพัฒน์. 2555. **การจัดการจากแหล่งเรียนรู้.** [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://www.gotoknow.org/posts/153429> (10 มีนาคม 2561).
- อัศวิน แสงพิวิทกุล. 2556. **ระเบียบวิธีวิจัยด้านการท่องเที่ยวและโรงแรม.** กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

- อาชัญญา รัตน์อุบล. 2549. การพัฒนารูปแบบการเสริมสร้าง การรู้สารสนเทศสำหรับสังคมไทย. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Houston Zoo. 2016. **Houston Zoo Kids Website**. [Online]. Available <http://www.houstonzoo.org/new-at-the-zoo/kids> (6 March 2020).
- Kiran, V., Majumdar, M. & Kishore, K. 2012. Innovation in In-Store Promotions: Effects on Consumer Purchase Decision. **European Journal of Business and Management**, 4(9), 36-45.
- Okan, Z. 2003. Edutainment: is learning at risk? **British Journal of Educational Technology**, 34(3), 255-264.
- Singapore Zoo. 2016. **Kidzworld**. [Online]. Available <http://www.zoo.com.sg/kidzworld/kidzworld.html#ad-image-0> (6 March 2020).
- Steffes, E. M. & Duverger, P. 2012. Edutainment with videos and its positive effect on long term memory. **Journal for Advancement of Marketing Education**, 20(1), 1-10.



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

แบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัย

เลขที่แบบสอบถาม.....

แบบสอบถาม**เรื่อง** Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่: แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านกิจกรรม

ภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง

โดย นางสาว เบญจพร ทองขาว

สาขาวิชาพัฒนนาการท่องเที่ยว คณะพัฒนนาการท่องเที่ยว มหาวิทยาลัยแม่โจ้

คำชี้แจง แบบสอบถามชุดนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย เพื่อประกอบวิทยานิพนธ์ของนักศึกษาปริญญาโทคณะพัฒนนาการท่องเที่ยว มหาวิทยาลัยแม่โจ้ ซึ่งทำการวิจัยในหัวข้อเรื่อง “Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่ : แบบปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการวางแผนกิจกรรมภายใต้แนวคิดความรู้คู่ความบันเทิง” จึงใคร่ขอความร่วมมือจากท่านในการตอบแบบสอบถามนี้ เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินการวิจัยสำเร็จลุล่วงตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ และทุกคำตอบผู้วิจัยจะนำไปใช้ประโยชน์ในการดำเนินงานวิจัยเท่านั้น

แบบสอบถามฉบับนี้มีทั้งหมด 3 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของนักท่องเที่ยวที่เข้ามาใช้บริการแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ตามความเป็นจริง

1. เพศ ชาย หญิง
2. อายุ
3. กำลังศึกษาอยู่หรือจบการศึกษาสูงสุด มัธยมต้น มัธยมปลาย
 ปวช. / ปวส. ปริญญาตรี
 อื่นๆ โปรดระบุ
4. ค่าใช้จ่ายในการมาเที่ยวในสวนสัตว์เชียงใหม่
5. เขตที่อยู่อาศัย จังหวัด เชียงใหม่
 ต่างจังหวัด โปรดระบุ.....



ตอนที่ 2 ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อกิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone สวนสัตว์เชียงใหม่

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องตามความเป็นจริงโดยใช้เกณฑ์พิจารณาดังนี้

1. ด้านสาระความรู้	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1.1 ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงประวัติความเป็นมาของสวนสัตว์เชียงใหม่และ รูปปั้นผู้ก่อตั้ง นายฮาโรลด์ เมสัน ยัง					
1.2 ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงห้องแนะนำสวนสัตว์เชียงใหม่ แผนที่ วัตถุประสงค์ และจัดแสดงผลงานวิจัยต่างๆ					
1.3 ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับ Green Zoo (สวนสัตว์สีเขียว)					
1.4 ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงรูปปั้นโมเดลสัตว์ป่าสงวน 15 ชนิด ของประเทศไทย					
1.5 ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงอุปกรณ์ต่างๆ เครื่องมือที่ใช้ในการล่าและทำร้ายสัตว์					
1.6 ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงตัวอย่างอวัยวะของสัตว์ต่างๆ เช่น สัตว์ดอง, ขนสัตว์, เขาสัตว์, ไข่, งา					
1.7 ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับ สภาพป่าไม้ในประเทศไทย					
1.8 ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับพลังงานทดแทน					
1.9 ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับโครงการพระราชดำริ					

