



รายงานผลการดำเนินงานโครงการ
(ฉบับสมบูรณ์)

โครงการกระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อ (Production based)
เพื่อเสริมสร้างทักษะการเตรียมความพร้อมแก่เยาวชน
สู่สายงานอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัล (Media lab)

คณะกรรมการส่งเสริมและกิจการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้
พฤศจิกายน ๒๕๖๔

กองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์
และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ (สำนักงาน กสทช)

รายงานผลการดำเนินงานโครงการ

(ฉบับสมบูรณ์)

ทุนส่งเสริมและสนับสนุนการวิจัยและพัฒนา

สัญญาฉบับที่ B๖๓-๑-(๓)-๐๐๘

โครงการกระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อ (Production based)

เพื่อเสริมสร้างทักษะการเตรียมความพร้อมแก่เยาวชน

สู่สายงานอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัล (Media lab)

คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้

ได้รับทุนอุดหนุนจาก

กองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม

เพื่อประโยชน์สาธารณะ (สำนักงาน กสทช.)

พฤษภาคม ๒๕๖๔

สารบัญ

	หน้า
สารบัญ	ก
ส่วนที่ ๑ บทนำ	๑
๑.๑ หลักการและเหตุผล	๒
๑.๒ วัตถุประสงค์	๖
๑.๓ เป้าหมาย	๖
๑.๔ ขอบเขตการดำเนินการ	๖
๑.๕ ผลผลิตสำคัญ	๗
๑.๖ ผลที่คาดว่าจะได้รับ	๙
๑.๗ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	๙
๑.๘ ตัวชี้วัดผลสำเร็จ	๙
๑.๙ ความเสี่ยงของโครงการ	๑๐
๑.๑๐ สถานที่ดำเนินโครงการ	๑๐
๑.๑๑ บุคลากรในโครงการ	๑๐
๑.๑๒ งบประมาณสมทบ (ถ้ามี)	๑๐
๑.๑๓ บรรณานุกรม	๑๐
๑.๑๔ ทรัพย์สินทางปัญญา (เฉพาะทุนวิจัย)	๑๐
๑.๑๕ การใช้ประโยชน์ครุภัณฑ์เมื่อโครงการสิ้นสุด	๑๑
๑.๑๖ ข้อมูลอื่นๆ เพิ่มเติม (ถ้ามี)	๑๑
ส่วนที่ ๒ แผนการดำเนินงาน (Project Plan)	๑๒
๒.๑ แผนการดำเนินงาน (Project Plan)	๑๒
๒.๒ วิธีการดำเนินโครงการ	๒๑
๒.๓ แผนและวิธีการฝึกอบรมในสภาวะการแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา Covid-๑๙	๒๘
๒.๔ เกณฑ์การคัดเลือกผู้เข้ารับการอบรม	๓๐
ส่วนที่ ๓ ผลการดำเนินโครงการ	๓๓
สรุปผลการรับสมัครผู้เข้าร่วมฝึกอบรมการเสริมสร้างทักษะ ด้วยกระบวนการ Production Based Learning	๓๔
๓.๑ เวทีขับเคลื่อนเครือข่ายการพัฒนานวัตกรรมสื่อ	๓๖

๓.๒	เวทีสร้างความเข้าใจกระบวนการ (Pre-production)	๖๖
๓.๓	เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการ (Production)	๗๖
๓.๔	เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการ (Post Production)	๙๔
๓.๕	เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการเผยแพร่ On Line On Ground	๑๑๙
๓.๖	เวทีสรุปและถอดบทเรียนจากการเสริมสร้างทักษะ ด้วยกระบวนการ Production Based Learning	๑๑๙
๓.๗	การต่อยอดผลงาน	๑๒๗

ส่วนที่ ๔ การสรุปและประเมินผลการดำเนินโครงการ ๑๔๗

๔.๑	การสรุปผลผลิตหรือตัวชี้วัดของโครงการ	๑๔๘
๔.๒	การประเมินผลความพึงพอใจกิจกรรมหรือการฝึกอบรมของโครงการ	๑๕๔
๔.๒.๑	เวทีขับเคลื่อนเครือข่ายการพัฒนานวัตกรรมสื่อ	๑๕๔
๔.๒.๒	เวทีสร้างความเข้าใจกระบวนการ (Pre-production)	๑๕๔
๔.๒.๓	เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการ (Production)	๑๕๔
๔.๒.๔	เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการ (Post-Production)	๑๕๖
๔.๒.๕	เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการเผยแพร่ On Line, On Ground	๑๕๗
๔.๒.๖	เวทีสรุปและถอดบทเรียนจากการเสริมสร้างทักษะ ด้วยกระบวนการ Production Based Learning	๑๕๘

ภาคผนวก ๑๖๐

๑.	กำหนดการจัดกิจกรรม	๑๖๑
๒.	คู่มือสำหรับใช้ในการฝึกอบรม เรื่อง การเสริมสร้างทักษะด้วยกระบวนการ Production Based Learning	๑๗๐
๓.	สื่อ VDO Content จำนวน ๑๕ ชิ้นงาน	๑๗๒

ส่วนที่ ๑
บทนำ

๑.๑ หลักการและเหตุผล

สถานการณ์โลกยุคปัจจุบันเป็นยุคระบบเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลที่ทุกคนไม่สามารถปฏิเสธได้เลยว่า เทคโนโลยีดิจิทัลไม่ได้เป็นแค่เพียงเครื่องมือสนับสนุนการทำงานดังเช่นผ่านมา แต่ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งที่เป็น ปัจจัยสำคัญในวิถีชีวิตของคนยุคปัจจุบันอย่างแท้จริง สังคมโลกมีการเชื่อมโยงกันมากขึ้นในสภาพไร้พรมแดน แนวโน้มการพัฒนาทางเทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้มีอิทธิพลอย่างมากต่อการใช้ชีวิตประจำวัน การเข้ามามีบทบาทและการสร้างความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคมของเทคโนโลยีสารสนเทศนี้เป็นผลมาจากการพัฒนาที่รวดเร็วของเทคโนโลยี การเชื่อมโยงข้อมูลในปริมาณที่เพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่องทำให้สภาพแวดล้อมของทางเทคโนโลยีของสังคมโลกเข้าสู่ยุคที่เรียกว่า สังคมดิจิทัลซึ่งเป็นสังคมที่มีการแข่งขันด้วยข้อมูลสารสนเทศ เกิดการใช้นวัตกรรม ระบบอัจฉริยะต่างๆ ในการดำเนินกิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคมอย่างเต็มศักยภาพ และเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อพฤติกรรม การดำเนินชีวิตของมนุษย์ ตลอดจนการจัดการกระบวนการที่ซับซ้อนต่างๆ ของสังคม (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, ๒๕๕๙)

ประเทศไทยได้พัฒนาประเทศไปสู่การเป็นประเทศกลุ่มพัฒนาแล้ว มีความมั่นคง มั่งคั่งและยั่งยืนในระยะยาวที่สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างมูลค่า และขับเคลื่อนระบบเศรษฐกิจและสังคมให้ยั่งยืนในระยะยาวได้ตามนัยของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช ๒๕๖๐ กรอบยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๐ - ๒๕๗๙) นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (พ.ศ. ๒๕๖๑-๒๕๘๐) ที่กำหนดทิศทางการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศที่ยั่งยืนโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งมีความสอดคล้อง กับยุทธศาสตร์ชาติและแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๒ (พ.ศ. ๒๕๖๐ - ๒๕๖๔) (สำนักงาน คณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, ๒๕๖๒) และแนวคิดประเทศไทย ๔.๐ : โมเดลขับเคลื่อน สู่มั่นคง มั่งคั่งและยั่งยืนได้มีการกล่าวถึงการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาประเทศ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือสำคัญในการยกระดับคุณภาพชีวิต และการเข้าถึงบริการสาธารณะของประชาชนทุกคนอย่างทั่วถึงและเท่าเทียม การสร้างผู้ประกอบการและธุรกิจดิจิทัลให้เป็นกำลัง สำคัญในการสร้างผลิตภาพของประเทศ การสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันทางธุรกิจโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อประโยชน์สูงสุดของประเทศ การสร้างความมั่นใจให้กับผู้ใช้และผู้ทำงานในระบบเศรษฐกิจดิจิทัล การพัฒนากำลังคน การวิจัย พัฒนา และนวัตกรรมรวมทั้งระบบการศึกษาขั้นพื้นฐานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล และการสร้างความพร้อมด้านไอซีทีโดยรวมของประเทศ เพื่อยกอันดับขีดความสามารถในการแข่งขันระหว่างประเทศ

ด้วยเหตุนี้การพัฒนาทักษะด้านสารสนเทศของแรงงานยุคดิจิทัลในโลกแห่งศตวรรษที่ ๒๑ จึงมีส่วน ช่วยทำให้แรงงานสามารถใช้ประโยชน์สูงสุดจากเทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างรอบรู้ และเท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว ตลอดจนรวมถึงการป้องกันภัยคุกคามที่มาจากอินเทอร์เน็ตในรูปแบบ

ต่าง ๆ อันจะนำไปสู่ การบูรณาการการทำงานในยุคดิจิทัล ดังนั้นโครงการกระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อ (Production based) เพื่อเสริมสร้างทักษะการเตรียมความพร้อมแก่เยาวชน สู่อุตสาหกรรมอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัล (Media Lab) จึงเป็นโครงการที่มุ่งส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาบุคลากรด้านกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ กิจการโทรคมนาคม และเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้วยการเสริมสร้างทักษะการเตรียมความพร้อมการสู่อุตสาหกรรมอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัลให้นักเรียนและ นักศึกษา ผ่านกระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อ และนำผลการเรียนรู้มาทดลองฝึกปฏิบัติในฐานการเรียนรู้ Production Based Learning

โดยโครงการได้ดำเนินการกิจกรรมต่าง ๆ ภายใต้สภาวะการแพร่ระบาดของโรคไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ ให้มีความเหมาะสมและปลอดภัยแก่กลุ่มเป้าหมายและผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยรวมระยะเวลา ๑๒ เดือน ตั้งแต่เดือนตุลาคม ๒๕๖๓-ตุลาคม ๒๕๖๔ เพื่อเป็นการเสริมสร้างทักษะการเตรียมความพร้อมให้แก่กลุ่มเป้าหมายในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ ร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนานวัตกรรมสื่อโดยการจัดเวทีขับเคลื่อนเครือข่ายการพัฒนานวัตกรรมสื่อ จากนั้นเข้าสู่กระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อผ่านการเรียนรู้จาก การทดลองฝึกปฏิบัติผ่านฐานการเรียนรู้ Production Based Learning เวทีปฏิบัติการ ๕ เวที ได้แก่

๑. เวทีสร้างความเข้าใจกระบวนการ (Pre-production) เป็นเวทีที่ให้กลุ่มเป้าหมายได้มีส่วนร่วมในการคิดประเด็นที่ต้องการสื่อสาร การทำข้อมูล การเขียนเป็นบท และวางแผนการถ่ายทำ

๒. เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการ (Production) เป็นการเรียนรู้ทักษะเทคนิคการใช้อุปกรณ์และการถ่ายทำตามแผนตามบท

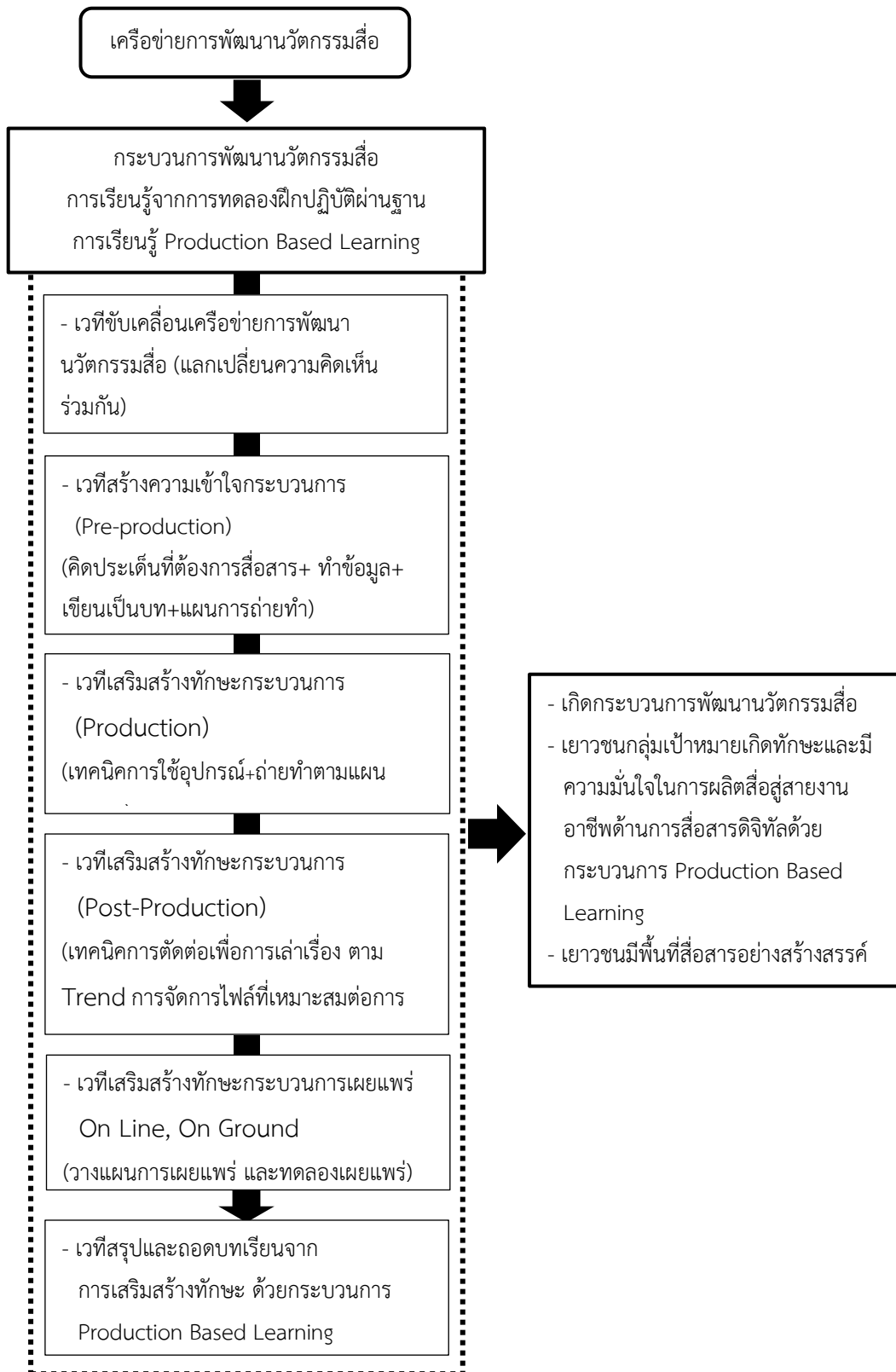
๓. เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการ (Post Production) เป็นการเรียนรู้เทคนิคการตัดต่อเพื่อการเล่าเรื่องและตาม Trend และการจัดการไฟล์ที่เหมาะสมต่อการเผยแพร่

๔. เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการเผยแพร่ On Line On Ground เป็นการเรียนรู้ทักษะการวางแผนการเผยแพร่ และทดลองเผยแพร่

๕. เวทีสรุปและถอดบทเรียน จากการเสริมสร้างทักษะด้วยกระบวนการ Production Based Learning แล้วนำเอาผลที่ได้จากการถอด บทเรียนไปปรับใช้ในการทดลองรุ่น ต่อไป (ดังแสดงได้ตามแผนผังกรอบแนวคิด)

เพื่อท้ายที่สุดเกิดกระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อ และเกิดผลการเรียนรู้จากการทดลองฝึกปฏิบัติผ่านฐานการเรียนรู้ Production Based Learning นักศึกษาและเยาวชนกลุ่มเป้าหมายเกิดทักษะและมีความมั่นใจในการผลิตสื่อสู่อุตสาหกรรมอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัลด้วยกระบวนการ Production Based Learning ตลอดจนนักศึกษาและเยาวชนกลุ่มเป้าหมายได้มีพื้นที่สื่อสารอย่างสร้างสรรค์ เท่าทัน และปลอดภัยโดยใช้ประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในพื้นที่มาทดลองฝึกปฏิบัติ อันจะเป็นจุดเริ่มต้นเล็กๆ ที่เป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนประเด็นผลกระทบที่เกิดขึ้นในสังคม โดยเฉพาะ

ประเด็นปัญหาจากหมอกควันไฟป่าที่เกิดขึ้นในจังหวัดเชียงใหม่ รวมถึงเป็นส่วนหนึ่งในการเตรียมความพร้อมเพื่อเข้าสู่สายงานอาชีพด้านวิทย์ โทรทัศน์และ โทรคมนาคมต่อไป



แผนผังกรอบแนวความคิดการดำเนินการ

๑.๒ วัตถุประสงค์

๑.๒.๑ เพื่อศึกษากระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อ และนำผลการเรียนรู้มาทดลองฝึกปฏิบัติผ่านฐานการเรียนรู้ Production Based Learning

๑.๒.๒ เพื่อเสริมสร้างทักษะการเตรียมความพร้อมแก่นักศึกษา สู่นายงานอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัล

๑.๒.๓ เพื่อสร้างพื้นที่ให้กับเยาวชนได้สื่อสาร และได้ตระหนักถึงประเด็นผลกระทบจากปัญหาหมอกควันในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่

๑.๓ เป้าหมาย

๑.๓.๑ เกิดกระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อ และเกิดผลการเรียนรู้จากการทดลองฝึกปฏิบัติผ่านฐานการเรียนรู้ Production Based Learning

๑.๓.๒ นักศึกษา และเยาวชนกลุ่มเป้าหมายเกิดทักษะและมีความมั่นใจในการผลิตสื่อสู่สายงานอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัลด้วย กระบวนการ Production Based Learning

๑.๓.๓ นักศึกษา และเยาวชนกลุ่มเป้าหมาย มีพื้นที่สื่อสารโดยใช้ประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในพื้นที่ มาทดลองฝึกปฏิบัติ

๑.๔ ขอบเขตการดำเนินการ

กลุ่มเป้าหมายหลักของโครงการกระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อ (Production based) เพื่อเสริมสร้างทักษะการเตรียมความพร้อมแก่เยาวชน สู่นายงานอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัล (Media Lab) ได้แก่กลุ่มนักเรียน นักศึกษาในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ จำนวนไม่น้อยกว่า ๕๐ คน ภายใต้กระบวนการดำเนินงานดังต่อไปนี้

๑.๔.๑ ดำเนินการจัดกิจกรรมเวทีขับเคลื่อนเครือข่ายการพัฒนานวัตกรรมสื่อ เพื่อแลกเปลี่ยนเนื้อหาระหว่างเครือข่ายเชิงประเด็นปัญหาหมอกควันเชียงใหม่

๑.๔.๒ ดำเนินการจัดกิจกรรมเวทีสร้างความเข้าใจกระบวนการ (Pre-production) สังเคราะห์เนื้อหาที่ได้จากเวทีขับเคลื่อนแลกเปลี่ยนกับเครือข่ายเชิงประเด็นโดยการคิดประเด็นที่ต้องการสื่อสาร การพัฒนาเทคนิค การผสมผสานทักษะด้านจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ ผ่านการเล่าเรื่องและการเขียนบท การวางแผนการถ่ายทำ

๑.๔.๓ ดำเนินการจัดกิจกรรมเวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการ (Production) เรียนรู้เทคนิคการใช้กล้อง ในการถ่ายภาพเคลื่อนไหว มุมกล้อง ระยะเวลา แนวคิดเกี่ยวกับภาพ การออกแบบฉาก การจัดแสง การบันทึกเสียงให้มีคุณภาพ การใช้ไม้ค้ำประเภทต่าง ๆ การจัดการไฟล์ภาพและเสียง เพื่อสร้างเป็นสื่อ VDO Content พร้อมลงพื้นที่ถ่ายทำเพื่อผลิตเป็น VDO Content บอกเล่าประเด็น ผลกระทบจากปัญหาหมอกควันเชียงใหม่ จำนวน ๑๕ ชิ้นงาน

