

สื่อการเรียนรู้เชิงโต้ตอบสำหรับการสาธิตวิธีการปลูกผักโดยใช้ โปรแกรม Blender

ปฎิภาณ เหลืองธารทิพย์^{*1}, ศุภวัฒน์ วงศ์สุวรรณ², สพลพร ลองทอง³,

อภิชาติ ยะกฤษณะ⁴, ชยทัต จักขุพันธ์⁵, ศุภกร คชเลิศ⁶

วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ

หมายเลขโทรศัพท์: 098-923-4077

อีเมล: ajgolfttc@ttc.ac.th, ttc50593@ttc.ac.th

ปัจจุบันการเรียนรู้ด้านการเกษตร โดยเฉพาะการปลูกผักปลอดสารพิษและการทำเกษตรแบบยั่งยืน กำลังได้รับความสนใจเพิ่มขึ้นทั้งในภาคการศึกษาและภาคสังคม เนื่องจากเป็นทักษะที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน สร้างรายได้เสริม และตอบสนองต่อกระแสรักษาสิ่งแวดล้อม อย่างไรก็ตาม วิธีการสอนในรูปแบบดั้งเดิม เช่น การบรรยายในห้องเรียน หรือการสาธิตด้วยสื่อสิ่งพิมพ์ มักไม่สามารถแสดงรายละเอียดเชิงลึกและขั้นตอนการปฏิบัติได้อย่างชัดเจน ผู้เรียนจำนวนมากอาจไม่เข้าใจหรือจินตนาการภาพขั้นตอนการปลูกผักได้ครบถ้วน ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีด้าน สื่อดิจิทัล 3 มิติ จึงสามารถนำมาใช้สร้างประสบการณ์การเรียนรู้แบบเสมือนจริง (Virtual Learning Experience) ที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อได้โดยตรง โปรแกรม Blender ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์สร้างงาน 3D แบบโอเพนซอร์ส ถูกนำมาใช้สร้างแบบจำลองพืชผัก สภาพแวดล้อม และขั้นตอนการปลูกผักในลักษณะสื่อเชิงโต้ตอบ (Interactive Media)

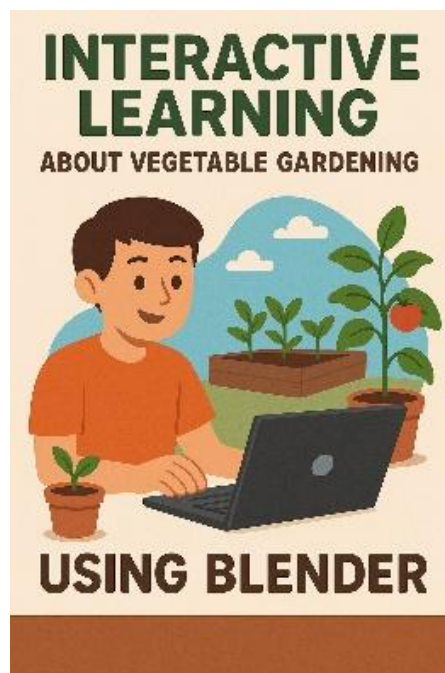
วัตถุประสงค์

เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาผ่านสื่อดิจิทัลที่สามารถควบคุมและเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการออกแบบสื่อดิจิทัลควบคู่กับการเรียนรู้ด้านเกษตรกรรม

การพัฒนาสื่อในลักษณะนี้จะช่วยให้การสาธิตขั้นตอนต่าง ๆ ของการปลูกผัก ตั้งแต่การเตรียมดิน การเพาะเมล็ด การรดน้ำ ไปจนถึงการดูแลรักษาและการเก็บเกี่ยว มีความชัดเจน เข้าใจง่าย



วิดีโอตัวอย่างสื่อ



สื่อโปสเตอร์