2. ด้านความสนุกสนาน	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
2.1 ความสนุกสนานที่ท่านได้รับจากส่วนจัดแสดง ANIMAL GAME ZONE บริเวณสำหรับเล่นเกม เช่น เกมจับคู่รูปสัตว์ เกมจับผิดภาพ เกมต่อจิ๊กซอว์ ภาพสัตว์					
2.2 ความสนุกสนานที่ท่านได้รับจากส่วนจัดแสดงภาพวาดช้าง 3 มิติ					
2.3 ความสนุกสนานที่ท่านได้รับจากห้องหนังสือสำหรับค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับสัตว์ป่า เครื่องเล่น และระบายสี					
3. ด้านเทคโนโลยี					
3.1 ความเหมาะสมในการใช้เทคโนโลยีในส่วนจัดแสดงวิถีชีวิตของคนกับสายน้ำ					
3.2 ความเหมาะสมในการใช้เทคโนโลยีในส่วนจัดแสดงวิดีโอความเชื่อที่ผิดในการบริโภคสัตว์ป่า					
3.3 ความเหมาะสมในการใช้เทคโนโลยีในห้องฉายภาพยนตร์ 3 มิติ สารคดี การ์ตูน					
4. ด้านผู้เรียน					
4.1 กิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone มีการเคลื่อนไหวร่างกายทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมมีความตื่นตัวอยู่เสมอ					
4.2 กิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone มีการกระตุ้นให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้ใช้ความคิด และสติปัญญา					
4.3 กิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมทำงานร่วมกับผู้อื่นในสังคม					
4.4 กิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้พัฒนาทักษะด้านอารมณ์					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

*** ขอขอบพระคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามในครั้งนี้ ***





ภาคผนวก ข

ผลการทดสอบความเชื่อมั่น

ตารางผนวกที่ 1 แสดงผลการทดสอบค่าความเชื่อมั่น (reliability) ด้านความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว

ความพึงพอใจ	ผู้ให้ข้อมูล
	(n=30)
	ค่าความเชื่อมั่น
1. ด้านสาระความรู้	
1.1 ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงประวัติความเป็นมาของสวนสัตว์เชียงใหม่และ รูปปั้นผู้ก่อตั้ง นายฮาโรลด์ เมสัน ยัง	.950
1.2 ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงห้องแนะนำสวนสัตว์เชียงใหม่ แผนที่ วิทยทัศน์ และจัดแสดงผลงานวิจัยต่างๆ	.951
1.3 ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับ Green Zoo (สวนสัตว์สีเขียว)	.951
1.4 ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงรูปปั้นโมเดลสัตว์ป่าสงวน15 ชนิด ของประเทศไทย	.952
1.5 ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงอุปกรณ์ต่างๆ เครื่องมือ ที่ใช้ในการล่าและทำร้ายสัตว์	.951
1.6 ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงตัวอย่างอวัยวะของสัตว์ต่างๆ เช่น สัตว์ดอง, ขนสัตว์, เขาสัตว์, ไข่, งา ฯลฯ	.951
1.7 ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับ สภาพป่าไม้ในประเทศไทย	.948
1.8 ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับพลังงานทดแทน	.950
1.9 ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับโครงการพระราชดำริ	.948

ตารางผนวกที่ 1 (ต่อ)

ความพึงพอใจ	ผู้ให้ข้อมูล (n=30) ค่าความเชื่อมั่น
2. ด้านความสนุกสนาน	
2.1 ความสนุกสนานที่ท่านได้รับจากส่วนจัดแสดง ANIMAL GAME ZONE บริเวณสำหรับเล่นเกม เช่น เกมจับคู่รูปสัตว์ เกมจับผิดภาพ เกมต่อจิ๊กซอว์ภาพสัตว์	.950
2.2 ความสนุกสนานที่ท่านได้รับจากส่วนจัดแสดงภาพวาดช้าง 3 มิติ	.951
2.3 ความสนุกสนานที่ท่านได้รับจากห้องหนังสือสำหรับค้นคว้า ข้อมูลเกี่ยวกับสัตว์ป่า เครื่องเล่น และระบายสี	.950
3. ด้านเทคโนโลยี	
3.1 ความเหมาะสมในการใช้เทคโนโลยีในส่วนจัดแสดงวิถีชีวิตของ คนกับสายน้ำ	.949
3.2 ความเหมาะสมในการใช้เทคโนโลยีในส่วนจัดแสดงวิดีโอความ เชื่อที่ผิดในการบริโภคสัตว์ป่า	.951
3.3 ความเหมาะสมในการใช้เทคโนโลยีในห้องฉายภาพยนตร์ 3 มิติ สารคดี การ์ตูน	.952
4. ด้านผู้เรียน	
4.1 กิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone มีการเคลื่อนไหว ร่างกายทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมมีความตื่นตัวอยู่เสมอ	.950
4.2 กิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone มีการกระตุ้นให้ผู้ ร่วมกิจกรรมได้ใช้ความคิด และสติปัญญา	.949
4.3 กิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ทำให้ผู้ร่วม กิจกรรมทำงานร่วมกับผู้อื่นในสังคม	.950
4.4 กิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ทำให้ผู้ร่วม กิจกรรมได้พัฒนาทักษะด้านอารมณ์	.951
ค่าคะแนนความเชื่อมั่น	.953



ภาคผนวก ค

ผลความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบสอบถาม

ตารางผนวกที่ 2 ผลความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบสอบถาม

แบบสอบถาม	ผู้ทรงคุณวุฒิที่			ค่า IOC	ค่า Validity
	1	2	3		
1. ด้านสาระความรู้					
1.1 ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงประวัติศาสตร์ความเป็นมาของสวนสัตว์เชียงใหม่และ รูปปั้นผู้ก่อตั้ง นายฮาโรลด์ เมสัน ยัง	+1	+1	+1	1	1
1.2 ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงห้องแนะนำสวนสัตว์เชียงใหม่ แผนที่ วิดีทัศน์ และจัดแสดงผลงานวิจัยต่างๆ	+1	+1	+1	1	1
1.3 ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับ Green Zoo (สวนสัตว์สีเขียว)	+1	+1	+1	1	1
1.4 ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงรูปปั้นโมเดลสัตว์ป่าสงวน15 ชนิด ของประเทศไทย	+1	+1	+1	1	1
1.5 ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงอุปกรณ์ต่างๆ เครื่องมือที่ใช้ในการล่าและทำร้ายสัตว์	+1	+1	+1	1	1
1.6 ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงตัวอย่างอวัยวะของสัตว์ต่างๆ เช่น สัตว์ดอง, ขนสัตว์, เขา สัตว์, ไข่, งา ฯลฯ	+1	+1	+1	1	1
1.7 ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับสภาพป่าไม้ในประเทศไทย	+1	+1	+1	1	1
1.8 ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับพลังงานทดแทน	+1	+1	+1	1	1
1.9 ความรู้ที่ท่านได้รับจากการเข้าเยี่ยมชมส่วนจัดแสดงนิทรรศการเกี่ยวกับโครงการพระราชดำริ	+1	+1	+1	1	1

ตารางผนวกที่ 2 (ต่อ)

แบบสอบถาม	ผู้ทรงคุณวุฒิที่			ค่า IOC	ค่า Validity
	1	2	3		
2. ด้านความสนุกสนาน					
2.1 ความสนุกสนานที่ท่านได้รับจากส่วนจัดแสดง					
ANIMAL GAME ZONE บริเวณสำหรับเล่นเกม เช่น เกมจับคู่รูปสัตว์ เกมจับผิดภาพ เกมต่อจิ๊กซอว์ภาพสัตว์	+1	+1	+1	1	1
2.2 ความสนุกสนานที่ท่านได้รับจากส่วนจัดแสดงภาพวาด					
ช้าง 3 มิติ	+1	+1	+1	1	1
2.3 ความสนุกสนานที่ท่านได้รับจากห้องหนังสือสำหรับ					
ค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับสัตว์ป่า เครื่องเล่น และระบายสี	+1	+1	+1	1	1
3. ด้านเทคโนโลยี					
3.1 ความเหมาะสมในการใช้เทคโนโลยีในส่วนจัดแสดงวิถีชีวิตของคนกับสายน้ำ					
	+1	+1	+1	1	1
3.2 ความเหมาะสมในการใช้เทคโนโลยีในส่วนจัดแสดง					
วิดีโอความเชื่อที่ผิดในการบริโภคสัตว์ป่า	+1	+1	+1	1	1
3.3 ความเหมาะสมในการใช้เทคโนโลยีในห้องฉาย					
ภาพยนตร์ 3 มิติ สารคดี การ์ตูน	+1	+1	+1	1	1
4. ด้านผู้เรียน					
4.1 กิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone มีการเคลื่อนไหวร่างกายทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมมีความตื่นตัวอยู่เสมอ					
	+1	+1	+1	1	1
4.2 กิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone มีการกระตุ้นให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้ใช้ความคิด และสติปัญญา					
	+1	+1	+1	1	1
4.3 กิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมทำงานร่วมกับผู้อื่นในสังคม					
	+1	+1	+1	1	1
4.4 กิจกรรมภายในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone ทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้พัฒนาทักษะด้านอารมณ์					
	+1	+1	+1	1	1
รวม				19	19



ภาคผนวก ง

ภาพส่วนจัดแสดงกิจกรรมในแหล่งเรียนรู้ Zoo Kids Zone



ภาพผนวกที่ 1 การจัดสนทนาแบบกลุ่ม (1)



ภาพผนวกที่ 2 การจัดสนทนาแบบกลุ่ม (2)



ภาพผนวกที่ 3 การจัดสนทนาแบบกลุ่ม (3)



ภาพผนวกที่ 4 การจัดสนทนาแบบกลุ่ม (4)



ภาพผนวกที่ 5 การจัดสนทนาแบบกลุ่ม (5)



ภาพผนวกที่ 6 การจัดสนทนาแบบกลุ่ม (6)

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	นางสาวเบญจพร ทองขาว
เกิดเมื่อ	18 พฤษภาคม 2536
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2558 ปริญญาตรี สาขาวิชานันทนาการเชิงพาณิชย์ และการท่องเที่ยว สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่
ประวัติการทำงาน	พ.ศ. 2554 มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนแม่ริมวิทยาคม
	พ.ศ. 2560 อาจารย์ผู้สอนสาขาวิชาการท่องเที่ยวและการโรงแรม วิทยาลัยเทคโนโลยีเอเชีย จังหวัดเชียงใหม่