๑.๔.๔ ดำเนินการจัดกิจกรรมเวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการ (Post production) เทคนิคการตัดต่อเพื่อการเล่าเรื่องตาม Trend ด้วยการใช้เครื่องมือการตัดต่อที่เหมาะสม อาทิโปรแกรม Premiere Pro/Davinci resolve การใส่ Transitions การใช้คีย์เฟรม (key frame) และการตั้งค่า Motion แก์ไซส์ (Color Correct) การทำ CG/การใส่ตัวอักษร/การใส่ Lower Thirds และเทคนิคการผสมผสานทักษะด้านจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ ผ่านการเล่าเรื่องด้วยการตัดต่อ

๑.๔.๕ ดำเนินการจัดกิจกรรมเวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการเผยแพร่ On Line On Ground เทคนิคการวางแผนการเผยแพร่ การวิเคราะห์ผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย การเข้าถึงด้วยการ Organic Reach การใช้พีเจอร์ See First (ติดตาม) ใน Facebook การทำ SEO ในแต่ละคอนเทนต์ Cross channel traffic ใน YouTube การใช้กลยุทธ์ Hashtag ใน Instagram

๑.๔.๖ ดำเนินการจัดกิจกรรมเวทีสรุปและถอดบทเรียนจากการเสริมสร้างทักษะด้วยกระบวนการ Production Based Learning โดยออกแบบเครื่องมือในการถอดบทเรียนดังหัวข้อต่อไปนี้

- ๑) ทักษะการเตรียมความพร้อม แก่เยาวชนในกระบวนการ Issued Based
- ๒) ทักษะการเตรียมความพร้อม แก่เยาวชนในกระบวนการ Area Based
- ๓) ทักษะการสร้าง VDO Content ในกระบวนการ Production Based Learning
- ๔) การเผยแพร่ VDO Content ในประเด็นผลกระทบจากปัญหาหมอกควันในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ สู่ชุมชนและสังคม
- ๕) แนวทางในการขับเคลื่อนกลไกทางสังคมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของสังคมผ่านการพัฒนานวัตกรรมสื่อ (Media Lab)

๑.๔.๗ สรุปผลการดำเนินโครงการ พร้อมจัดทำรายงานฉบับสมบูรณ์

๑.๕ ผลผลิตสำคัญ

ลำดับ	ชื่อผลผลิต	หน่วยวัด	ตัวชี้วัด (เชิงคุณภาพ/เชิงปริมาณ)
๑	การฝึกอบรมการเสริมสร้างทักษะด้วยกระบวนการ Production Based Learning	๑ หลักสูตร	- เกิดการขับเคลื่อนเครือข่าย นักศึกษาที่สนใจการเรียนรู้ด้าน Production เพื่อกำหนดแนวทาง ในการ เสริมสร้างทักษะให้ตรงกับ ความ ต้องการเรียนรู้ของ กลุ่มเป้าหมาย - มีการขับเคลื่อนให้เกิด กระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบ Production Based Learning

ลำดับ	ชื่อผลผลิต	หน่วยวัด	ตัวชี้วัด (เชิงคุณภาพ/เชิงปริมาณ)
			นำไปสู่การทดลองปฏิบัติจริง และสร้างเครือข่ายเยาวชนสื่อสารสังคม ในระดับมหาวิทยาลัย - ได้ประเด็นที่กลุ่มเป้าหมายสนใจ จะทำการสื่อสาร - เยาวชนได้ทดลองใช้ห้องปฏิบัติการสื่อสาร (Media lab) ผ่านกระบวนการ Production Based Learning จนมีทักษะที่สามารถผลิตสื่อได้อย่างมี คุณภาพ ในรูปแบบ Video Content
๒	นิสิตนักศึกษาได้รับการอบรมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบ Production Based Learning	๕๐ คน	นิสิตนักศึกษาที่เข้ารับการอบรมได้รับความรู้ในรูปแบบ Production Based Learning เพิ่มขึ้น อย่างน้อยร้อยละ ๘๐ ของผู้เข้ารับการอบรม
๓	สื่อ VDO Content	๑๕ ชิ้นงาน	- กลุ่มเป้าหมายมีทักษะในการผลิต Video Content จนได้ชิ้นงานที่สมบูรณ์
๔	สรุปและถอดบทเรียนจากการเสริมสร้างทักษะด้วยกระบวนการ Production Based Learning	๑ ฉบับ	- ผลการเสริมสร้างทักษะการเตรียมความพร้อม สู่สายงานอาชีพด้าน การสื่อสารดิจิทัล ด้วยฐานการเรียนรู้ Production Based Learning - แนวทางในการขับเคลื่อนกลไกทางสังคมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของสังคมผ่านการพัฒนา นวัตกรรมสื่อ (Media Lab)

๑.๖ ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑.๖.๑ เกิดกระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อ และเกิดผลการเรียนรู้จากการทดลองฝึกปฏิบัติ ผ่านฐานการเรียนรู้ Production Based Learning

๑.๖.๒ นักศึกษา และเยาวชนกลุ่มเป้าหมายเกิดทักษะและมีความมั่นใจในการผลิตสื่อสู่สายงานอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัลด้วยกระบวนการ Production Based Learning

๑.๖.๓ นักศึกษา และเยาวชนกลุ่มเป้าหมาย มีพื้นที่สื่อสารโดยใช้ประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในพื้นที่ มาทดลองฝึกปฏิบัติ

๑.๗ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

๑.๗.๑ แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนานวัตกรรมสื่อ

๑.๗.๒ แนวคิดเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล

๑.๗.๓ แนวคิดเกี่ยวกับ Production Based Learning

๑.๗.๔ แนวคิดเกี่ยวกับทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี สำหรับการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ ๒๑

๑.๗.๕ แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนานวัตกรรมทางสังคม

๑.๗.๖ แนวคิดเกี่ยวกับการแก้ไขปัญหาหมอกควัน

๑.๘. ตัวชี้วัดผลสำเร็จ

๑.๘.๑ ตัวชี้วัดผลผลิต

๑) การฝึกอบรมการเสริมสร้างทักษะด้วยกระบวนการ Production Based Learning จำนวนอย่างน้อย ๑ หลักสูตร

๒) นิสิตนักศึกษาได้รับการอบรมกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบ Production Based Learning จำนวนไม่น้อยกว่า ๕๐ คน

๓) สื่อ VDO Content จำนวนไม่น้อยกว่า ๑๕ ชิ้นงาน

๔) สรุปและถอดบทเรียนจากการเสริมสร้างทักษะด้วยกระบวนการ Production Based Learning จำนวน ๑ ฉบับ

๑.๘.๒ ตัวชี้วัดผลลัพธ์

๑) นิสิตนักศึกษาที่เข้ารับการอบรม ได้รับความรู้ในรูปแบบ Production Based Learning เพิ่มขึ้น อย่างน้อยร้อยละ ๘๐ ของผู้เข้ารับการอบรม

๒) นิสิตนักศึกษามีความพึงพอใจในเนื้อหาการอบรมและส่งเสริมการเรียนรู้ในเกณฑ์ ดี (ระดับ ๔ จากเกณฑ์ ๕ ระดับ)

๑.๙ ความเสี่ยงของโครงการ

-ไม่มี-

๑.๑๐ สถานที่ดำเนินโครงการ

มหาวิทยาลัยแม่โจ้ ๖๓ หมู่ ๔ ตำบลหนองหาร อำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่ ๕๐๒๙๐

๑.๑๑ บุคลากรในโครงการ

- นางสาวกริ่งกาญจน์	เจริญกุล	หัวหน้าโครงการ
- นายเชวง	ไชยวรรณ	ผู้จัดการโครงการ
- นายชัชวาล	ทองดีเลิศ	ที่ปรึกษาโครงการ
- นางสาวทิววรรณ	ชัยขาว	ผู้ช่วยวิจัย
- นายจตุพล	ชุมพงศ์	ผู้ช่วยวิจัย
- นายเดชา	น้อยมะลิวัน	ผู้ประสานงานโครงการ

๑.๑๒ งบประมาณสมทบ (ถ้ามี)

-ไม่มี -

๑.๑๓ บรรณานุกรม

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร.(๒๕๕๙). แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.

กรุงเทพฯ:กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

นิตยา วงศ์ใหญ่. (๒๕๖๐). การเสริมสร้างทักษะสารสนเทศในตลาดแรงงาน เพื่อป้องกันภัยคุกคาม

จาก อินเทอร์เน็ต. วารสารห้องสมุด ปีที่ ๖๑ ฉบับที่ ๒ กรกฎาคม - ธันวาคม ๒๕๖๐.

กริ่งกาญจน์ เจริญกุล. (๒๕๖๑). แนวทางเสริมสร้างทักษะด้านการสื่อสาร และเผยแพร่งานวิจัย

เพื่อท้องถิ่น จังหวัดเชียงใหม่และลำพูน, งบประมาณอุดหนุนวิจัย ๒๕๖๐ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.).

กริ่งกาญจน์ เจริญกุล. (๒๕๖๒). การพัฒนานวัตกรรมสื่อเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของสังคม (Media

Lab), งบประมาณอุดหนุนวิจัย ๒๕๖๒ กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์.

๑.๑๔ ทรัพย์สินทางปัญญา (เฉพาะทุนวิจัย)

ทรัพย์สินทางปัญญาในผลการวิจัยให้เป็นของผู้ให้ทุนแต่เพียงผู้เดียว

๑.๑๕ การใช้ประโยชน์ครุภัณฑ์เมื่อโครงการสิ้นสุด

- ไม่มี -

๑.๑๖ ข้อมูลอื่นๆ เพิ่มเติม (ถ้ามี)

- ไม่มี -

ส่วนที่ ๒
แผนการดำเนินงาน (Project Plan)

๒.๑ แผนการดำเนินงาน (Project Plan)

ลำดับ	กิจกรรมที่สำคัญ	ระยะเวลาการดำเนินโครงการ													
		ประจำปี ๒๕๖๓			ประจำปี ๒๕๖๔										น้ำหนัก (%)
		ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	
ช่วงที่ ๑ ๑๖ ต.ค.๖๓-๑๑ มี.ค.๖๔															
๑	รายงานเบื้องต้น ในการจัดทำบทร่างแผนการดำเนินงาน และวิธีการดำเนินงานโครงการ														
ช่วงที่ ๒ ๑๒ มี.ค.-๑๓ เม.ย.๖๔															
๑	จัดเวทีขับเคลื่อนเครือข่ายการพัฒนา นวัตกรรมสื่อ เพื่อแลกเปลี่ยนเนื้อหา ระหว่างเครือข่ายเชิงประเด็นปัญหาหมอกควันเชียงใหม่ และกลุ่มเยาวชนเป้าหมายโครงการ														
๒	จัดเวทีสร้างความเข้าใจกระบวนการ Pre-production ส่งเคราะห์เนื้อหาที่ได้จากเวทีขับเคลื่อนกับเครือข่ายเชิงประเด็นโดย - คิดประเด็นที่ต้องการสื่อสาร														

ลำดับ	กิจกรรมที่สำคัญ	ระยะเวลาการดำเนินโครงการ													
		ประจำปี ๒๕๖๓			ประจำปี ๒๕๖๔										น้ำหนัก (%)
		ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	
	<ul style="list-style-type: none"> - พัฒนาเทคนิคการผสมผสานทักษะด้านจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ ผ่านการเล่าเรื่อง - เขียนเป็นบทและวางแผนการถ่ายทำ เพื่อสร้างเป็นสื่อ VDO Content 														
๓	รายงานความก้าวหน้าในการดำเนินโครงการ ครั้งที่ ๑ <ul style="list-style-type: none"> - สรุปผลการจัดกิจกรรมเวทีขับเคลื่อนเครือข่าย การพัฒนานวัตกรรมสื่อ - หัวข้อการฝึกอบรมการเสริมสร้างทักษะด้วยกระบวนการ Production Based Learning พร้อมเกณฑ์การคัดเลือกผู้เข้ารับการอบรม - แผนการประชาสัมพันธ์การฝึกอบรมการเสริมสร้างทักษะด้วยกระบวนการ Production Based Learning 														

ลำดับ	กิจกรรมที่สำคัญ	ระยะเวลาการดำเนินโครงการ													
		ประจำปี ๒๕๖๓			ประจำปี ๒๕๖๔									น้ำหนัก (%)	
		ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.		ต.ค.
	- (ร่าง) คู่มือสำหรับใช้ในการฝึกอบรม เรื่อง การเสริมสร้างทักษะด้วยกระบวนการ Production Based Learning														
ช่วงที่ ๓ ๑๔ เม.ย.-๑๒ ก.ค.๖๔															
๑	จัดเวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการ (Production) เรียนรู้เทคนิค - การใช้กล้อง ในการการถ่ายภาพเคลื่อนไหว - มุมกล้อง - ระยะเวลา แนวคิดเกี่ยวกับภาพ - การออกแบบฉาก - การจัดแสง - การบันทึกเสียงให้มีคุณภาพ - การใช้ไมค์ประเภทต่างๆ - การจัดการไฟล์ภาพและเสียง														
๒	จัดเวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการ (Post Production) เทคนิคการตัดต่อเพื่อการเล่า														

ลำดับ	กิจกรรมที่สำคัญ	ระยะเวลาการดำเนินโครงการ													
		ประจำปี ๒๕๖๓			ประจำปี ๒๕๖๔										น้ำหนัก (%)
		ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	
	<p>เรื่องและตาม Trend ด้วยการใช้เครื่องมือการตัดต่อที่เหมาะสม อาทิโปรแกรม Premiere Pro/ Davinci resolve</p> <ul style="list-style-type: none"> - การใส่ Transitions - การใช้คีย์เฟรม (key frame) และการตั้งค่า Motion - แก้ไขสี (color correct) - การทำ CG/การใส่ตัวอักษร/การใส่ Lower Theirds <p>และเทคนิคการผสมผสานทักษะด้านจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ ผ่านการเล่าเรื่องด้วยการตัดต่อ</p>														
๓	<p>จัดเวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการเผยแพร่ On Line On Ground เทคนิคการวางแผนการเผยแพร่</p> <ul style="list-style-type: none"> - การวิเคราะห์ผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย 														

ลำดับ	กิจกรรมที่สำคัญ	ระยะเวลาการดำเนินโครงการ														
		ประจำปี ๒๕๖๓			ประจำปี ๒๕๖๔										น้ำหนัก (%)	
		ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.		
	<ul style="list-style-type: none"> - การเข้าถึงด้วยการ Organic Reach - การใช้ฟีเจอร์ See First (ติดตาม) ใน Facebook - การทำ SEO ในแต่ละคอนเทนต์, Cross channel traffic ในYouTube - การใช้กลยุทธ์ Hashtag ใน Instagram 															
๔	รายงานความก้าวหน้าในการดำเนินโครงการ ครั้งที่ ๒ <ul style="list-style-type: none"> - สรุปผลการรับสมัครผู้เข้าร่วมฝึกอบรมการเสริมสร้างทักษะด้วยกระบวนการ Production Based Learning - สรุปผลการฝึกอบรมการเสริมสร้างทักษะด้วยกระบวนการ Production Based Learning อย่างน้อยประกอบด้วย เวทีสร้างความเข้าใจกระบวนการ (Pre-production) เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการ (Production) เวที 															

ลำดับ	กิจกรรมที่สำคัญ	ระยะเวลาการดำเนินโครงการ													
		ประจำปี ๒๕๖๓			ประจำปี ๒๕๖๔										น้ำหนัก (%)
		ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	
	เสริมสร้างทักษะกระบวนการ (Post-Production) และเวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการเผยแพร่ On Line On Ground														
ช่วงที่ ๔ ๑๓ ก.ค.-๑๕ ต.ค.๖๔															
๑	จัดเวทีสรุปและถอดบทเรียนจากการเสริมสร้างทักษะด้วย กระบวนการ Production Based Learning โดยออกแบบเครื่องมือในการถอดบทเรียนดังหัวข้อต่อไปนี้ ๑. ทักษะการเตรียมความพร้อมแก่เยาวชน ในกระบวนการ Issued Based ๒. ทักษะการเตรียมความพร้อมแก่เยาวชน ในกระบวนการ Area Based ๓. ทักษะการสร้าง VDO Content ในกระบวนการ Production Based Learning														

ลำดับ	กิจกรรมที่สำคัญ	ระยะเวลาการดำเนินโครงการ													
		ประจำปี ๒๕๖๓			ประจำปี ๒๕๖๔										น้ำหนัก (%)
		ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	
	๔. การเผยแพร่ VDO Content ประเด็นผลกระทบจากปัญหาหมอกควันในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ สู่ชุมชนและสังคม ๕. แนวทางในการขับเคลื่อนกลไกทางสังคมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของสังคมผ่านการพัฒนานวัตกรรมสื่อ (Media Lab)														
๒	ส่งมอบรายงานฉบับสมบูรณ์ โดยมีรายละเอียดดังนี้ - สรุปผลการดำเนินโครงการกระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อ (Production based) เพื่อเสริมสร้างทักษะการเตรียมความพร้อมแก่เยาวชน สู่สายงานอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัล(Media Lab) - ประเมินผลการฝึกอบรมการเสริมสร้างทักษะด้วยกระบวนการ Production Based Learning														

ลำดับ	กิจกรรมที่สำคัญ	ระยะเวลาการดำเนินโครงการ														
		ประจำปี ๒๕๖๓			ประจำปี ๒๕๖๔										น้ำหนัก (%)	
		ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.		
	<ul style="list-style-type: none"> - สรุปและถอดบทเรียนจากการเสริมสร้างทักษะด้วยกระบวนการ Production Based Learning ภาคผนวกประกอบด้วย - ต้นฉบับคู่มือสำหรับการฝึกอบรม เรื่อง การเสริมสร้างทักษะด้วยกระบวนการ Production Based Learning ในรูปแบบ Raw File และ Graphic File - สื่อ VDO Content จำนวนไม่น้อยกว่า ๑๕ ชิ้นงาน 															

Bจ๓-๑(๓)-๐๐๔

๒.๒ วิธีการดำเนินงานโครงการ

ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	ผลลัพธ์เชิงคุณภาพ/ปริมาณ ที่สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์	กลุ่มเป้าหมาย/ พื้นที่ดำเนินการ	ระยะเวลาดำเนินการ
๑. เวทีขับเคลื่อนเครือข่าย การพัฒนานวัตกรรมสื่อ เพื่อแลกเปลี่ยนเนื้อหา ระหว่างเครือข่ายเชิงประเด็น ปัญหาหมอกควันเชียงใหม่ และกลุ่มเยาวชนเป้าหมาย โครงการ	๓.๑ เพื่อศึกษา กระบวนการพัฒนา นวัตกรรม สื่อ และนำผล การเรียนรู้มา ทดลองฝึก ปฏิบัติผ่านฐานการ เรียนรู้ Production Based Learning	-เกิดการขับเคลื่อนเครือข่ายนักศึกษาที่สนใจ การเรียนรู้ด้าน Production เพื่อกำหนด แนวทางในการ เสริมสร้างทักษะให้ตรงกับ ความต้องการเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมาย - มีการขับเคลื่อนให้เกิด กระบวนการเรียนรู้ใน รูปแบบ Production Based Learning นำไปสู่ การทดลองปฏิบัติจริง และสร้างเครือข่าย เยาวชนสื่อสารสังคม ในระดับมหาวิทยาลัย	๖๐ คน - นักศึกษา กลุ่มเป้าหมาย ๕๐ คน - ทีมงาน/วิทยากร ๑๐ คน	๑๙ มีนาคม ๒๕๖๔
๒. เวทีสร้างความเข้าใจ กระบวนการ Pre-production สักเคราะห์ เนื้อหาที่ได้จากเวทีขับเคลื่อนแลกเปลี่ยนกับเครือข่ายเชิง ประเด็นโดยคิดประเด็นที่ ต้องการสื่อสาร พัฒนาเทคนิค การผสมผสานทักษะด้าน	๓.๑ เพื่อศึกษา กระบวนการพัฒนา นวัตกรรมสื่อ และนำผล การเรียนรู้มาทดลองฝึก ปฏิบัติผ่านฐานการ เรียนรู้ Production Based Learning	- ได้ประเด็นที่กลุ่มเป้าหมายสนใจ จะทำการ สื่อสาร - เยาวชนได้ทดลองใช้ ห้องปฏิบัติการสื่อสาร (Media lab) ผ่านกระบวนการ Production Based Learning จนมี ทักษะที่สามารถผลิตสื่อ ได้อย่างมี คุณภาพ ในรูปแบบ Video Content	๖๐ คน - นักศึกษา ๕๐ คน - ทีมงาน/วิทยากร ๑๐ คน	๒๓ มีนาคม ๒๕๖๔

ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	ผลลัพธ์เชิงคุณภาพ/ปริมาณ ที่สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์	กลุ่มเป้าหมาย/ พื้นที่ดำเนินการ	ระยะเวลาดำเนินการ
จินตนาการ ความคิด สร้างสรรค์ผ่านการเล่าเรื่อง - เขียนเป็นบทและวาง แผนการถ่ายทำเพื่อสร้างเป็น สื่อ VDO Content	๓.๒ เพื่อเสริมสร้างทักษะ การ เตรียมความพร้อมแก่นักศึกษา กลุ่มเป้าหมาย สู่สายงานอาชีพด้านการ สื่อสารดิจิทัล			
๓. เวทีเสริมสร้างทักษะ กระบวนการ (Production) เรียนรู้เทคนิค - การใช้กล้อง ในการถ่ายภาพ เคลื่อนไหว - มุมกล้อง - ระยะเวลา แนวคิดเกี่ยวกับ ภาพ - การออกแบบฉาก - การจัดแสง - การบันทึกเสียงให้มีคุณภาพ - การใช้ไม้คัปรูปภาพต่างๆ	๓.๑ เพื่อศึกษา กระบวนการพัฒนา นวัตกรรมสื่อ และนำผล การเรียนรู้มาทดลองฝึก ปฏิบัติผ่านฐานการเรียนรู้ Production based ๓.๒ เพื่อเสริมสร้างทักษะ การ เตรียมความพร้อมแก่นักศึกษา กลุ่มเป้าหมาย สู่สายงานอาชีพด้านการ สื่อสารดิจิทัล	- กลุ่มเป้าหมายมีทักษะในการผลิต Video Content จำนวน ๑๕ ตอน - เยาวชนได้ทดลองใช้ ห้องปฏิบัติการสื่อสาร (Media lab) ผ่านกระบวนการ Production Based Learning จนมี ทักษะที่สามารถผลิตสื่อ ได้อย่างมี คุณภาพ ในรูปแบบ Video Content จำนวน ๑๕ ตอน	๖๐ คน -นักศึกษา ๕๐ คน -ทีมงาน/วิทยากร ๑๐ คน	๒๓ - ๒๔ มิถุนายน ๒๕๖๔

ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	ผลลัพธ์เชิงคุณภาพ/ปริมาณ ที่สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์	กลุ่มเป้าหมาย/ พื้นที่ดำเนินการ	ระยะเวลาดำเนินการ
- การจัดการไฟล์ภาพและเสียง (๒ วัน)				
๔. เวทีเสริมสร้างทักษะ กระบวนการ (Post Production) เทคนิคการตัดต่อเพื่อการเล่า เรื่องและตาม Trend ด้วยการใช้อุปกรณ์การตัดต่อที่เหมาะสม อาทิโปรแกรม Premiere Pro/ Davinci resolve - การใส่ Transitions - การใช้คีย์เฟรม (key frame) และการตั้งค่า Motion - แก๊ไขสี (color correct) - การทำ CG/การใส่ตัวอักษร/ การใส่ Lower Thirds	๓.๒ เพื่อเสริมสร้างทักษะ การเตรียมความพร้อมแก่นักศึกษากลุ่มเป้าหมาย สู่นายงานอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัล	-กลุ่มเป้าหมายมีทักษะในการผลิต Video Content จำนวน ๑๕ ชิ้นงาน - เยาวชนได้ทดลองใช้ ห้องปฏิบัติการสื่อสาร (Media lab) ผ่านกระบวนการ Production Based Learning จนมี ทักษะที่สามารถผลิตสื่อได้อย่างมี คุณภาพ ในรูปแบบ Video Content จำนวน ๑๕ ชิ้นงาน	๖๐ คน -นักศึกษา ๕๐ คน -ทีมงาน/วิทยากร ๑๐ คน	๓๐ มิถุนายน – ๑ กรกฎาคม ๒๕๖๔

ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	ผลลัพธ์เชิงคุณภาพ/ปริมาณ ที่สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์	กลุ่มเป้าหมาย/ พื้นที่ดำเนินการ	ระยะเวลาดำเนินการ
และเทคนิคการผสมผสาน ทักษะด้านจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ ผ่านการ เล่าเรื่องด้วยการตัดต่อ				
๕. เวทีเสริมสร้างทักษะ กระบวนการเผยแพร่ On Line On Ground เทคนิคการวางแผนการ เผยแพร่ - การวิเคราะห์ผู้ชม กลุ่มเป้าหมาย -การเข้าถึงด้วยการ Organic Reach - การใช้พีเจอร์ See First (ติต ดาว) ใน Facebook	๓.๓ เพื่อสร้างพื้นที่ให้กับ เยาวชนได้สื่อสาร และได้ ตระหนักถึงประเด็น ผลกระทบจากปัญหาหมอก คว้นในพื้นที่ จ.เชียงใหม่ ไป ยังกลุ่มเป้าหมายอย่าง สร้างสรรค์ เท่าทัน และ ปลอดภัย	- มีพื้นที่ ที่เป็นช่องทางในการ สื่อสาร On Line จำนวน ๑ เพจ -มีพื้นที่ ที่เป็นช่องทางในการ สื่อสาร เพื่อสร้าง ความตระหนักถึงประเด็นผลกระทบจากปัญหา	๖๐ คน -นักศึกษา ๕๐ คน -ทีมงาน/วิทยากร ๑๐ คน	๒ กรกฎาคม ๒๕๖๔

ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	ผลลัพธ์เชิงคุณภาพ/ปริมาณ ที่สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์	กลุ่มเป้าหมาย/ พื้นที่ดำเนินการ	ระยะเวลาดำเนินการ
<ul style="list-style-type: none"> - การทำ SEO ในแต่ละคอนเทนต์, Cross channel traffic ในYouTube - การใช้กลยุทธ์ Hashtag ใน Instagram 				
<p>๖. เวทีสรุปและถอดบทเรียนจากการเสริมสร้างทักษะด้วยกระบวนการ Production Based Learning</p> <p>โดยออกแบบเครื่องมือในการถอดบทเรียนดังหัวข้อต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ทักษะการเตรียมความพร้อมแก่เยาวชน ในกระบวนการ Issued Based - ทักษะการเตรียมความพร้อมแก่เยาวชน ในกระบวนการ Area Based 	<p>๓.๑ เพื่อศึกษากระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อ และนำผลการเรียนรู้มาทดลองฝึกปฏิบัติผ่านฐานการเรียนรู้ Production Based Learning</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ผลการเสริมสร้างทักษะการเตรียมความพร้อมสู่สายงานอาชีพด้าน การสื่อสารดิจิทัล ด้วยฐานการเรียนรู้ Production Based Learning - แนวทางในการขับเคลื่อนกลไกทางสังคมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของสังคมผ่านการพัฒนา นวัตกรรมสื่อ (Media Lab) 	<p>๖๐ คน</p> <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษา ๕๐ คน - ทีมงาน/วิทยากร ๑๐ คน 	<p>๑๕ กันยายน ๒๕๖๔</p>

ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	ผลลัพธ์เชิงคุณภาพ/ปริมาณ ที่สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์	กลุ่มเป้าหมาย/ พื้นที่ดำเนินการ	ระยะเวลาดำเนินการ
<ul style="list-style-type: none"> - ทักษะการสร้าง VDO Content ในกระบวนการ Production Based Learning - การเผยแพร่ VDO Content ประเด็นผลกระทบจากปัญหาหมอกควันในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ สู่ชุมชนและสังคม - แนวทางในการขับเคลื่อนกลไกทางสังคมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของสังคมผ่านการพัฒนานวัตกรรมสื่อ (Media Lab) 				
๗. กิจกรรมสรุปและรายงานผลการดำเนินโครงการ	๓.๑ เพื่อศึกษากระบวนการพัฒนานวัตกรรม สื่อ และนำผลการเรียนรู้มาทดลองฝึก	-รายงานสรุปกิจกรรมโครงการฉบับสมบูรณ์ ๑ เล่ม -วิเคราะห์ สังเคราะห์ เนื้อหาที่ได้จากการจัดเวที ถอดบทเรียนและทุกเวที สรุปเป็นรายงานและ	ทีมงานโครงการ	๑๖ กันยายน – ๑๕ ตุลาคม ๒๕๖๔

ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	ผลลัพธ์เชิงคุณภาพ/ปริมาณ ที่สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์	กลุ่มเป้าหมาย/ พื้นที่ดำเนินการ	ระยะเวลาดำเนินการ
	ปฏิบัติผ่านฐานการเรียนรู้ Production Based Learning	นำผลที่ได้จากการถอดบทเรียนไปต่อยอดเพื่อหา แนวทางการพัฒนานวัตกรรมสื่อ ต่อไป		

Bจ3ม-๑-(๓)-๐๐๕

๒.๓ แผนและวิธีการฝึกอบรมในสภาวะการแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา Covid-๑๙



๒.๔ เกณฑ์การคัดเลือกผู้เข้ารับการอบรม

เนื่องจากโครงการกระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อ (Production based) เพื่อเสริมสร้างทักษะการเตรียมความพร้อมแก่เยาวชน ผู้สายงานอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัล (Media lab) มีการบูรณาการเข้ากับการเรียนการสอนในรายวิชาการผลิตสื่อผสม (Production ๑ และ ๒) รวมทั้งวิชาการเล่าเรื่องผ่านสื่อสารคดี โดยมีจุดมุ่งหมายของรายวิชาดังนี้

วิชาการผลิตสื่อผสม (Production ๑)

๑. ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับกระบวนการผลิตสื่อ และได้ทราบถึงความเป็นมาของวิทยุโทรทัศน์และภาพยนตร์

๒. ผู้เรียนมีความเข้าใจและสามารถปฏิบัติได้ตามบทบาทของคณาจารย์ด้านโปรดักชั่น ไม่ว่าจะเป็นผู้กำกับหรือผู้เขียนบท ตัดต่อ การกำกับ

๓. ผู้เรียนสามารถรู้พื้นฐานและลงมือจัดการเทคนิค กล้อง การถ่ายภาพ แสง เสียง และเครื่องมือที่ใช้ในการแก้ไขตัดต่อ โดยรวบรวมเป็นชิ้นงานที่สมบูรณ์และเผยแพร่ผลงานได้อย่างเหมาะสม

๔. ผู้เรียนสามารถออกแบบเสียงเอฟเฟกต์ และจัดการไฟล์ดิจิทัล ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในปัจจุบัน โดยผสมผสานทักษะด้านจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ ผ่านการเล่าเรื่อง เพื่อสร้างเป็นสื่อภาพยนตร์สั้นหรือวิดีโอ

วิชาการผลิตสื่อผสม (Production ๒)

๑. ผู้เรียนมีทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ และทักษะด้านฝีมือในการสร้างภาพยนตร์ตระกูลต่าง ๆ

๒. ผู้เรียนสามารถพัฒนารูปแบบและสร้างงานที่ทำทายมากขึ้น เข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับภาพการออกแบบฉาก งบประมาณ

๓. ผู้เรียนมีทักษะในทางเทคนิค รวมถึงกระบวนการหลังการถ่ายทำแบบดิจิทัล เช่นการตัดต่อ การแก้ไขสีและการส่งออกขั้นสุดท้าย การสร้างวิดีโอที่มีคุณภาพสูง การกำหนดเวลา

๔. ผู้เรียนมีทักษะในการแก้ไขและจัดการเสียง การสร้างซาวด์แทร็ค รวมถึงซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์สำหรับการแก้ไขและการใช้งานร่วมสมัย

๕. ผู้เรียนสามารถสร้างภาพยนตร์สารคดีจากแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ บริบทสังคมเพื่อสะท้อนถึงปัญหาทางสังคมและนำเสนอทางออกได้

๖. ผู้เรียนมีทักษะในการบริหารจัดการงบประมาณและทำงานร่วมกันเป็นทีมได้

วิชาการเล่าเรื่องผ่านสื่อสารคดี (เอกเลือก)

๑. ผู้เรียนมีความเข้าใจและสามารถปฏิบัติได้ด้วยการวางแผนและออกแบบการเล่าเรื่องอย่างลุ่มลึก เพื่อสะท้อนประเด็นปัญหาหรือปรากฏการณ์ทางสังคมอย่างมีศิลปะ

๒. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการผลิตร่วมกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย และช่องทางการนำเสนอที่เหมาะสม

๓. ผู้เรียนสามารถสร้างสื่อสารคดีที่มีผลต่อพฤติกรรมในระดับต่าง ๆ ของกลุ่มเป้าหมาย

ทั้งนี้นักศึกษาที่ผ่านการเรียนการสอนในรายวิชาดังกล่าวจะมีความรู้ความเข้าใจพื้นฐาน ในการผลิต VDO Content อยู่พอสมควร เพียงเติมประเด็นเฉพาะและสร้างการมีส่วนร่วมกับ เจ้าของประเด็น ก็สามารถทำให้นักศึกษาสื่อสารได้อย่างเข้าใจ มีมิติในการมองประเด็นที่มากขึ้น จากคุณสมบัติดังกล่าวผู้รับผิดชอบโครงการฯ ได้นำมาปรับพื้นฐานด้วยการทดลองใช้ VDO Content Canvas Model เป็นเครื่องมือเพื่อสร้างความเข้าใจในประเด็นที่จะสื่อสารร่วมกัน โดย นับเป็นหนึ่งในคุณสมบัติของผู้ได้รับโอกาสให้เข้าร่วมโครงการเพื่อเสริมสร้างทักษะการเตรียมความพร้อมแก่เยาวชน สู่สายงานอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัล (Media lab) ด้วยการร่วมผลิต VDO Content จำนวน ๑๕ ตอน พร้อมทุนสนับสนุนในการผลิตและทีมพี่เลี้ยงมืออาชีพที่ช่วยดูแลการผลิตอย่างใกล้ชิดในทุกขั้นตอน

โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกดังต่อไปนี้

๑. เป็นนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่กำลังศึกษาทางด้านนิเทศศาสตร์ และการสื่อสาร ในทุกชั้นปี

๒. เข้าร่วมเวทีขับเคลื่อนเครือข่ายการพัฒนานวัตกรรมสื่อ หรือเป็นผู้มีความสนใจในประเด็นปัญหาหมอกควันและไฟป่า

๓. มีความสนใจผลิตสื่อเพื่อสื่อสารประเด็นดังกล่าวสู่สาธารณะชนอย่างมืออาชีพ

๔. สามารถทำงานเป็นทีม เนื่องจากต้องลงพื้นที่ผลิตผลงานร่วมกันจนเสร็จสิ้นโครงการ

๕. ผู้สมัครเข้าร่วมผลิตสื่อฯ จะต้องนำเสนอประเด็นที่ตนเองสนใจผ่าน VDO Content Canvas Model (เป็นรายกลุ่ม กลุ่มละ ๓ - ๕ คนเท่านั้น)

VDO CONTENT MODEL CANVAS					
STORY	ประเด็นหลัก	ประเด็นสัมภาษณ์	สัมภาษณ์ ON LOCATION (ปฏิบัติการณ์)	ชุดภาพ	ช่องทางที่คาดว่าจะนำไปเผยแพร่
	ผู้ให้สัมภาษณ์หลัก (ชื่อ-สกุล-ตำแหน่งยศ)				งบประมาณที่คาดว่าจะใช้ในการผลิต
ก่อนเรื่องที่ 1		ก่อนเรื่องที่ 2		ก่อนเรื่องที่ 3	

ส่วนที่ ๓
ผลการดำเนินโครงการ

รายงานผลการดำเนินงานโครงการฯ ได้แบ่งการสรุปผลการดำเนินการไว้ ดังนี้

๓.๑ เวทีขับเคลื่อนเครือข่ายการพัฒนานวัตกรรมสื่อประเด็นปัญหาหมอกควันและไฟป่า
วันที่ ๑๙ มีนาคม ๒๕๖๔

๓.๒ เวทีสร้างความเข้าใจกระบวนการ (Pre-production) วันที่ ๒๓ มีนาคม ๒๕๖๔

๓.๓ เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการ (Production) วันที่ ๒๓ - ๒๔ มิถุนายน ๒๕๖๔

๓.๔ เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการ (Post Production) วันที่ ๓๐ มิถุนายน ๒๕๖๔
ถึง ๑ กรกฎาคม ๒๕๖๔

๓.๕ เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการเผยแพร่ On Line On Ground วันที่ ๒
กรกฎาคม ๒๕๖๔

๓.๖ เวทีสรุปและถอดบทเรียนจากการเสริมสร้างทักษะ ด้วยกระบวนการ Production
Based Learning วันที่ ๑๕ กันยายน ๒๕๖๔

๓.๗ การผลิตสื่อ Video Content

สรุปผลการรับสมัครผู้เข้าร่วมฝึกอบรมหรือกิจกรรมการเสริมสร้างทักษะ

ด้วยกระบวนการ Production Based Learning

ลำดับ	กิจกรรม	จำนวนผู้เข้าร่วม กิจกรรม
๑	เวทีขับเคลื่อนเครือข่ายการพัฒนา นวัตกรรมสื่อประเด็นปัญหาหมอก ควันและไฟป่า วันที่ ๑๙ มีนาคม ๒๕๖๔	๖๐ คน
๒	เวทีสร้างความเข้าใจกระบวนการ (Pre-production) วันที่ ๒๓ มีนาคม ๒๕๖๔	๖๐ คน
๓	เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการ (Production) วันที่ ๒๓ - ๒๔ มิถุนายน ๒๕๖๔	๗๙ คน
๔	เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการ (Post Production) วันที่ ๓๐ มิถุนายน ๒๕๖๔ - ๑ กรกฎาคม ๒๕๖๔	๘๐ คน
๕	เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการเผยแพร่ On Line On Ground วันที่ ๒ กรกฎาคม ๒๕๖๔	๖๐ คน
๖	เวทีสรุปและถอดบทเรียนจากการเสริมสร้างทักษะ ด้วยกระบวนการ Production Based Learning วันที่ ๑๕ กันยายน ๒๕๖๔	๖๐ คน
รวม		๓๙๙ คน

๓.๑ เวทีขับเคลื่อนเครือข่ายการพัฒนานวัตกรรมสื่อ

กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในประเด็นปัญหาหมอกควันและไฟป่า จัดขึ้นวันที่ ๑๙ มีนาคม ๒๕๖๔ มีจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน ๖๐ คน โดยมีการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อออนไลน์และทำการ Live สดผ่าน Facebook Fanpage : Content Chiangmai มีรายละเอียดดังนี้



เวทีขับเคลื่อนเครือข่ายการพัฒนานวัตกรรมสื่อเชิงประเด็นปัญหาหมอกควัน



ปักจุด
เปลี่ยนใจ
เชียงใหม่
(จะไม่)
คลุกฝุ่น

19 MAR 2021
09.00-12.00

ห้องสตูดิโอ 1
คณะสารสนเทศและการสื่อสาร
มหาวิทยาลัยแม่โจ้

ร่วมแลกเปลี่ยนเวทีขับเคลื่อนเครือข่ายการพัฒนา
นวัตกรรมสื่อเชิงประเด็นปัญหาหมอกควันโดย

คุณชัชวาลย์ กองดีเลิศ
ประธานสมาคมหายใจเชียงใหม่
"บทบาทของสมาคมหายใจที่มีต่อการ
แก้ไขปัญหาหมอกควัน"

รศ.ดร.อภิวัฒน์ สุวรรณรักษ์
ผอ.สำนักวิจัยและส่งเสริมวิชาการ
การเกษตร ม.แม่โจ้
"การบูรณาการองค์ความรู้เพื่อการแก้
ปัญหาหมอกควันไฟป่าอย่างยั่งยืน"

คุณเสอมีภา ไททะ
เครือข่ายภาคประชาสังคม
"บทบาทของเครือข่ายชุมชนในการ
จัดการแก้ไขปัญหาหมอกควันและ
ไฟป่า"

คุณธีรพล บัวงาบ
สำนักเครือข่ายสื่อสารระ
ไทยพีบีเอส
"สื่อ : การสื่อสารปัญหาฝุ่นควัน
ในภาวะวิกฤต"

อ.กรังกาญจน์ เจริญกุล
หัวหน้าโครงการกระบวนการ
พัฒนาวัตกรรมสื่อ
(Production based)
ผู้ดำเนินรายการ

ทางเพจ Content Chiangmai

ทั้งนี้ มีเครือข่าย ผู้เชี่ยวชาญเข้าร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับผู้เข้าร่วมกิจกรรม ๔ คน ได้แก่

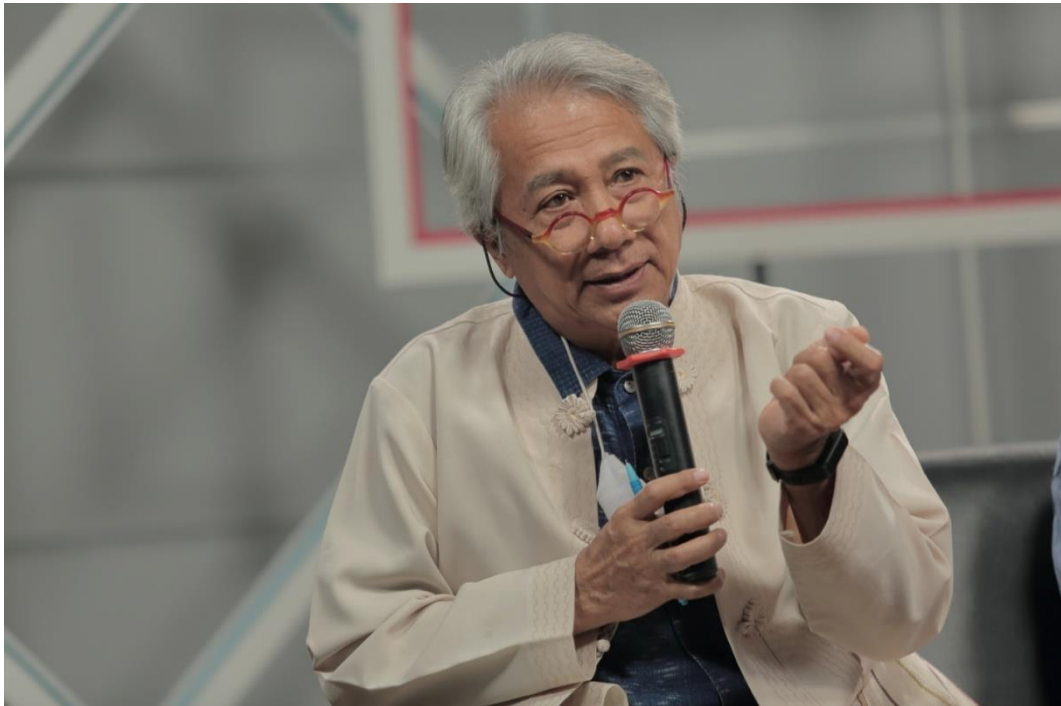
๑) คุณชัชวาลย์ ทองดีเลิศ ประธานสภาลมหายใจเชียงใหม่ ร่วมแลกเปลี่ยนในประเด็น บทบาทของสภาลมหายใจที่มีต่อการแก้ไขปัญหาหมอกควัน

๒) รศ.ดร.อภิวัฒน์ สุวรรณรักษ์ ผู้อำนวยการสำนักวิจัยและส่งเสริมวิชาการเกษตร มหาวิทยาลัยแม่โจ้ แลกเปลี่ยนในประเด็น การบูรณาการองค์ความรู้เพื่อการแก้ไขปัญหาหมอกควันและ ไฟป่าอย่างยั่งยืน

๓) คุณเสอมีกวา โทวะ เครือข่ายชุมชนจัดการแก้ไขปัญหาหมอกควันและไฟป่า แลกเปลี่ยนในประเด็นบทบาทของเครือข่ายชุมชนในการจัดการแก้ไขปัญหาไฟป่าและหมอกควัน

๔) คุณธีรมล บัวงาม สำนักเครือข่ายสื่อสารสาธารณะ ไทยพีบีเอส แลกเปลี่ยนในประเด็น สื่อ:การสื่อสารปัญหาฝุ่นควันในภาวะวิกฤต

๑. การแลกเปลี่ยนเรียนรู้



คุณชัชวาลย์ ทองดีเลิศ ประธานสภาลมหายใจเชียงใหม่และที่ปรึกษาโครงการฯ ได้ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในประเด็นบทบาทของสภาลมหายใจที่มีต่อการแก้ไขปัญหาหมอกควัน ได้ให้ทัศนะว่า เมื่อเราพูดถึงเรื่องฝุ่นควันในอนาคตให้กับผู้คนได้เข้าใจมากขึ้น ภาคพลเมืองที่พยายามเข้ามา มีบทบาท ที่จำความได้ฝุ่นควันเริ่มปี พ.ศ.๒๕๕๐ เริ่มเข้าคณะรัฐมนตรี ยุคนั้นสมัยรองนายกรัฐมนตรี คุณไพบุลย์ วัฒนศิริธรรม ได้มาร่วมประชุมที่จังหวัดเชียงใหม่และได้ตั้งคณะกรรมการแก้ไขปัญหาเรื่อง ฝุ่นควันและหมอกควันภาคเหนือ ตอนนี้เป็นเวลา ๑๔-๑๕ ปีผ่านมาแล้ว เราจะเห็นได้ว่าสถานการณ์

มันหนักขึ้นเรื่อย ๆ โดยเฉพาะในปี พ.ศ.๒๕๖๒ สถานการณ์หมอกควันได้สร้างปัญหาและผลกระทบต่อให้แก่สังคมรุนแรงมาก จนกระทั่งเริ่มไม่ไหว ทุกคนรู้สึกหายใจติดขัดและส่งผลกระทบต่อสุขภาพของผู้คนในสังคม คุณชัชวาลย์ ได้ยกตัวอย่างว่า ปกติตนเองจะเป็นหวัด ๒-๓ วันก็หาย แต่ปัจจุบันเป็นหวัดนานเป็นเดือน จึงเริ่มมีความรู้สึกแสบและทนไม่ไหว เริ่มมาคุยกันและมานั่งสรุปบทเรียน แต่เดิมคิดว่าเป็นปัญหาเล็ก ๆ ไม่ซับซ้อนมาก คิดว่าเมื่อมีไฟป่า ไฟที่เกิดขึ้นจากการกิจกรรมทางการเกษตร แค่ดับไฟป่าก็น่าจะจบ แต่ปรากฏว่าเอาเข้าจริงๆ ต่อให้เอาคนทั้งประเทศมาช่วยกันดับไฟก็ไม่จบ คือมันเป็นปัญหาที่ซับซ้อนและเลื่อนไหลขยายวงกว้างไปเรื่อย ๆ ซึ่งฝุ่นควันไม่มีพรมแดน ดังเช่นที่จังหวัดแม่ฮ่องสอน เมื่อมีลมตะวันตกพัดมาซึ่งจะเป็นลมที่พัดจากรัฐฉานเข้ามาทางจังหวัดแม่ฮ่องสอน และจากจังหวัดแม่ฮ่องสอนพัดมาทางพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ และเมื่อหากเป็นลมตะวันออกก็พัดจากจังหวัดเชียงใหม่ไปจังหวัดแม่ฮ่องสอน ก็จะพัดไปพัดมาแก้ปัญหาที่จังหวัดใดจังหวัดหนึ่งไม่ได้ ประเด็นที่อยากพูดคุยแลกเปลี่ยนคือว่า การมองปัญหาดังกล่าวว่าเป็นปัญหาแค่ไฟและดับไฟแล้วจบ มันทำให้เกิดการแก้ปัญหาที่เมื่อตั้งคณะกรรมการทำงานขึ้นในช่วงเดือน ธันวาคม - มกราคม และก็พยายามจะดับไฟช่วงเดือนกุมภาพันธ์-เมษายน ของทุกปี และพอดับไฟแล้วก็จบ แยกย้ายกันกลับเข้าสู่กรม กอง พอปีใหม่ก็เริ่มมาแก้ไขปัญหากันใหม่ วงรอบการปฏิบัติมันเป็นแบบนี้ เพราะฉะนั้น ๑๔-๑๕ ปีที่ผ่านมา จึงไม่สามารถที่จะแก้ไขปัญหานี้อย่างยั่งยืนได้ เพราะว่ามันแค่ดับไฟที่ไหม้ไหม้ป่าเท่านั้น เพราะเมื่อเราได้มานั่งปรึกษาหารือกันแล้วจึงได้ข้อสรุปว่ามันไม่ใช่เรื่องแค่ดับไฟเท่านั้นแล้วปัญหาจะจบลง เราต้องหาวิธีแก้ไขที่ยั่งยืนกว่าที่เป็นมา

เมื่อกล่าวถึงปัญหา PM ๒.๕ นั้นมาจากไหน มันซับซ้อนมาก มีสาเหตุมาจากจากรถยนต์ พวกเราที่นั่งขับรถยนต์อยู่ รถยนต์ปล่อย PM ๒.๕ เป็นเวลา ๓๖๕ วัน ฮอตสปอตดาวเทียมจับไม่ได้ ดาวเทียมจับได้เฉพาะจุดที่มีไฟ จุดที่มีควันจับไม่ได้ โรงงานอุตสาหกรรมก็ปล่อยทั้งปี ๓๖๕ วันเช่นกัน ก็ไม่สามารถจับได้เหมือนกัน เพราะสามารถจับได้เฉพาะจุดที่มีการเผา พื้นที่ทางการเกษตร เช่น ข้าวโพด ไร่หมุนเวียน พื้นที่ป่าทั้งหลาย ที่นี้เลยไปถึงเพื่อนบ้านเราอีก เพื่อนบ้านของเราหนักกว่าเรา ๓ เท่า บริเวณพื้นที่รัฐฉาน พม่า ลาว กัมพูชา ซึ่งหนักมาก แล้วไม่ใช่เฉพาะแค่นั้น เราได้เรียนรู้อะไรเยอะมากในปีหลัง ๆ ปรากฏว่าจังหวัดเชียงใหม่ของเราเป็นภูมิภาคนี้เป็นรูปแองกกระทะ กล่าวคือ ควันหรืออากาศที่หนัก โดยเฉพาะ PM ๒.๕ มันจะมากองไว้ เพราะฉะนั้นทั้งปีควันจากรถยนต์ จากโรงงานอุตสาหกรรมจะมากองไว้ที่ก้นแองกกระทาก่อนแล้วพอถึงเดือนกุมภาพันธ์-เมษายน ก็จะมีควันจากภาคการเกษตร จากพื้นที่ป่ามาสมทบอีก มันมีลักษณะการยกตัวของอากาศ แรยยกตัวของอากาศ หรือความกดอากาศสูงเข้ามาดอีกทบอีก น่าจะเกิดจากภาวะโลกร้อน เพราะมันเกิดในระยะ ๑๐ ปีที่ผ่านมา เลยส่งผลให้เกิดการยกตัวของอากาศ เป็นลักษณะเหมือนฝาชีครอบและก็ถูกครอบอีกชั้นหนึ่ง ทำให้เข้าใจถึงคำว่าฝุ่นตกลงบอบวนเป็นยังไง ชัดเจนมากในช่วง ๒-๓ ปีที่ผ่านมา นอกจากนั้นยังเป็นเรื่องกระแสลมที่พัดไปพัดมาอีก ซึ่งฮอตสปอตจังหวัดเชียงใหม่ น้อยมาก แต่ฝุ่นก็เยอะ เพราะลมตะวันตกพัดเข้ามา ซึ่งในปี พ.ศ.๒๕๖๓ มีการเผาไร่อ้อยที่จังหวัดกำแพงเพชร จังหวัดเชียงใหม่ตั้งแต่

เดือนมกราคมเจอ PM ๒.๕ เผาที่จังหวัดกำแพงเพชรแต่ผลกระทบวงกว้างมาถึงจังหวัดเชียงใหม่ ถ้าเรามองปัญหาไม่ตรงจุด แล้ววิเคราะห์หาสาเหตุไม่ชัด ทำให้การแก้ปัญหาได้ไม่ตรงจุด และปัญหาสำคัญอีกประการก็คือ ภาครัฐโดยภาพรวมมองปัญหาแค่ดับไฟเท่านั้นจึงทำให้แก้ปัญหานี้ไม่ได้

สภามหาวิทยาลัยเชียงใหม่เกิดขึ้น ด้วยความพยายามที่จะเชื่อมโยงประชาชนและทุกภาคส่วนที่ได้รับผลกระทบ โดยเฉพาะภาคธุรกิจ ภาคเหนือได้รับความเสียหายเป็นแสนล้าน ฤดูฝุ่นควันคนหายหมด ทั้ง ๆ ที่เป็นช่วง High Seasons จังหวัดเชียงใหม่เป็นเมืองท่องเที่ยว เป็นเมืองที่มีอากาศดี ได้หายไปหมด ตอนนี้แทบเรียกได้ว่าจบเลย การท่องเที่ยวไปไม่ได้ สิ่งแวดล้อมก็แย่ ทรัพยากรธรรมชาติก็เสื่อมโทรม การท่องเที่ยว เศรษฐกิจก็แย่ สุขภาพก็แย่ เพราะฉะนั้นเราจึงลุกขึ้นมาช่วยกัน เราเปลี่ยนมุมมอง มองปัญหาให้ครบด้าน มองเห็นข้างหลังตัวให้ได้ร่วมกัน แล้วพุ่งเป้าร่วมกันเชื่อมพลังกันลดฝุ่นควันให้ได้ แต่ที่นี้มันไม่่ง่าย เพราะว่าในภาคประชาชนและภาครัฐเองมีความขัดแย้งในมุมมองเรื่องนี้ รัฐก็โทษบอกว่าชาวบ้าน ชาวเขาเป็นผู้เผาป่า ก่อให้เกิดหมอกควัน ส่วนชาวบ้านก็บอกว่า รัฐบาลเองนั่นแหละที่ประกาศกฎหมายอุทยาน ป่าสงวนมาทับชาวบ้าน ชาวบ้านอยู่มา ๑๐๐-๒๐๐ ปี มาประกาศกฎหมาย สร้างความเดือนร้อนทะเลาะกันมา ๔๐-๕๐ ปี โทษกันไปมา คนในเมืองก็โทษคนในชนบท ชาวบ้านชนบทก็บอกคนในเมือง คนในเมืองขับรถ ทำไมมาห้ามชาวบ้านหยุดเผา คนในเมืองปล่อย PM ๒.๕ มาทุกวันทำไมไม่หยุด ภาวะที่มองกันไปคนละทิศละทางแบบนี้ จึงทำให้มีการรวมกันของสภามหาวิทยาลัย ช่วยทำให้เกิดการมองภาพร่วมกัน การมองปัญหาและสาเหตุร่วมกัน มุ่งเป้าหมายร่วม พร้อมทั้งจับมือร่วมกัน ไม่โทษกันไปมา ถ้าหากเราบอกว่าทุกคนมีส่วนในการสร้างทุกคนต้องช่วยกัน จะเกิดการเปลี่ยนมุมมองใหม่ ทุกคนจะทำอะไรได้บ้าง ทุกคนจะเริ่มต้นทำอะไรใหม่ เป็นอะไรที่น่าสนใจ เป็นแนวทางหลักสำคัญของการแก้ปัญหาแบบยั่งยืน และก็บูรณาการโดยการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน สิ่งนี้เป็นพลังสำคัญมากที่จะทำให้การแก้ปัญหาเกิดขึ้นและยั่งยืนในอนาคตซึ่งอาจจะต้องใช้เวลาและความร่วมมือจากทุกภาคส่วนอย่างจริงจัง

เบื้องต้นที่สภามหาวิทยาลัยพยายามทำ พยายามเสนอให้ชาวบ้านช่วยกันวางแผนในระดับพื้นที่ แล้วมาเชื่อมโยงการทำงานกับภาครัฐและเชื่อมโยงวิชาการ เพราะภาควิชาการที่กำลังพยายามทำ แอปพลิเคชัน เชียงใหม่เป็นจังหวัดที่มีงานวิชาการดีมาก ตอนนี้มีแอปพลิเคชันไฟล์ดี ที่จะดูเรื่องอุณหภูมิ เรื่องกระแสลม ค่า PM ๒.๕ การยกตัวของอากาศ ดูอะไรได้อีกเยอะที่จะมาเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาชาวบ้านกับวิชาการ แล้วก็เริ่มปรับเปลี่ยนความคิดชาวบ้านไม่ให้เผาเด็ดขาด พอแบบนี้จะเกิดวันเผาแห่งชาติเพียง ๒ วัน คือ วันก่อนเข้าเขตการห้ามเผา กับหมดเขตการเผา ระหว่างตรงกลางจะเกิดการแอบเผาในหลายสาเหตุมาก เพราะเชียงใหม่มีพื้นที่ ๙ ล้านไร่ แล้วไปไม้ร่วงเต็มไปหมด บริเวณริมทางแม่ฮ่องสอน ๙ ล้านไร่ เชียงใหม่มีจุดเสี่ยงแทบทุกจุด เพราะไปไม้ร่วงบ่อย ในพื้นที่ไร่หนึ่งไม่น้อยกว่า ๖๐๐ กิโลกรัม หรือ ๐.๖-๑ ตัน/ไร่ ซึ่งมันเยอะมาก เราจึงเสนอมันน่าจะเปลี่ยนแปลงวิธีการ ซึ่งการห้ามเผาไม่สามารถแก้ปัญหาได้ ยืนยันโดยนักวิชาการ เปลี่ยนเปลี่ยนเป็นการบริหารจัดการเชื้อเพลิง ใช้ความรู้ชาวบ้าน แผนชาวบ้านมาเชื่อมโยงกับแผนวิชาการ จัดการเพื่อให้

เกิดผลกระทบให้น้อยที่สุดในการใช้ไฟที่จำเป็น แต่สำหรับการใช้ไฟที่ไม่จำเป็นก็ขอให้ช่วยกันหยุด นี้คือเบื้องต้นของบทบาทที่สภากลมหายใจได้ช่วยกันเชื่อมโยง ช่วยกันประสาน ปรับเปลี่ยนแนวทางการแก้ปัญหาที่ผ่านมาซึ่งเพิ่งเริ่มปีนี้ปีแรก

สำหรับในเรื่องของอคติต่อไฟ คนในเมืองหรือภาครัฐ ภาคส่วนใดก็แล้วแต่จะมีอคติต่อไฟ แต่ถ้าไปฟังชาวบ้านไปเดินตามเขา เขาพาไปดูแนวกันไฟ ๑๑๖ กิโลเมตรที่ทำกันมา ๒๐ กว่าปีชาวบ้านทำแนวกันไฟ แล้วก็หอบูชาไฟ เราอาจตั้งคำถามว่าเขาทำไว้ทำไม เขาบอกว่าเป็นการขอบคุณไฟ คนเราอยู่กับไฟเราใช้ไฟ ถ้าเราขอบคุณและเราอ่อนน้อมกับไฟ การอยู่กับไฟก็จะเป็นมิตรจะอยู่ร่วมกันอย่างสงบ เราไม่ค่อยเข้าใจในมิติเหล่านี้ มีคำถามเยอะมาก พอเข้าไปลึกๆ เราจะสื่อสารอย่างไรให้คนเข้าใจว่าที่ คุณเส่อมีกวางพูดว่าไฟกับวิถีชีวิตมันอยู่ด้วยกันมาร้อยปี พันปี มันอยู่ด้วยกันมาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตด้วยซ้ำไป

อคติต่อไร่หมุนเวียน คุยกับครอบครัวของคุณเส่อมีกวางและครู ๓ ท่าน เพิ่งเข้าใจว่า ไร่หมุนเวียนเนี่ยชาวบ้านมี ๖-๗ แปลงหมุนเวียนไป ระบบเกษตรพื้นที่สูงเป็นอย่างนี้ มันไม่มีน้ำ มันเป็นระบบที่ใช้น้ำฝนอย่างเดียว ถ้าเราไม่มีน้ำให้ เป็นระบบที่ใช้น้ำฟ้าเทวดาเลี้ยง หมายความว่าต้องพึ่งไร่ช่วงไหน ชัดเลยประมาณเดือนกุมภาพันธ์ พอเดือนมีนาคมต้องตากให้แห้ง แล้วจะเผาก็ต่อเมื่อเริ่มมีสัญญาณบางอย่างที่บอกว่าฝนจะตก ซึ่งเขาจะดูจากดอกไม้จากพืชบางชนิดที่มันจะขึ้นก่อนฝนตก ซึ่งอันนี้เราไม่รู้แน่นอน เมื่อฝนจะตกถึงจะเผา เผาให้แห้งที่สุดและเผาเวลาบ่าย เขาเผาประมาณ ๒๐-๓๐ นาที แล้วมีการกันเขตรอบ ๆ ซึ่งในการเผามันลึกซึ่งมันมีระบบที่เขาทำกันมาเยอะ ที่สำคัญเพิ่งไปเรียนเรื่องไร่เหล่า ไร่เหล่าที่มีอยู่ ๗ แปลงที่บอกว่าเป็นแหล่งอาหารสัตว์ เป็นแหล่งความหลากหลายทางชีวภาพอะไรต่อมิอะไรเยอะแยะมากมาย อยากให้พวกเราลงไปศึกษาดูมันคลาสสิกมาก คือ ห้ามไฟเข้าเด็ดขาดในไร่เหล่า ๗ แปลง ถ้าไฟเข้าไปดินที่อุดมสมบูรณ์มันจะกลายเป็นศูนย์กลับมาตั้งต้นใหม่ ใบไม้ที่ร่วงหล่นทับถมกันมาปล่อยให้ดินฟื้นตัวมันจะสูญเสียเลยต้องเริ่มปี ๑ ใหม่เลย เพราะฉะนั้นเขาจะต้องป้องกันอย่างเด็ดขาด ไม่เช่นนั้นเขาจะทำปีต่อไปไม่ได้มันคือ Zero-Burning ของชาวบ้าน เพราะฉะนั้นชาวบ้านมี ๒ แบบ ทั้ง Zero-Burning คือ ไม่ให้เกิดไฟเลยเด็ดขาดในไร่เหล่าและส่วนในไร่หมุนเวียน แต่ละปีปลูกแปลงเดียว ต้องมีการใช้เชื้อเพลิงซึ่งอันนี้น่าสนใจมาก พอเราไปศึกษาไปเรียนรู้จะทำให้เห็นว่ามีระบบการจัดการที่ลึกซึ้งมากเลยทีเดียว

อคติต่อชุมชนในป่า เดิมชาวบ้านอยู่มาก่อนแล้วเป็น ๑๐๐-๒๐๐ ปี ในฐานะที่นักกฎหมายเห็นว่าไปทำให้ชาวบ้านผิดกฎหมายมันไม่ถูก ในจรรยาบรรณของนักกฎหมาย การทำให้ผู้บริสุทธิ์ผิดกฎหมายสัก ๑ คนถือว่าเป็นอะไรที่ร้ายแรงมากสำหรับนักกฎหมาย จะต้องมีการพิสูจน์ มีการสืบสวน มีการตัดสินคดีอย่างรอบคอบเลยทีเดียว ในการตัดสินใจสู้กัน ๓ ชั้น แต่เนี่ยพอประกาศเสร็จก็กลายเป็นผู้ที่อยู่ในที่ผิดกฎหมาย ซึ่งมันไม่ยุติธรรมสำหรับนักกฎหมายอย่างเรา เพราะฉะนั้นต้องไปดูก่อนว่าการที่ชาวบ้านอยู่มาก่อนแล้วออกกฎหมาย ประกาศทีหลังแล้วทำให้ผิด ซึ่งยังแก้ปัญหาไม่ได้ ในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่มีเขตชุมชนอยู่ในป่าอยู่ ๔๐๐ ชุมชน ในเขตป่าอนุรักษ์ เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่ากับ

อุทยานแห่งชาติ ประกาศปี พ.ศ.๒๕๐๓ ป่าสงวนปี พ.ศ.๒๕๐๗ ป่าสงวนมีอยู่ประมาณ ๑,๓๐๐ หมู่บ้าน ๑,๗๐๐ หมู่บ้านผิดกฎหมายทั้งหมด กระทรวงทบวงกรมถึงแม้จะมีงบประมาณก็ไม่สามารถเข้าไปดูแลไม่ได้เพราะอยู่ในพื้นที่ผิดกฎหมาย ซึ่งเขาเรียกว่ามันเป็นข้อจำกัดการทำงานเป็นอุปสรรคในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของพี่น้องชาวบ้าน เพราะกฎหมายประกาศทับชุมชนที่อยู่มาก่อนอันนี้เป็นอคติ เพราะฉะนั้นเวลาการแก้ปัญหา มันจะเกิดมุมมองที่ไม่เป็นธรรม ถ้าเกิดว่าควันมันเยอะขึ้นแล้วนี่ขนาดว่าชาวบ้านยังไม่ได้เผาไร้หมุนเวียนแต่ชาวบ้านจะเผาประมาณปลายเดือนมีนาคมต้นเดือนเมษายนเกรงว่าจะไม่ให้เผา ขณะที่เจ้าหน้าที่ป่าไม้อุทยานเผาบอกว่าเป็นการบริหารจัดการเชื้อเพลิง แต่พอชาวบ้านจะเผาไม่ให้เผาเพราะว่าทำให้เกิดควันเยอะ ทำให้มีความรู้สึกว่ามันไม่ยุติธรรม ในขณะที่คนในเมืองชัรบถยนต์ โรงงานปล่อยควันพิษ ๓๖๕ วัน ไม่มีมาตรการอะไรในการควบคุม มันเป็นเรื่องของความรู้สึกที่มันไม่เป็นธรรม เป็นความรู้สึกที่อยู่ใต้ภูเขาน้ำแข็งอีกทีซึ่งมันใหญ่มากๆ ออกฝากประเด็นว่าถ้าสื่อเป็นเสียงที่ทำให้ตนเข้าใจจริง ๆ แล้วมันทำให้เกิดการแก้ปัญหาตามความจริงได้ มันจะเป็นพลังอันวิเศษมาก

เรื่องของสื่ออยากเห็นสื่อเกิดการเปลี่ยนแปลง ดังนี้ ๑) เราจะดึงความจริงจากทุก ๆ มุมมอง เพราะความจริงจะเป็นฐานสำคัญมากในการสร้างการเปลี่ยนแปลง เนื่องจากอคติไม่สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงได้อคติมันจะยิ่งสร้างปัญหา อันที่ ๒) ลองไปดูว่าถ้าเราเริ่มจากเชียงใหม่ จังหวัดอื่น ๆ ก็กำลังขยับตัวพอสมควรแต่สำหรับเชียงใหม่อยากเสนอให้ทำซัก ๔-๕ พื้นที่ไม่รู้ว่าเป็นไปได้ไหมที่เราจะแบ่งกันยังไง

การรวมตัวกันของภาคพลเมืองหรือภาคประชาชนในนามของสะพานลมหายใจเชียงใหม่ถือว่าเป็นเชียงใหม่โมเดลอันหนึ่ง เดิมเราปล่อยให้รัฐทำฝั่งเดียว ถ้าทำไม่ดีเราก็ดำส่วนใหญ่จะไม่ค่อยขมพอเราเปลี่ยนมาเป็นเขาเรียกว่ารัฐเองก็จะมีทั้งจุดแข็ง ศักยภาพและข้อจำกัด ประชาชนก็มีทั้งจุดแข็งและข้อจำกัด แต่ว่าเมื่อไหร่ก็ตามที่มันประสานกันได้อย่างดี แล้วก็ใช้ความจริงเป็นฐานในการแก้ปัญหา มันไปได้ เชียงใหม่โมเดลก็น่าสนใจ อยากเห็นการขยายไปในพื้นที่อื่น ๆ ซึ่งไม่จำเป็นต้องเหมือนกับเชียงใหม่ พื้นที่อื่น ๆ อาจจะมึรูปแบบตามบริบทของพื้นที่ที่แตกต่างหลากหลายกัน



ชุมชนลุกขึ้นมาวางแผนป้องกันและแก้ไขปัญหาฝุ่นควัน ชุมชนร่วมกับ อปท.หรือหน่วยงานในเชียงใหม่ เขาทำงานร่วมกันมีชุมชน มีสภาองค์กรชุมชน ลองไปดูว่าเขาทำงานกันอย่างไร อย่างเช่นพื้นที่แม่แตดคลาสสิกมาก เขาใช้โดรนในการวางแผนในการจัดการบริหารทรัพยากรซึ่งถือว่าทันสมัยมาก ความเชื่อที่ว่าถ้าชุมชนลงหลักปักฐานและสามารถวางแผนอย่างมีคุณภาพในการป้องกันและแก้ไขปัญหาฝุ่นควันได้

๑) เขาจะต้องดูแลป่า ทำแนวกันไฟ ทำหลายอย่างเพื่อช่วยกันดับไฟนี่คือการดูแลทรัพยากร

๒) เขาต้องดูแลพื้นที่การเกษตรการเปลี่ยนจากพื้นที่การเกษตรเชิงเดี่ยวมาเป็นพื้นที่ยั่งยืน การปลูกไม้ที่มีคุณภาพหรือการปลูกข้าวโพดที่ไม่ใช่ไฟหรือจะมีอีกหลายประเด็น การแขวนเมี่ยง กาแฟ โกโก้ หรือบุก พวกนี้ทั้งหมดต้องใช้ความรู้มันต้องมีการปรับตัวเรื่องสุขภาพเขาจะดูแลกันยังไง เรื่องสวัสดิการต่าง ๆ ที่จะต้องดูแลเพราะฉะนั้นในชุมชนเขาจะทำแบบบูรณาการไม่ใช่ทำเรื่องเดียว เพราะมันเป็นเรื่องของการพัฒนาคุณภาพชีวิตไปด้วยหมายความว่าเขาจะต้องแก้จน แก้สุขภาพแล้วก็ดูแลป่าเขาถึงจะแก้ปัญหาควันได้

๓) ในเมืองเริ่มเปลี่ยนตอนนี้เริ่มทำบ้านสูฝุ่นเราจะทำบ้านสูฝุ่น ๑๐๐ หลังในเชียงใหม่ บ้านสูฝุ่นจะต้องทำยังไง จะต้องปลูกต้นไม้อะไร ในบ้านจะต้องมีห้องปลอดฝุ่นยังไงเพื่อดูแลป้องกันเครื่องฉีดพ่นน้ำฝอย เขาจะมีวิธีของเขาเราจะทำเรื่องธุรกิจสูฝุ่น พวกโรงแรมกลุ่มโรงแรมกลุ่มร้านค้าต่าง ๆ จะทำให้เกิดการลดฝุ่นควัน มีวัดสูฝุ่น โรงเรียนสูฝุ่น เรากำลังทำใช้ประเด็นเรื่องการสูฝุ่นใครจะลดฝุ่นได้มากกว่ากันช่วยกันสร้างช่วยกันทำใครทำตรงไหนได้ก็ทำโรงแรมลดฝุ่น ร้านอาหารลดฝุ่น ปั่นจักรยาน เป็นต้น

๔) อยากให้ดูเรื่องของศูนย์วอร์รูม (War Room) ที่องค์การบริหารจังหวัดส่วนเชียงใหม่เข้าไปแล้วอสังการมากเลยมันเป็นข้อมูลกระแสลมข้อมูล PM ๒.๕ ข้อมูลพื้นที่ทั้งจังหวัดทั้ง Park มีข้อมูลหมดเลยที่เราจะเข้าไปดูมันเป็นการใช้ข้อมูลที่เป็นวิทยาศาสตร์ที่จะมาเชื่อมโยงกับแผนของชาวบ้านซึ่งประเด็นนี้ถ้าเราพัฒนาตรงนี้ได้มากขึ้นน่าจะเป็นทางออกที่สำคัญมากในการบริหารจัดการ

๕) การแก้ไขปัญหาเฉพาะเชียงใหม่ไม่ได้เพราะลมมันพัดไปพัดมา ในที่สุดแล้วเราจะต้องแก้ทั้งภูมิภาค แม้ว่าการแก้ทางภูมิภาคก็อาจจะไม่พออาจจะต้องแก้ทั้งประเทศก็อาจจะยังไม่พอจะต้องแก้ทั้งเพื่อนบ้านด้วยหรืออาจจะไม่พอจะต้องร่วมกันแก้ทั้งโลกเราต้องช่วยกันทำสื่อเพื่อแก้ปัญหาทั้งโลก



รศ.ดร.ภินันท์ สุวรรณรักษ์ ผู้อำนวยการสำนักวิจัยและส่งเสริมวิชาการเกษตร มหาวิทยาลัยแม่โจ้ ได้ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในประเด็นการบูรณาการองค์ความรู้เพื่อการแก้ปัญหาหมอกควันและไฟป่าอย่างยั่งยืน ได้ร่วมให้ทัศนะว่า มหาวิทยาลัยแม่โจ้เป็นมหาวิทยาลัยการเกษตรพื้นที่ที่เรามีส่วนใหญ่เป็นเรื่องการเกษตร แต่ยังมองหาวิธีแก้ปัญหาการเกษตรที่ตอบโจทย์หมอกควัน ไฟป่าได้อย่างไร เรามีโอกาสได้อยู่ในพื้นที่ตั้งแต่บนภูเขาจนถึงพื้นที่ราบในตอนล่าง ในทุกพื้นที่การเกษตรที่เข้าไปถึงปัญหาเป็นเรื่องของต้นทุน ตัวอย่างเช่นในส่วนของเรื่องอ้อย เมื่อคนที่กำหนดการเผาไม่ใช่ชาวบ้านแต่กลายเป็นโรงงาน นั้นหมายความว่าเมื่อไหร่ที่ส่งอ้อยเข้าโรงงานใน ความชื้นที่สูงกว่าที่โรงงานกำหนดราคาอ้อยก็ตกไปด้วย วิธีการทำยังไงให้ความชื้น ปริมาณน้ำน้อยลงชาวบ้านเลยแก้ปัญหาด้วยการเผาเป็นประเด็นแรก ในประเด็นที่สอง คือทำให้ตัดง่าย เก็บเกี่ยวง่าย

เมื่อไหร่ที่อ้อยมีใบมันเก็บยาก การจัดการก็ยาก มันเป็นเรื่องของเทคนิคในการทำการเกษตร มหาวิทยาลัยแม่โจ้จึงจำเป็นต้องมีวิธีการและเทคนิคที่จะทำอย่างไรให้ไร้อ้อยสามารถที่จะเก็บเกี่ยวได้ง่ายขึ้น เทคโนโลยีการเก็บเกี่ยว เครื่องมือเครื่องจักรขนาดเล็ก ที่ชาวบ้านใช้ประโยชน์ได้ในราคาที่ถูกลงด้วย ปัจจุบันนำเข้ามาราคาสูง เครื่องจักรมีขนาดใหญ่ สำหรับใช้ในแปลงใหญ่เพื่อให้ง่ายต่อการจัดการ

ปัจจุบันการถือครองที่ดินของเกษตรกรมีน้อยมาก เกษตรกรครึ่งหนึ่งของประเทศไทยไม่มีที่ดินเป็นของตัวเอง บางคนเคยมีที่ดินเป็นของตัวเองแล้วขายด้วยเหตุผลใด ๆ ก็แล้วแต่ สุดท้ายก็ไปเช่าพื้นที่ที่ตัวเองขายไปทำการเกษตรนี่คือสิ่งที่เกิดขึ้น ความเจ็บปวดที่เกิดขึ้นกับเกษตรกรเพราะฉะนั้นแปลงใหญ่ที่เกิดขึ้นในประเทศไทยไม่ง่ายที่จะเอาเครื่องจักรใหญ่ ๆ มาลงที่เกษตรแปลงใหญ่ ในการลดต้นทุนการผลิต ส่วนในพื้นที่บริเวณเชิงเขามีการเปลี่ยนสภาพไปเยอะมาก และมีเรื่องที่ทำร่วมกัน ๓ เรื่อง คือ ๑. อาหาร ๒. อาชีพ ๓. อาวุธ ก็คือ เรื่องของปัญญาที่จะเอามาใช้ในการแก้ปัญหา

เรื่องแรก เรื่องของการกิน เบื้องต้นเรื่องข้าว พื้นที่บนดอย พื้นที่ที่เราต้องแก้ไขจัดการเลยก็คือ พื้นที่ผลผลิตของข้าวที่อยู่บนดอยของพี่น้องชาวกระเหรี่ยง ปรากฏว่ายิวต่ำมาก หมายความว่าเทคนิคการจัดการการทำนา ทำนาขั้นบันไดน่าจะดีกว่า แต่ทำได้ไหม เพราะไม่มีเครื่องจักรที่ดีที่จะไปทำนาขั้นบันไดบนที่สูง บริเวณพื้นที่ที่มีความลาดชันสูง ถ้าเรามีเครื่องมือที่เล็กกว่ารถไถธรรมดาที่สามารถเปิดหน้าดิน สามารถที่จะทำนาขั้นบันไดได้มากขึ้น ผลผลิตที่อยู่ในนาข้าวขั้นบันไดจะสามารถยกระดับเรื่องของผลผลิตข้าวได้ หมายความว่า ไม่จำเป็นต้องปลูกข้าวทั้ง ๑๐ ไร่ แก้ปัญหาโดยลดพื้นที่การปลูกข้าวลงเหลือครึ่งหนึ่ง สมมติครอบครัวหนึ่งใช้พื้นที่ ๕ ไร่/ปีในการจัดการ เราจะเหลือพื้นที่ ๕ ไร่ ในการปลูกกาแฟ ในการปลูกอย่างอื่น ไม้ผลที่สามารถจะทำให้มีรายได้ด้วย



เรื่องที่สอง เรื่องอาชีพ ทำอย่างไรให้เกิดอาชีพและอาชีพเหล่านั้นเป็นอาชีพที่คงทน สร้างรายได้ในระดับที่อยู่ได้ ปัจจุบันอาชีพหลักของชาวบ้านบนดอย บนพื้นที่สูง แม้กระทั่งพื้นที่ราบเองก็เช่นกัน อาชีพที่ชาวบ้านทำอยู่ไม่เพียงพอที่จะเลี้ยงตัวเองทั้งปี ทั้งปีไม่สามารถที่จะอยู่ได้ มหาวิทยาลัยแม่โจ้จึงทำโครงการมหาวิทยาลัยสู่ตำบล ในการที่จะทำเพื่อให้เกิดผลประโยชน์สูงสุดจะอย่างไร ซึ่งเรามีพื้นที่ ๖๐ ตำบลในความดูแล ซึ่งเป็นตัวทดลองของเราเหมือนกัน หลายพื้นที่ หลายโครงการที่จะไปเชื่อมต่อ เรากำลังสร้างอาชีพเพื่อยกระดับ เพราะฉะนั้นผลผลิตของโครงการมหาวิทยาลัยสู่ตำบลของกระทรวง ก็จะสามารถช่วยยกระดับได้ในระดับหนึ่งอย่างแน่นอน อาจโชคดีในบางตำบลที่เราไปทำงานร่วม หรือตำบลอื่นที่มหาวิทยาลัยแม่โจ้ไม่ได้ทำเองก็จริง แต่เราสามารถที่จะเชื่อมต่อตรงนี้ได้ เทคโนโลยีหลายอย่างที่ลงไป วันนี้ตัวหนึ่งที่เป็นตัวสนับสนุนเรื่องอาชีพได้ค่อนข้างดี ก็คือคำว่า อินเทอร์เน็ต ซึ่งมีหลายคนบอกว่าบ้า หลายคนบอกว่าทำอินเทอร์เน็ตทำไฉน เพราะทุกอย่างในวันนี้กลายเป็นเคมีหมดแล้ว แต่เราคงไม่พูดว่าให้อินเทอร์เน็ต ๑๐๐ เปอร์เซ็นต์ แต่จะอย่างไรให้ปลอดภัย ทำยังไงให้พีชมันโตมากขึ้น ลดอย่างไรเพื่อลดเรื่องของการใช้

แบบนั้นทั้งหมด เพราะฉะนั้นตัวนี้เป็นตัวหนึ่งในการการันตีผลผลิตของชาวบ้าน ในการที่จะไปขาย ตัวสำคัญที่สุดในการเชื่อมต่อก็คือ ตลาด วันนี้ถามว่าคนที่อยู่กัลยาวิวัฒนา ตำบลบ้านจันทร์ กัลยาวิวัฒนาเกิดอะไรขึ้น ขั้บรถลงมาน้อยใช้เวลา ๓-๔ ชั่วโมง วันนี้ถนนดีแล้ว ประมาณ ๔ ชั่วโมง การขนส่งผลผลิตได้ เราคงไม่แบกฟักทองลงมาจากกัลยานิวัฒนาลงมาเพื่อไปขายในเมือง เพราะว่าต้นทุนฟักทองข้างบน ๑ บาท ลงมากลายเป็น ๑๐ บาท จะทำอย่างไรให้ฟักทอง ๑ คันรถ หรือ ๑ ตัน มันกลายเป็นบรรทุกได้ประมาณ ๕-๑๐ ตัน โดยการเปลี่ยนแปลงแปรสภาพออกมา กระบวนการอาชีพตัวที่ ๒ ก็คือ เรื่องของการแปรรูป วันนี้เราไม่เก่ง เกษตรกรในพื้นที่ไม่เก่ง ผลิตใน

พื้นที่ได้ก็จริง แต่ก็ขายได้ไม่หมด ขายได้บางส่วน คัดเกรดเสร็จเรียบร้อยแล้วประมาณ ๕๐-๖๐ เปอร์เซ็นต์ด้วยซ้ำที่ต้องไม่มีราคาขาย เพราะว่าเขาไม่ซื้อ พอขายไม่ได้ก็เลยเอามาให้หมูกิน กลายเป็นว่าสามารถทำให้หมูตัวนั้นขายได้ราคาที่สูงขึ้น แปรรูปเป็นหมูอแกนิก ไก่อกแกนิก เป็นสเต็ปพวกนี้เข้ามาแทน

เพราะฉะนั้นในการวางแผนของมหาวิทยาลัยในที่นี่เราใช้ตัวที่ ๓ เข้าไป ก็คือ อาวุธ ก็คือ ปัญหาในการเชื่อมต่อเราใช้เทคโนโลยี องค์กรพหุเทคโนโลยีที่เรามีอยู่ เราไม่ใช่เฉพาะของคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง เพราะการบริหารจัดการหมู่บ้านวันนี้เรากำลังทำเป็นแบบองค์รวม มองภาพแบบองค์รวม นี้คือภาพรวมของมหาวิทยาลัยแม่โจ้ที่กำลังทำ โดยใช้นักวิชาการที่หลากหลาย ไม่ได้มีนักวิชาการกลุ่มเดียว ความร่วมมือตรงนี้เรากำลังเริ่มเห็นภาพในหลายพื้นที่ เราเริ่มมีตารางงาน ตารางกิจกรรมที่กำลังจะเกิดขึ้นในแต่ละพื้นที่ เพราะฉะนั้นวันนี้เพิ่งเป็นก้าวแรก เราเชื่อว่าการแก้ปัญหาหมอกควันไฟป่า เริ่มต้นเมื่อไหร่ที่เขามีกิน เขามีเงินมีรายได้ที่แน่นอน สุดท้ายเขาก็จะมาช่วยกันดูแลให้ในที่สุด แน่นอนที่สุด อากาศ คือ มันกินไม่ได้ มันบอกไม่ได้ว่าเราจะทำอย่างไร แม้กระทั่งพื้นที่ในเมืองก็เหมือนกัน ล้อรถยนต์ที่เสียดสีทุกวันไม่ใช่แค่ควันจากเครื่องดีเซล วันนี้เป็นคอมมอนเรลหมดแล้วค่อนข้างดี PM ๒.๕ น้อยมาก แต่ล้อรถยนต์ ล้อรถมอเตอร์ไซค์ที่มันเสียดสีกับถนนทุกวัน ๑ มิลลิเมตรเป็นที่ร้อยก็พัน PM ๒.๕ อันนี้เป็นเรื่องที่น่าสนใจที่จะต้องศึกษากันไป

เมื่อก่อนเก็บตัวอย่างที่ลุ่มน้ำแม่แจ่ม ตั้งแต่สมัยที่ โพรวิวดองพันโซ่ ๑๐-๒๐ ปีที่แล้ว คือ เข้าถึงลำบากมาก ดินมีความชื้นสูงมาก ถนนไม่ดี วันหนึ่งถนนถูกตัดขึ้นมาจากตัวอำเภอแม่แจ่มถนนดีขึ้นเป็นลูกรังไปจนถึงบ้านแม่ซาไปถึงกัลยาณิวัฒนา ผมมีความผูกพันทุกป่า ไม่ใช่เฉพาะกัลยาณิวัฒนา แม่แจ่ม อมก้อย จนถึงกระทั่งตะเข็บชายแดน ผมอยู่กับป่ามา ๒๐ กว่าปี จะเห็นการเปลี่ยนแปลงวันหนึ่งผมขับรถไปที่อำเภอแม่แจ่ม ออกไปจากอำเภอแม่แจ่มมาได้นิดหนึ่ง มีการทดลองปลูกข้าวโพด อาหารสัตว์ การเปลี่ยนแปลงของป่าในพื้นที่แม่แจ่มก่อนที่จังหวัดน่านจะเกิดขึ้น ความจริงมันจุดเริ่มต้นมันเกิดที่อำเภอแม่แจ่มและพอมันขยายตัวมันเริ่มเอาไม่อยู่ นี่คือนี่ที่เกิดขึ้นย้อนกลับมาถามคำถามเล็ก ๆ ว่าแล้วใครเผาป่า จริง ๆ แล้วทุกคน การเผาป่าของคนกลุ่มนั้นมีวัตถุประสงค์ไปสู่เป้าหมายของอุตสาหกรรม การเผาป่าของไทยคืออุตสาหกรรม

ยกตัวอย่าง ไก่ ๑ ตัวกินอาหาร ๑.๕ กิโลกรัม เพื่อให้ได้น้ำหนักตัว ๑ กิโลกรัม นั่นหมายความว่าในอาหาร ๑ กิโลกรัมจะมีส่วนประกอบที่เป็นข้าวโพดอาหารสัตว์อย่างน้อยที่สุด ๕๐% แสดงว่าครั้งกิโลกรัม ไก่ ๑ ตัวจะต้องกินข้าวโพด ๖-๗ ซีด แล้ววันนี้ประเทศไทยกินไก่ก๊าด แค่ไก่อย่างเดียวที่มหาวิทยาลัยแม่โจ้กินไก่อันละเท่าไร ในประเทศไทยไม่ต่ำกว่า ๓ ถึง ๕ ล้านตัว/วัน ยังไม่รวมถึงการส่งออก ประเทศไทยเก่งมากในเรื่องของการเลี้ยง พอรวมส่งออกมันไปที่ขั้นตอน หากเราจะถามว่าโทษคงเป็นเรื่องที่พูดยาก ในการที่จะย้อนกลับมา ป่ามันหายไปไหน หมอกควันในวันที่เราเห็นอยู่เนี่ยมันเกิดอะไรขึ้นมันเป็น Universal เป็นทรานสปอร์ตเตอร์

ครั้งหนึ่งผมไปหลวงพระบาง ปีนั้นเผากันทั้งหลวงพระบาง โชคดีเมื่อปีที่แล้ว ผมไปอีกครั้งหนึ่งช่วงประมาณปลายๆ รัฐบาลห้ามเผาเด็ดขาดใครเผาป่าไล่คนที่เผาป่าให้เข้ามาอยู่ในเมือง ใช้วิธีแบบนี้จึงไม่มีใครเผา เพราะว่าใครก็อยากอยู่บ้านของตัวเอง วิธีการนี้รัฐบาลเอาจริงจับคนเผาป่ามาอยู่ในเมือง เพราะคนที่อยู่ในพื้นที่ของตัวเองเข้ามาใช้ชีวิตในเมืองลำบากนี่คือเทคนิคเล็ก ๆ ที่รัฐบาลลาวใช้ในการควบคุม

ฝั่งตะวันตกของบ้านเราก็เช่นกันฝั่งหนึ่งของจังหวัดตาก เข้าแม่ตอวอไป ข้ามไปฝั่งเขตกะเหรี่ยงยังไม่ถึงเขตฉานสเตทก็เหมือนกันมีการทำการเกษตร ประเทศไทยมีการรมควันเข้ามา ถามว่าเรื่องอะไร เป้าหมายที่ผมได้กล่าวไปเบื้องต้น ทางหนึ่งที่เป็นทางออกของมหาวิทยาลัยเรื่องเทคโนโลยีในการเชื่อมต่อ ผมจะไม่พูดว่าโทษใครแต่มหาวิทยาลัยหรือสถาบันการศึกษา และหน่วยงานวิจัยสิ่งที่ต้องทำก็คือ เมล็ดข้าวโพดเราทำได้ไหมที่เมล็ดโตเท่าหัวแม่มือปลุกให้น้อยลง พื้นที่ลดลง แล้ว ๑ ฝักไม่ใช่แค่ ๒ ฝัก ทำได้ไหม ๕ ฝักต่อต้น ให้ยิวมันสูงขึ้น เมื่อไหร่ที่ยิวมันสูงขึ้นหมายความว่า พื้นที่ปลุกน้อยลง ส่วนพื้นที่ที่เรา กำลังพูดถึง ๑,๗๐๐ ตำบลของหมู่บ้านที่พูดถึง ไม่มี ความจำเป็นที่จะต้องปลุกในพื้นที่ สิ่งที่สำคัญคือเทคโนโลยี ปุ๋ยที่เราจะใช้ ปุ๋ยที่เราจะใช้มันจะมี by product อะไร ที่จะเกิดขึ้นอีก เราใช้ปุ๋ยหมดไหม วันนี้อีกตัวที่หนึ่งที่เราใช้ Bio circular economy ที่กำลังจะพูดถึงมันไม่เกิดเพราะเราใช้ไม่หมด เราใช้เฉพาะเมล็ดข้าวโพด ฝักหรือซังข้าวโพดไม่ได้ใช้ เปลือกหรือต้นเราไม่ได้ใช้ นี่คืองานเทคโนโลยีล้วน ๆ ที่เราจะต้องเอาไปลงไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดนี้คือแค่ตัวอย่างที่เราสามารถใช้เทคโนโลยีได้

อีกตัวหนึ่งที่สำคัญคือพื้นที่เล็กแต่ประสิทธิภาพสูงนำไปสู่เรื่องของการแปรรูปที่กัลยาณิวัฒนา มีอยู่คนหนึ่งอยู่ตำบลบ้านจันทร์ เพาะกล้าไม้ขายปีหนึ่งเขาทำ ๔-๕ แสนต้น ต้นละแค่ ๑๐ บาทเขาขายันทำ ปัจจุบันเขาขายให้กรมป่าไม้บ้าง คนที่อยากปลูกป่าบ้าง เป็นไม้ป่าบ้าง ไม้กินบ้าง อะโวคาโด บ้าง และแปรรูปต่อ ทำสบู่ได้ไหม ทำครีมได้ไหม ครีมอะโวคาโดที่เกิดขึ้น บ้านจันทร์น่าสนใจ หมายความว่าสิ่งที่เราจะช่วยลดได้คนข้างล่างซื้อครีมอะโวคาโดได้ไหม สบู่อะโวคาโดได้ไหม ซื้อ passion Fruit ได้ไหมเราคุยกันอย่างนี้ได้ไหม ดีกว่าซื้อของบริษัทอื่น เราช่วยกันและเมื่อไหร่ที่ทั้งหมด มันเป็นสายโซ่แห่งความเชื่อมต่อ มันจะส่งผ่านไปยังคนที่ทำ ถามว่าควรที่จะปลุกอะโวคาโดกี่ต้น ๑๐ ต้นพอไหมต่อ ๑ ปี แล้วเขาเอามาทำครีม แล้ววันนี้อีกตัวหนึ่งที่น่าสนใจ เราก็กำลังเปลี่ยนแปลงสภาพพื้นที่ พื้นที่อำเภอแม่แดด สตรอเบอร์รี่เป็นตัวหนึ่งที่กำลังเป็นประเด็นที่เราจะต้องนั่งมาคุยกันแล้วต้อง คุยให้ชัดด้วย เมื่อก่อนแถวดงสามหมื่น เป็นพื้นที่ที่รถเข้าไม่ได้ ระยะทาง ๕๐๐ เมตรใช้เวลาเดินทาง นานมาก วันนี้ต้นไม้ที่ผมเคยเห็นเมื่อ ๑๐ กว่าปีที่แล้วไม่เหลือสักต้น เพราะการบริโภคของคนพื้นราบ กินแค่ให้ได้บริโภคไม่ใช่กินเพื่อเหลือ



คุณเสอมีกวา โทวะ เครือข่ายชุมชนจัดการแก้ไขปัญหาหมอกควันและไฟป่า ได้ร่วมแลกเปลี่ยนในประเด็นบทบาทของเครือข่ายชุมชนในการจัดการแก้ไขปัญหาไฟป่าและหมอกควัน ได้ให้ทัศนะว่า เรื่องของวิกฤตสถานการณ์รวมถึงพัฒนาการของปัญหาเหล่านี้ นอกจากที่ผ่านมานางานวิชาการเข้าไปหนุนเยอะมาก เครือข่ายในพื้นที่ พี่น้องชาวบ้านในชุมชนมองว่า คนที่อยู่ใกล้กับฐานทรัพยากรเยอะที่สุด คือ ชาวบ้าน นี่คือความโชคดีของพี่น้องชาวบ้าน เพียงแต่ว่าความโชคดีมันก็มีข้อจำกัด มันมีหลายเรื่องที่เป็นข้อจำกัดของพี่น้องชุมชน อาจจะเริ่มจากยกตัวอย่างเล็ก ๆ ปฏิบัติการเล็ก ๆ ที่ตัวแทนพื้นที่ พื้นที่หนึ่งที่เขาพยายามลุกขึ้นมาจัดการ ซึ่งในจังหวัดเชียงใหม่มีบริบทที่ต่างกััน ดังนั้นการจัดการก็แตกต่างกันออกไป อย่างอำเภออมก๋อยก็เป็นสภาพป่าอีกแบบหนึ่ง อำเภอจอมทองก็เป็นสภาพอีกแบบหนึ่ง อำเภอแม่แจ่มก็เป็นสภาพอีกแบบหนึ่ง อำเภอภักดีชุมพลก็เป็นสภาพอีกแบบหนึ่ง

ยกตัวอย่างของอำเภอภักดีชุมพล ปัญหาหมอกควันไม่ใช่ว่าเพิ่งเกิดขึ้น วิกฤตการณ์เกิดขึ้นเมื่อปี พ.ศ.๒๕๕๐-๒๕๕๒ แต่สำหรับพี่น้องชาวบ้าน ความผูกพันและความสัมพันธ์กับไฟในพื้นที่ ไฟป่า ไฟเกษตร ไฟกับวิถีชีวิต มันเป็นเรื่องที่ไม่ใช่เรื่องใหม่ แต่วิกฤตปัญหาหมอกควันเพิ่งเกิดขึ้นไม่กี่ปี ถ้าถามว่าพื้นที่มีข้อกังวล พื้นที่มีวิธีการ เครื่องมือ ความรู้อะไรบ้าง เชิงพื้นที่มันหลากหลายมาก อย่างง่าย ๆ ในเรื่องของปากท้อง แค่ว่าไร่เหล่า พี่น้องทำมีความจำเป็นต้องใช้ไฟในพื้นที่ไร่หมุนเวียน ชาวบ้านไม่ได้มองแค่เรื่องไร่หมุนเวียนแค่นั้น มันมีพืชหลายตัวเหมือนกัน มากกว่านั้นคือตอนที่เวลาชาวบ้านชุมชนปล่อยให้ไร่เหล่าเกิดขึ้น มันมีสัตว์ที่มานุบาลมาขยายพันธุ์ตัวเองในพื้นที่ ไร่เหล่ามันเหมือนสวนสัตว์ ชุมชนพื้นที่ไหนที่มีไร่เหล่า ไร่หมุนเวียน การกินมันจะช่วยลดค่าใช้จ่ายสูงมาก ในแต่ละปีอย่างไร

หมุนเวียนในแต่ละปีชาวบ้านไม่ได้มองว่าทำเสร็จแล้วก็จบ แต่ชุมชนก็จะเห็นว่าการใช้ประโยชน์กัน ครั้งปีนั้น ช่วงนั้นจะไม่ปล่อยให้ไฟเข้าไปเลย เพราะว่าสัตว์ต้องขยายพันธุ์ ชาวบ้านก็ยังมีการกินตลอด มันต้องมองเรื่องของปากท้อง การยกระดับการเพิ่มมูลค่าในพื้นที่ไร่หมุนเวียนจาก ๑๐ ไร่เป็น ๕ ไร่การเพิ่มมูลค่ามันอยู่ตรงไหน เรื่องนี้นักวิชาการจะต้องมีบทบาทและเข้ามาช่วยให้มากขึ้น

ดังนั้นการยกตัวอย่างในส่วนของเครือข่ายในพื้นที่ตำบลแม่แดด ปีนี้ต้องยอมรับว่ามีเครื่องมือหลายอย่างมาก มีการประชุมมอง มีโอกาสการพบปะกันเยอะขึ้น ในส่วนของหน่วยงานพื้นที่และภาคประชาสังคม ตลอดจนถึงสื่อต่าง ๆ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เป็นโอกาสคนในพื้นที่ ในการมาถกประเด็น ปัญหาพูดคุยกันเยอะมาก ดังนั้นในพื้นที่ตำบลแม่แดดชุมชนก็มีชุดความรู้ ประสบการณ์ในระดับหนึ่ง เพียงแต่ว่าความรู้และประสบการณ์นั้น ชุมชนก็ไม่ได้มีโอกาสมาสื่อสาร มาถ่ายทอด ไม่ได้มีโอกาสที่จะมาแลกเปลี่ยนในเวทีใหญ่ ๆ ชุมชนเขาก็ยังอยู่ในพื้นที่เป็นหลัก ชุมชนก็พยายามปรับตัว ปรับจูนระหว่างนโยบาย ความรู้ใหม่ ๆ ความรู้วิชาการและข้อเสนอของสังคม ข้อเสนอของหน่วยงาน ชุมชนพยายามจะปรับตัว อย่างเช่นพื้นที่แม่แดดมีประมาณแสนกว่าไร่ ปีนี้ชุมชนเครือข่ายคุยกันทั้งตำบลมีการบริหารจัดการชุมชน เชื้อเพลิง โดยแบ่งเป็น ๒ ส่วน ส่วนแรกคือพื้นที่การเกษตร ประมาณ ๑๒,๐๐๐ กว่าไร่ พื้นที่ป่า ๑๔,๐๐๐ กว่าไร่ รวมเบ็ดเสร็จก็ประมาณ ๒๐,๐๐๐ กว่าไร่ อยากให้เห็นว่าถ้าอยากจะทำปัญหาหรือสนใจเรื่องพวกนี้ มันต้องทำข้อมูลเชิงพื้นที่ให้มันชัดเจนก่อนว่าพื้นที่ทั้งหมดเท่าไร พื้นที่ป่าเท่าไร พื้นที่การเกษตรเท่าไรและแต่ละอย่างเราจะบริหารจัดการอย่างไร เราจะต้องทำข้อมูลตรงนี้และพยายามออกแบบประชาคมว่าพื้นที่ป่าเราจะจัดการปัญหาอย่างไร สังคมมีข้อเสนออย่างไร จังหวัดว่าอย่างไร เรามีข้อจำกัดอย่างไร เราจะช่วยชุมชน สังคมและเชียงใหม่อย่างไรบ้าง มีการออกแบบวางแผนแต่ละบ้านใช้ไฟช่วงไหน นี่คือการปรากฏการณ์ เรื่องพวกนี้ไม่ใช่แค่ในพื้นที่ในเชียงใหม่มีหลายพื้นที่ที่น่าสนใจที่จะเข้าไปสื่อสาร ช่วยเก็บเกี่ยว ช่วยเติมเต็มเรื่องพวกนี้ให้กับพื้นที่ในเรื่องของความพยายามลุกขึ้นมามีส่วนร่วม การลุกขึ้นมาปกป้อง เป็นกระบอกเสียงเพียงแต่ว่าเครื่องมือบางอย่างอาจจะยังมีข้อจำกัด

ตัวเองและพี่น้องพยายามจะสะท้อนบางเรื่องที่คิดว่าน่าสนใจได้พูดคุยกับพี่น้องที่เป็นเยาวชน เขามีเฟสบุ๊คมีไลน์ แต่ทำไมวันนี้การสื่อสารคนข้างล่างหรืออาจารย์หรือคนในเมืองหรือคนรุ่นใหม่ในการสื่อสารเป็นกระบอกเสียงช่วยพี่น้องในการประสานช่วยพี่น้องแทนคนบนดอย เพราะคิดว่ามันเป็นจังหวะ เป็นโอกาสที่เขามีความรู้สึกกับสิ่งที่ผ่านมา มันมีมายาคติ มันมีการโยนกันไปโยนกันมากล่าวโทษกันแต่มันเริ่มจะสุกงอมในเรื่องของมันควรจะพยายามที่จะค้นหาข้อเท็จจริง ดังนั้นนี่คือโอกาสของพวกเรามันมีรายละเอียดที่จะต้องลงไปเก็บต่อมีรายละเอียดอีกเยอะมาก แค่ว่าเรื่องไฟ เรื่องไร่เหล่า เรื่องคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นมันมีรายละเอียดที่จะต้องลงไปเก็บเพื่อสืบสานต่อนี่คือโอกาสของคนที่น่าสนใจจะทำเรื่องสื่อ เราไม่ต้องไปทำความเข้าใจอะไรเยอะเกี่ยวกับว่าอะไรยังไงแต่มันมาอีกขั้นหนึ่งแล้วว่าจะยังไงต่อ ถึงจะมีโอกาสอะไรยังไง อย่างเช่นปีล่าสุดผมเห็นว่าเป็นแสงสว่างของเชียงใหม่ มิติหรือปรากฏการณ์ของความร่วมมือในหลาย ๆ ภาคส่วน ไม่ว่าจะเป็นคนในเมือง ผู้ประกอบการ นักศึกษา

มหาวิทยาลัย และท้องถิ่น ปีนี้มันเป็นการทำความร่วมมือกันที่มองเห็นภาพค่อนข้างชัดเจนในการแก้ไขปัญหาระยะสั้นเรื่องควันและเรื่องต่าง ๆ มันยังไม่ถึงจุดที่ว่าต้องใช้วิธีการนี้ถึงจะแก้ปัญหาทั้งหมดได้ มันเป็นเวลาของการลองผิดลองถูก นโยบายแบบนี้ลองห้ามดูไหม ลองบริหารจัดการ ลองวางแผน ลองเผาไหม้เป็นเวลาของการลองผิดลองถูก รายละเอียดพวกนี้ก็ยังไม่ถูกสื่อสารออกมาทั้งหมดด้วยซ้ำไป เราสื่อสารแค่เรื่องที่สำคัญ ๆ สื่อสาร เช่น ควันมาจากไหนแต่ในรายละเอียดของปัญหายังไม่ถูกขยี้ ยังไม่ถูกนำเสนอที่น่าสนใจ เพราะคิดว่ามันเป็นโอกาสมันเป็นจังหวะที่น่าจะสื่อสารออกมาให้เยอะขึ้น พี่น้องคนในเมือง นักศึกษาหรือคนรุ่นใหม่ น่าจะเป็นกระบอกเสียงแทนได้

อีกตัวอย่างหนึ่งของท้องถิ่นที่ อบต.แม่แดดได้ทำ เขาลองใช้โดรน ลงทุนในการใช้โดรน ในการใช้บุคลากรพอสมควรพื้นที่เสี่ยงที่มีความลาดชันการใช้โดรนเข้าไปแก้ไขปัญหาหรืออุดช่องโหว่ในเรื่องของพื้นที่สมมติว่ามันเกิดปัญหาไฟไหม้ที่ไหนโดรนตัวนี้สามารถบินขึ้นไปโดยที่คนยังไม่ต้องเข้าไปในพื้นที่ ค่อยดูรายละเอียดในบริบทสภาพพื้นที่แล้วค่อยไปซื้อ สมการในพื้นที่บ้านในหมู่บ้านว่าไฟไหม้เกิดในจุดนี้มันควรจะจัดการยังไง และเวลาชุมชนบริหารจัดการการเผาขยะในพื้นที่ป่าเราอยู่ในพื้นที่ระดับเดียวกับป่าและเราจะไม่เห็นว่ามีไฟไหม้กระโดดเข้าไปไหนแต่โดรนสามารถมองเห็นว่ามันลามแนวกันไฟไปหรือยัง มันขยับเข้ามาถึงฝั่งไหน ที่แม่แดดมีความพยายามในการใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการจัดการปัญหาร่วมกันจะเห็นว่าหลายท้องถิ่นพยายามเอาเครื่องมือที่เป็นเทคโนโลยีมาใช้ในการแก้ไขปัญหาชุมชน



คุณธีรพล บัวงาม สำนักเครือข่ายสื่อสารณะ ไทยพีบีเอส ได้ร่วมแลกเปลี่ยนในประเด็น สื่อ การสื่อสารปัญหาฝุ่นควันในภาวะวิกฤต ได้ให้ทัศนะว่า ปัจจุบันเรากำลังอยู่ในช่วงของสถานการณ์ที่เรา กำลังเผชิญเหตุและเราก็ยังสับสนในการทำงานสื่อต่าง ๆ แล้วก็มานั่งนิ่ง ๆ มานั่งฟังทุกท่านคุยให้ฟัง มันก็ทำให้เราได้ทบทวน ทำให้เห็นภาพได้ชัดขึ้นว่า เราจะทำอะไรกันต่อ ก่อนที่เราจะไปถึงการนำเสนอในมิติของคนทำงานสื่อสารที่ทำงานร่วมกับทุกภาคส่วนเลยอยากจะตั้งต้นก่อนว่า เรื่องไฟป่า และฝุ่นควันมันส่งผลกระทบต่อทุกคน ฟังเหมือนพูดกำปั้นทุบดิน แต่ประเด็นสำคัญอยู่ที่ว่า แต่ละคนได้รับผลกระทบที่แตกต่างกัน นี่สำคัญมาก ๆ แต่ว่าผลกระทบกับชีวิตและมิติต่าง ๆ มันต่างกันโดยสิ้นเชิง เพราะฉะนั้นเราต้องตั้งต้นก่อนว่า เรื่อง ๆ เดียวกันมันมีความต่างอยู่ตรงนั้น ประเด็นสำคัญมันอยู่ที่การส่งเสียงหรือการถูกได้ยิน การพูดออกมาและถูกนำไปเป็นนโยบายหรือนำไปสู่การปฏิบัติการ แก้ไขปัญหา มีเพียงแค่บางเรื่องที่ได้ยินชัด ๆ ประเด็นอย่างที่คุณชัชวาลคุยว่า ทำไมจี้ใจกลางของหน่วยงานภาครัฐว่า ทำไมถึงแก้ปัญหาแค่ดับไฟหรือตัวจุดความร้อนเป็น KPI ที่พยายามจะดับไฟ ในมิติอื่น ๆ มันก็เลยหายไป รวมถึงถ้าเรามองออกจากตัวเองเราด้วย เราก็จะรู้สึกว่าเป็นคนที่ส่งเสียงดัง เรามีเครื่องมือต่าง ๆ ในการพูด ทุกคนก็จะถูกได้ยิน สมมติอย่างเช่นทุกวันนี้ฝุ่นหนักเราถ่ายภาพทุกคนก็จะพยายามจัดการ แก้ไขปัญหาเพื่อตอบสนองทันที

เพื่อทำความเข้าใจว่าในสถานการณ์นี้มันมีความฝุ่นตลบ ในฝุ่นตลบมันมีบางอย่างที่อยู่ใกล้ ๆ เราเท่านั้นที่มองเห็น แต่ความจริงมันมีหลาย ๆ เรื่องที่อยู่ภายใต้ฝุ่นตรงนั้นที่อยากจะชวนให้พวกเราไปมอง แล้วก็งานสื่อสาร กรอบวิธีคิดในการทำงานสื่อสาร จึงขอแนะนำหลักการในการมองใน ๓ ส่วน ได้แก่

๑. ระยะเวลาของการเผชิญเหตุ คล้ายกับหลักการ Production เราก็จะมี Pre Pro Post คล้าย ๆ กัน

๒. ระยะเวลาเผชิญเหตุ

๓. หลังเผชิญเหตุเราก็จะรู้ว่า Timing มันสำคัญ

เรื่องนี้มันเป็นเรื่องฝุ่นควันไฟป่า มันเป็นเรื่องของเวลาสำคัญมาก ๆ สำคัญที่สุดมีหลายมิติ แต่มิติมันได้เป็นตัวกำกับเราในเรื่องของระยะเวลา เราต้องมองไปข้างหน้าด้วยว่าช่วงที่เรา กำลังจะเผยแพร่และนำเสนอกับสาธารณะมันเป็นช่วงไหน มันไปตอบโจทย์ ไปสร้างบทสนทนาอะไรบ้าง จะสามารถทำให้เราวางแผนได้ อาจจะไม่ต้องลงลึกในรายละเอียด สรุปลงเป็นเฟรมแบบนี้ก่อนได้ว่าระยะก่อนการเผชิญเหตุ ช่วงเผชิญเหตุและหลังระยะเผชิญเหตุ

ตัวอย่าง ระยะเวลาเผชิญเหตุ สภามหาวิทยาลัยและพวกเราพยายามคุยกันมันลงในรายละเอียดถึงขั้นที่พวกเราเห็นกัน มันมาจากหลาย ๆ ส่วน ภาคประชาสังคม กลุ่มชาติพันธุ์ ภาคประชาสังคมที่อยู่บนดอยใช้คำลาลอง และภาควิชาการที่พยายามใช้งานวิชาการเข้าไปหนุนเสริม สร้างทางเลือกต่าง ๆ มันมีการคุยกันแบบนี้ว่ามันเป็นไปได้ไหม ในเคสของเชียงใหม่ ที่ว่า “เตรียมบ้าน เตรียมเมือง เตรียมดอย” อย่างที่กล่าวว่ามี ๓ ส่วนที่ไม่เหมือนกัน

เตรียมบ้าน เตรียมอย่างไร ระดับปัจเจก ระดับตัวบุคคล ระดับครัวเรือน เราจัดการอะไรได้บ้าง นี่คือนูมหนึ่ง คือ ในมุมมองของคนที่จะต้องเผชิญกับมัน ในระดับส่วนตัวเราจัดการยังงัยบ้าง มีบ้านมีห้องปลอดฝุ่นใหม่ มีอะไรใหม่ มันเริ่มมีแคมเปญเกิดขึ้นไปดูตัวอย่างของโครงการเขียวสวยหอมก็ได้ เปลี่ยนบ้านเปลี่ยนไม่ได้ งั้นปลูกต้นไม้ใหม่ ย่อมเยาว์ไปหน่อย แล้วไม้แบบไหนที่จะช่วยได้ มันอาจจะพอกฝุ่นไม่ได้ทันตาเห็นเหมือนเราเปิดเครื่องฟอกอากาศ แต่มันก็ทำให้ภูมิทัศน์มันดีขึ้น ความเครียดลดลง มันอาจจะทำให้อะไรมันดีขึ้นก็ได้ ในส่วนของระดับชุมชนมี Know how มีความรู้การทำเครื่องฟอก DIY ใหม่มีการทำหน้ากากหรือเปล้า หรืออะไรต่าง ๆ ก็ตาม นี่คือการเตรียมบ้าน ในระดับชุมชนเอง

เตรียมเมืองคืออะไร เตรียมเมืองมีกิจกรรมค่อนข้างมาก ซึ่งเราจะเห็นว่าเมืองค์กร มีหน่วยงาน มีการจัดการ มีชุมชน องค์การบริหารส่วนตำบล หน่วยงานต่าง ๆ ท้องถิ่นมีห้องปลอดฝุ่นอะไร ตรงไหนอย่างไร มีการร่วมมือของเมืองยังงัยบ้าง มีคนคิดกิจกรรมต่าง ๆ เยอะมาก มีการรณรงค์ไปด้วยกัน มีการปั่นจักรยาน ปั่นเพื่อเปลี่ยน เป็นต้น มันก็จะแท็กเกอร์ในระดับเมืองว่า คนที่ใช้ชีวิตในระดับเมืองเรา มันเป็นอย่างงัย

เตรียมตอยสำคัญมาก ส่วนนี้เป็นส่วนที่คนจะไม่เห็นและคนก็จะกล่าวโทษเยอะมาก เราก็จะรู้สึกว่ามันมาจากไหน บนตอยคนเผา ชาวตอยเผาอะไรก็ตาม หรือมันจะเป็นยังงัย ถ้าเราไปสแกนจริง ๆ อย่างที่คุณเส้อมีกวาพูดถึง เราจะเห็นว่ามีการทำงานเยอะมากในการปรับเปลี่ยนวิธีการที่จะผลิตวิธีการผลิตอย่างที่ว่าอาจารย์อภินันท์พูดมันครบวงจร ไม่ใช่แค่การส่งเสริมการที่ให้ชาวบ้านปลูกและเปลี่ยนจากข้าวโพดเป็นแค่ออย่างอื่นแล้วไม่มีอะไรตามไป ชาวบ้านอยู่ไม่ได้มันจะมีอะไร มันเป็นความคิดที่พยายามจะจัดการและตรงนี้ถ้าพูดแล้วมันจะดูเหมือนกว้าง แต่ที่พูดก่อน เพื่อให้พวกเราเห็นว่าพื้นที่ที่เราจะสื่อสาร เรื่องราวมันเยอะ อย่างที่ตั้งต้นในตอนแรกเราเจอเรื่องนี้ไม่เท่ากัน เราเจอเรื่องนี้เหมือนกันแต่ผลกระทบไม่เหมือนกัน ขอช่วยการปฏิบัติที่ต่างกันว่ามีคนที่เขาทนไม่ได้กับเรื่องนี้ พยายามลุกขึ้นมาทำ เราบ่นกันมานานมากกว่า ๑๐-๑๕ ปีแล้วเราเพิ่งมาตระหนักว่ามันต้องจัดการ การจัดการในเวลานี้ขอพูดในฐานะของคนที่เป็นพันธมิตรที่ช่วยในการสื่อสาร มันเริ่มเห็นพลังมากขึ้นที่ชุมชนลุกขึ้นมาทำแผนในการจัดการ เขาถูกกล่าวหาว่ามาตลอดว่าเผา แต่เขาไม่ได้เผาหากแต่ไปไล่ดับตลอดเวลา มีคนบาดเจ็บมากมาย มีคนพยายามลุกขึ้นมาทำ จัดการว่ามันอยู่ที่ตรงไหน ประเด็นสำคัญมันเป็นวิกฤตก็จริง แต่มันเป็นโอกาสมาก ๆ และพลังที่สำคัญคือมันเป็นพลังของพลเมือง ที่พยายามลุกขึ้นมาทำ



ในแง่ของการทำงานสื่อสารจะเห็นว่า มีตัวขององค์ความรู้ รายละเอียดที่เราคุยกัน ทั้งในตัวโครงสร้าง นวัตกรรมทางสังคมที่สภาลมหายใจ พยายามขยับไปที่อื่น เรื่องวิทยาการของเทคโนโลยีที่เราสามารถเห็นในสิ่งที่เราไม่เคยเห็น ลมระดับไหนพัดไปอย่างไร เรื่องของพื้นที่ในการผลิตควีนหรือไฟต่าง ๆ ตรงนี้คือประเด็นที่สำคัญ เวลาการทำงานสื่อสารเราจะต้องเข้าใจโครงสร้างว่ามันเป็นยังไง แล้วตัวข้อมูลสามารถเซฟได้เยอะและมีความเคลื่อนไหวเยอะแต่เวลาเราคิดมุมขึ้นมาที่จะทำเราจะต้องพยายามหาเรื่อง สำนักงานของผม เราจะพูดกันเรื่องของ Local Solutions เราพูดถึงปัญหาสถานการณ์ แต่จะไม่ให้น้ำหนักมันเยอะเพราะจะมีคนบ่นเยอะ แต่เราไม่รู้ว่ามีคนมาจัดการยังไงและในกระบวนการจัดการเราจะต้องตั้งต้นจากความน่าสนใจ เมื่อก็นั่งฟังรู้สึก Wow แค่เรื่อง Bio circular ในแง่ของนักการเกษตร เทคโนโลยีการเกษตร นักวิทยาศาสตร์ที่กำลังพยายามทำ แต่เวลาเราเล่าเรื่อง เราไม่ใช่เล่าเฉพาะเล่าเรื่องคนใส่เสื้อกรวามานั่งทดลอง แต่มันต้องมีปฏิบัติการบางอย่างจากสังคมเราจะต้องเชื่อมโยงจากจุดหนึ่งไปถึงจุดหนึ่งนี่คืองานของการสื่อสารเราจะต้องเข้าใจโครงสร้างเพราะเราเป็นคนนำเสนอ ไม่ใช่นำเสนอเฉพาะเชิงปัจเจกหรือความโดดเด่น แต่มันเป็นเอ็คเตอร์หนึ่ง ที่ทำงานภายใต้โครงสร้างที่มันจำกัด เหมือนที่เราพูดกันไปแล้ว ความน่าสนใจอยู่ที่เราไม่ยอมและเราจะผลักดันมันไปต่อ วิธีการเล่ามันจะทำให้วิธีการเล่ามี Dynamic เรื่องของพื้นที่มันสำคัญ มีความซับซ้อนมันมีพลวัตสูงมาก ๆ ถ้าเราดูในพื้นที่ภาคเหนือมันเป็นแอ่งของหุบเขา ลมมันไหลไปมา มันต่างกันเยอะเพียงแค่หุบเขา ๑ ลูกไปอีกลูก ทิศทางลมมันก็ต่างกันแล้ววิธีการในการจัดการ ที่อาจารย์อภิรักษ์พูดให้ฟัง พื้นที่ลาดพื้นที่เชิงดอย มันมีความซับซ้อนมีรายละเอียด เรื่องพวกนี้มี

ความสำคัญ ที่คุณชัชวาลย์ใช้คำว่าเอาความจริงขึ้นมาพูด เพราะตรงนี้นั้นถึงจะบอกว่า ทำไมต้องเป็นรูปแบบนี้ แล้วทำไมตรงนี้ต้องใช้ไฟ ทำไมต้องเป็นช่วงนี้ เพราะตรงนี้เป็นสิ่งสำคัญ

ปีนี้นั้นเป็นปีเป๊ยก หมายความว่า มันมีความขึ้นสูง เป็นปีที่มีลานินญา เพราะฉะนั้นผลกระทบในปีนี้จะต่ำ เรื่องไฟเรื่องฝุ่น เรื่อง Hotspot มันต่ำ ปีนี้ KPI ราชการได้แน่นอน เพราะมีวิทยาศาสตร์หลายเรื่องที่มาเกี่ยวพันด้วยตรงนี้ ประเด็นสำคัญตรงนี้ถ้าเราดึงเข้ามาให้มีที่ทางในงานของเราที่เกี่ยวข้อง มันจะทำให้เรื่องมีพลังและมันจะไม่แบน มันจะเป็นแรงผลักดันคนได้ คนจะรู้สึกว่ามีฉันก็ทำได้ อาจจะไม่ไซโมเดล ไม่ได้เรียกว่าเราไปนำเสนอโมเดลเชิงรูปธรรม แต่เรานำไปเสนอแนะให้เขามีกระบวนการอย่างไร มันคือ Know how ในการจัดการ คนจะรู้สึกว่ามีบ้านฉันก็มีจุดเด่นแบบนี้ มีต้นทุนแบบนี้ มีความร่วมมือกับมหาวิทยาลัยแม่โจ้ มันเป็นไปได้ไหม ถ้าไม่มีความร่วมมือกับมหาวิทยาลัยแม่โจ้ บ้านฉันมีมหาวิทยาลัยราชภัฏหรือมีความร่วมมือกับท้องถิ่นหรือหน่วยงานไหนไหม ถ้างบประมาณไม่มีอยู่ในเขตป่า แต่เทศบาล อบต. อบท. เอาด้วย แบบนี้นั้นมี Dynamic มันมีพลังแล้วมันจะไปโพสต์ประเด็นที่พวกเราคุยกัน เพราะเราอยู่แบบนี้มา ๑๕ ปี ในหัวข้อพวกนี้ที่เราคุยวันนี้ น่าสนใจมาก คือ ปักจุด เปลี่ยนใจ มันต้องนำเสนอเรื่องแบบนี้ ที่ทำให้เห็นว่าคนมันไม่ยอมแล้วเราไม่ได้บ่น แล้วปัญหามันเป็นยังไง มันมีประสบการณ์ นำไปสู่ในการแก้ไขปัญหาอย่างไรและเสนอให้การดีขึ้นเรื่องพวกนี้นั้นอยู่ตรงไหน ถ้าเรายังเข้าไปเจอพื้นที่มากขึ้นและทำงานให้ละเอียดมากขึ้นเราจะทำให้เรื่องของเรามันมีคุณค่ามากในการเติมเต็มความเข้าใจเยอะมาก เรื่องมันมีความซับซ้อน Thai PBS ทำยังไงก็ไม่มีทางทำครบแต่เราก็เลือกพื้นที่ที่มันพอจะทำให้เห็นเป็นแบบอย่างหรือตัวอย่างต้นแบบก็ได้หรืออะไรก็ตามที่จะผลักดันคนให้ออกมาทำต่อหรือรวมถึงการสร้างแพลตฟอร์มอะไรบางอย่าง มันคือซีไซด์เป็น Application หนึ่งที่เป็น Cloud sourcing ที่ทำให้คนใช้มือถือของตัวเองในการสื่อสารเรื่องราวออกมาพูดออกมาสื่อสารเรื่องที่เขากำลังเผชิญและวิธีการที่เขาจัดการ ให้ลองพิมพ์ seaside report ก็จะเจอ platform ที่เป็นเหมือนกับ Cloud sourcing ของภาคพลเมืองที่พยายามจะลุกขึ้นมาสื่อสารและพวกเราก็ใช้พื้นที่ในการสื่อสารอื่น ๆ ในการดึงการมีส่วนร่วม เพราะมันมีประเด็นหนึ่งที่ผมไม่ได้พูดถึงแต่ตอนต้นเรื่องนี้นั้นมีความขัดแย้งทางสังคมสูงมากอย่างที่ว่าคุณเจอกันแต่เสียงมันไม่เท่ากัน เราจะดึงขึ้นส่วนที่มันแตกสลายในสังคมได้อย่างไรเพราะว่าคอยตรงนี้ถ้างานของเรามันไปอีกขั้นหนึ่งได้หมายถึงว่านอกเหนือจากการนำเสนอข้อเท็จจริงในพื้นที่หลักแล้วยังไปสร้างกระบวนการในการเชื่อมประสานกันการคุยร่วมกันตรงนี้เราจะเริ่มเห็นทางไปได้ว่าเราจะเห็นทางออกของอนาคตและจะมีความหวังในการทำงาน

สิ่งที่เกิดขึ้นภาคประชาสังคมเมื่อปีประมาณปี พ.ศ.๒๕๕๙-๒๕๖๐ มีทีมงานที่ทำงานเกี่ยวกับเรื่องหมอกควันและไฟป่าเราคุยกันเรื่องหมอกควันและไฟป่าอย่างเดียวเราไม่ได้ดูภาคประชาสังคมตั้งคนขึ้นมาเป็นกรรมการวันนั้นเราก็เป็นส่วนหนึ่งของคณะกรรมการแต่ก็ไม่สำเร็จ สำหรับการประชุมวันนี้สิ่งที่เกิดขึ้นดีมาก สำหรับเชียงใหม่มีภาคประชาสังคมเข้ามาทำงาน เกิดการสร้างเครือข่ายซึ่งกล้าพูดได้ว่าเราน่าจะเป็นเครือข่ายเดียวกันหมดแล้วเราเชื่อมโยงกันไปทุกพื้นที่เฉพาะในตัวจังหวัดเชียงใหม่

ไม่น่าห่วงเท่าไร เพราะเราเข้าถึงในการจัดการปัญหาแต่เพื่อนบ้านเรา ประเทศเพื่อนบ้านยังเป็น ปัญหาบางแห่งยังไม่เข้าใจและยังไม่ยอมรับรู้กับปัญหา แต่ยอมรับทราบที่จะที่จะบริหารจัดการปัญหา ไปด้วยกันสิ่งที่จะเกิดขึ้นวันนี้นอกเหนือจากการสร้างความเข้าใจในพื้นที่ในบริบทของชุมชนที่เรามีอยู่ ที่เราเข้าใจกันแล้ว ควรที่จะทำความเข้าใจไปยังพื้นที่อื่น ๆ การเข้าถึงบางครั้งเราจำเป็นไหมที่ต้องใช้ ภาษาพม่าเป็น subtitle หรือมันเป็นเรื่องของการพูดคุย สื่อสารตรง ๆ ไปเลย วันนี้แน่นอนที่สุดเรา เห็น Hotspot เราตกใจมากมีคนส่งภาพมาให้ผมปรากฏว่ามันแดงไปหมดเลย รอบชายฝั่งของ แม่ฮ่องสอนจนกระทั่งรัฐฉานทั้งรัฐเลยลงไปถึงยกไข่ นั่นคือภาพที่เกิดขึ้นจริง ๆ และควันมันมาจริง ๆ เชียงใหม่ฮอตสปอตมีนิดเดียวประมาณ ๓๐๐-๔๐๐ จุด เพราะฉะนั้นถ้าเกิดเป็นไปได้ทางสื่อควรจะนำ ภาพของเรามาสะท้อนบทสรุปบทวิเคราะห์ของเราไปสู่ภาษาอื่น ๆ ที่มันสามารถเข้าถึงได้ ตรงนี้จะ เป็นตัวกระตุ้นได้ คนอีกกลุ่มหนึ่งคือ ผู้บริโภค สร้างความตระหนักไปสู่ผู้บริโภคให้ได้ว่าควรบริโภค อย่างตระหนักว่ากินเพื่ออยู่ ไม่กินอย่างไร้ขีดจำกัด

ในระหว่างการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีผู้ที่ชมการไลฟ์สดผ่านช่องทางเพจ Content Chiang Mai ได้ถามว่า การทำป่าเป็นอุตสาหกรรม ไม้ทำไมยังไม่ค่อยมีการส่งเสริมการปลูกไม้ รศ.ดร. อภินันท์ สุวรรณรักษ์ วิทยากรผู้ร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจึงให้ทัศนะในคำถามดังกล่าวว่า มันเป็นเรื่อง ซับซ้อน ไม่อยากจะพูดทั้งหมดแต่จะพูดให้เข้าใจว่า ไม้เป็นพืชที่สามารถเปลี่ยนแปลงสภาพป่าได้ดี มาก เมื่อมีการปลูกไม้ มีตัวอย่างพื้นที่ที่ให้เห็นพื้นที่หนึ่ง คือพื้นที่เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าห้วยขาแข้ง ได้ มีโอกาสสำรวจพื้นที่ป่าห้วยขาแข้งเป็นป่าธรรมชาติ มีป่าห้วยขาแข้งซีกตะวันออก ซีกตะวันตก มีทุ่ง ใหญ่จนเรศวรที่มันเป็นส่วนของการเชื่อมต่อ เชื่อไหมว่าพื้นที่เขตเงาฝนเป็นพื้นที่ที่มีไม้ขึ้นเต็มไปหมด แต่พื้นที่ที่เป็นเขตฝนหรือเป็นพื้นที่ที่เป็นป่าดิบชื้น แคเดินข้ามห้วยขาแข้ง คำตอบมันมีอยู่ในตัวของ มันว่า ประการที่ ๑ เมื่อไหร่ก็ตามแต่ที่เราลงไม้เป็นจำนวนมาก ๆ พื้นที่ป่าตรงนั้นก็พื้นที่ที่จะขาด น้ำ ประการที่ ๒ รากของไม้ ใช้ในการยึดดินได้ดีมากแต่ถ้าเมื่อไหร่รากของไม้มันเชื่อมต่อประสานกัน ทั้งหมดแล้ว พืชอื่นก็ขึ้นยากเช่นกัน นี่คือความจริงที่เกิดขึ้น เพราะป่ามันไม่ได้บอกว่ามีไม้อย่างเดียว แล้วจะดี แต่มันควรที่จะมีพืชอื่นๆ ในการที่จะผสมผสานไปด้วยในพื้นที่ตรงนั้น

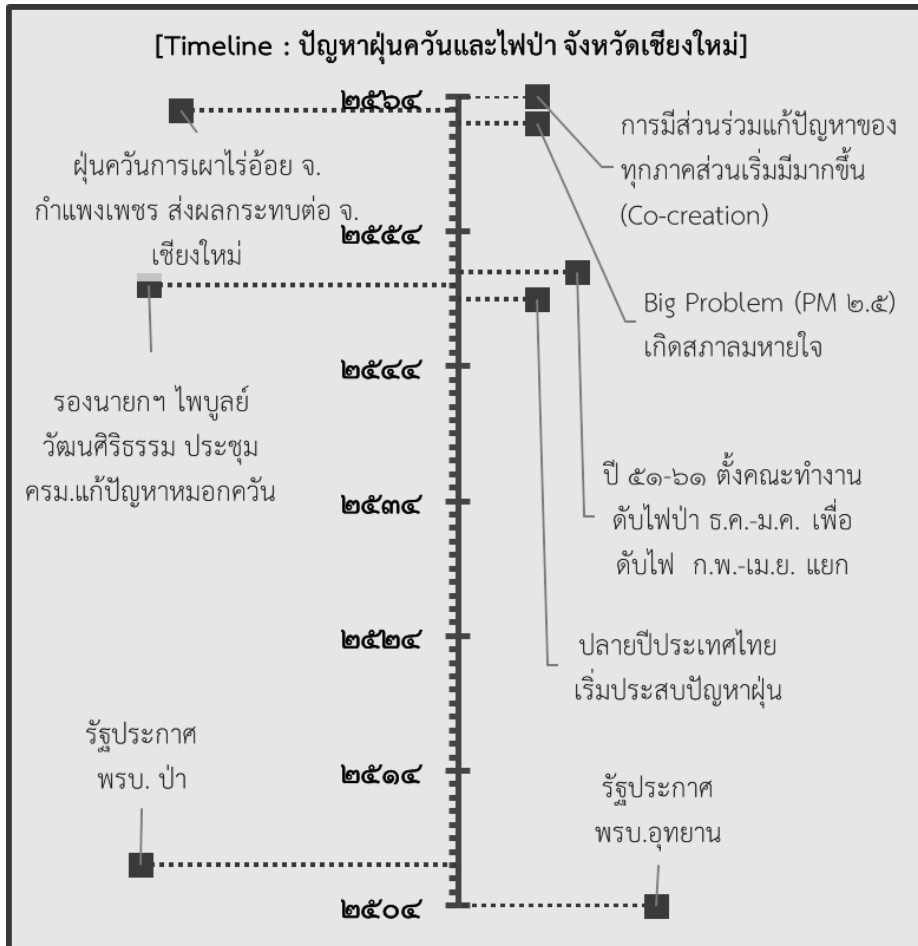
๒. สรุปแนวคิดประเด็นปัญหาหมอกควันและไฟป่า

ผลการสรุปประเด็นจากเวทีขับเคลื่อนเครือข่ายการพัฒนานวัตกรรมสื่อ ประเด็นปัญหา หมอกควันและไฟป่า สามารถสรุปได้ ๔ ประเด็นหลัก ๆ ดังนี้

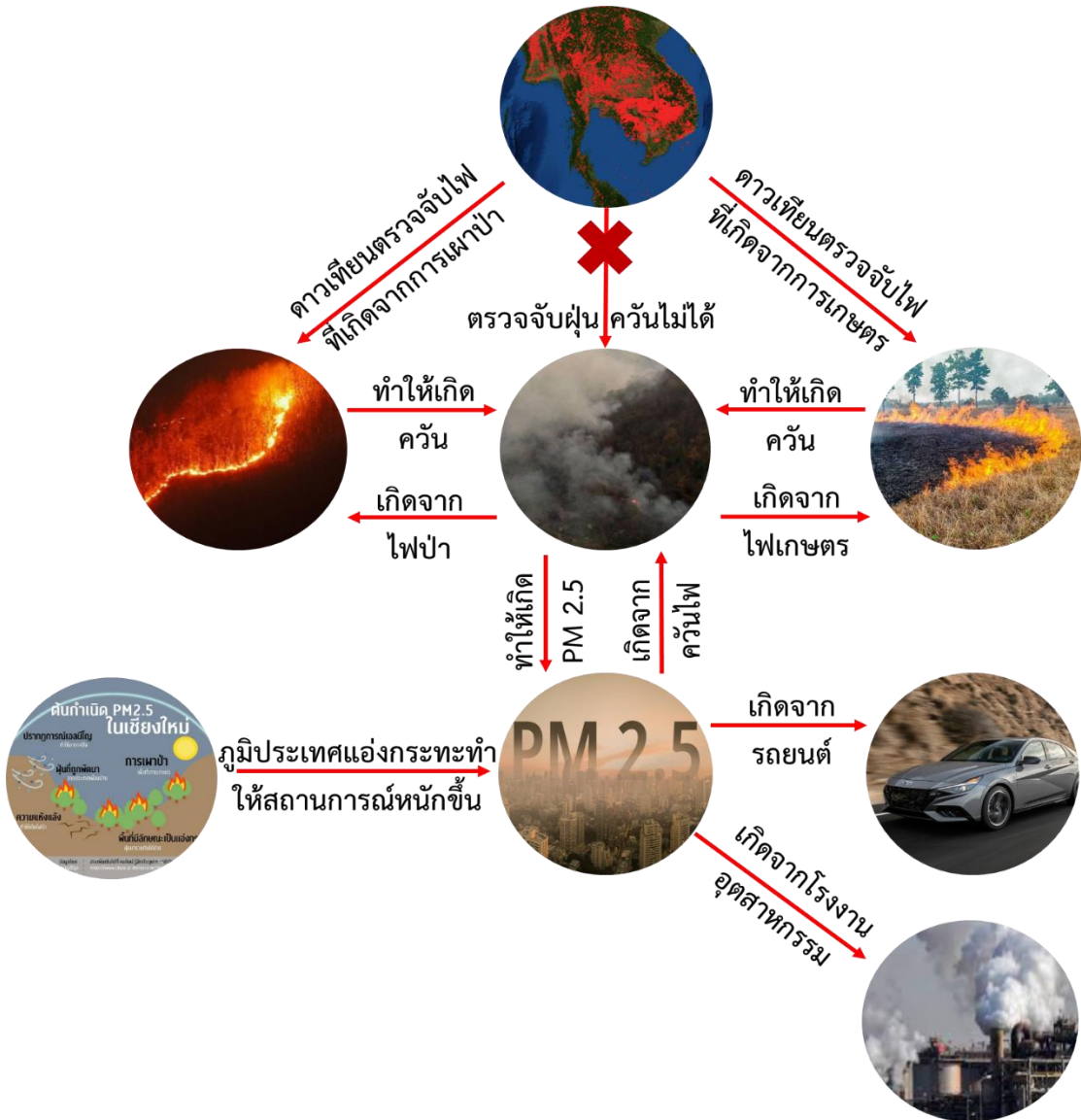
๑) เชียงใหม่: ปัญหาฝุ่นควันและไฟป่า

การแก้ไขปัญหามอกควันในบริบทของสภามหาวิทยาลัย เริ่มดำเนินการประมาณปีพ.ศ.๒๕๖๒ แต่สำหรับจังหวัดเชียงใหม่เริ่มมีการพูดถึงปัญหาฝุ่นควันและไฟป่าตั้งแต่ปี พ.ศ.๒๕๕๐ ปัญหาที่มี จุดเริ่มต้นจากไฟป่าและมุมมองของภาครัฐที่มองว่า หากดับไฟป่าแล้วปัญหาจะสิ้นสุดลง ผลกระทบ

ของปัญหาที่ยังแก้ไม่สำเร็จ จนกระทั่งเกิดปัญหาฝุ่นควัน PM ๒.๕ เมื่อปี พ.ศ.๒๕๖๒ ซึ่งได้แสดงตามแผนผังดังนี้



ปัญหาหมอกควันและไฟฟ้าเป็นปัญหาเชิงโครงสร้าง ซึ่งเกิดจากหลายสาเหตุ ปัญหาและสถานการณ์ปัจจุบันที่สภามหาใจพบเจอสามารถแสดงได้ตามแผนภาพดังนี้



ผลกระทบ

- ๑) สุขภาพและความเป็นอยู่ของผู้คน
- ๒) ภาคธุรกิจและเศรษฐกิจในจังหวัดเชียงใหม่
- ๓) การท่องเที่ยว
- ๔) ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

แนวทาง

- ๑) การแก้ปัญหาอย่างยั่งยืน ทุกคนสามารถที่จะทำอะไรได้บ้าง
- ๒) การบูรณาการแบบมีส่วนร่วมแบบทุกภาคส่วน
- ๓) การวางแผนเชิงพื้นที่ของชาวบ้าน

๔) ภาควิชาการพัฒนาแอปพลิเคชันและการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการแก้ไขปัญหาและวิเคราะห์สถานการณ์

การแก้ไขปัญหาทำได้ค่อนข้างยาก เพราะมีประเด็นเรื่องความขัดแย้งระหว่างภาครัฐกับชาวบ้าน คนในเมืองกับชาวบ้าน และกลุ่มชาติพันธุ์ในพื้นที่สูง ซึ่งเป็นเรื่องของทัศนคติและการปรับเปลี่ยนแนวคิด



เชียงใหม่มีพื้นที่ป่าเยอะ ไร่ไม่รุ่ง เป็นพื้นที่เสี่ยง การห้ามเผาไม่สามารถที่จะแก้ปัญหาได้ ต้องอาศัยความรู้ชาวบ้านกับวิชาการร่วมมือช่วยกันบริหารจัดการซื้อเพลิง จึงจะสามารถที่จะแก้ไขปัญหาได้ แม้ว่าจะมีการกำหนดช่วงเวลาเผาแล้วก็ตามก็ไม่สามารถที่จะแก้ไขปัญหาได้ยั่งยืนโดยนักวิชาการ



๒) การเกษตร: การบูรณาการเพื่อการแก้ไขปัญหาหมอกควันและไฟป่าอย่างยั่งยืน

การบูรณาการองค์ความรู้เพื่อการแก้ปัญหาหมอกควันและไฟป่าอย่างยั่งยืน มหาวิทยาลัยแม่โจ้ใช้แนวทางการจัดการเกษตร เพื่อแก้ไขปัญหาเชิงพื้นที่ เพราะอากาศเป็นปัจจัยที่ควบคุมได้ยาก ไม่สามารถที่จะบอกแนวทางที่ชัดเจนได้ว่าแนวทางการแก้ปัญหาหมอกควันและไฟป่าที่สามารถแก้ได้อย่างเป็นรูปธรรมเป็นอย่างไร แต่แนวทางที่สามารถทำได้คือ การสร้างงาน สร้างอาชีพและรายได้

เพราะเมื่อแก้ปัญหาชีวิตและความเป็นอยู่ของชาวบ้านแล้ว ชาวบ้านจะให้ความสนใจในการแก้ไข ปัญหาสิ่งแวดล้อมได้มากที่สุด ปัญหา สาเหตุและแนวทางการแก้ไขปัญหาแบบองค์รวม สามารถสรุป แนวคิดได้ดังนี้

ปัญหา	สาเหตุ	แนวทางการแก้ไข
๑. หมอกควัน การเกษตร	<ul style="list-style-type: none"> - ต้นทุนการผลิตลดลงถ้าเกิดการเผา - การจำหน่ายโรงงานได้ราคา เพราะเป็นการลดความชื้น - การเผาช่วยในการจัดการและการเก็บเกี่ยวให้สามารถทำได้ง่ายขึ้น 	<ul style="list-style-type: none"> - การพัฒนาเทคโนโลยีช่วยในการจัดการการเกษตร - การนำเข้าเทคโนโลยีจากต่างประเทศ - การเพิ่มผลผลิตเชิงพื้นที่
๒. ที่ดินทาง การเกษตร	<ul style="list-style-type: none"> - การขายที่ดินของตนเอง - การเช่าที่ดินของตัวเองที่ขายไป - ต้นทุนการเกษตรเพิ่มขึ้น 	<ul style="list-style-type: none"> - การนำเทคโนโลยีมาช่วยในการจัดการการเกษตรแปลงใหญ่ ซึ่งมีความยากในเชิงปฏิบัติ
๓. การเกษตร พื้นที่เชิงเขา	<ol style="list-style-type: none"> ๑. การทำเกษตรที่ไม่เหมาะสมกับพื้นที่ ๒. ผลผลิต/ไร่ (Yield) ต่ำมาก จึงต้องขยายพื้นที่การเกษตรเพื่อเพิ่มปริมาณผลผลิต ๓. ไม่มีเครื่องมือเครื่องจักรที่เหมาะสมกับการจัดการเกษตรพื้นที่สูง ๔. ขาดการวิจัยและพัฒนาปรับปรุงพันธุ์พืช เพื่อเพิ่มขนาดผลผลิตของพืชแต่ละชนิด 	<ol style="list-style-type: none"> ๑. อาหาร : การจัดการพื้นที่เพื่อการเกษตรด้วยเทคโนโลยีและเครื่องจักร ๒. อาชีพ : การสร้างอาชีพเพื่อยกระดับ <ol style="list-style-type: none"> ๒.๑ เกษตรอินทรีย์ <ul style="list-style-type: none"> - การลดปริมาณพื้นที่การเกษตร - เพิ่มมูลค่าผลผลิตต่อไร่ - การทำเกษตรอินทรีย์ลดสารเคมี - การันตีผลผลิตชาวบ้าน - การตลาดสินค้าเกษตร ๒.๒ การแปรรูปเพิ่มมูลค่า ๓. อาวุธ (ทางปัญญา) : องค์ความรู้และเทคโนโลยี

๓) เครือข่ายชุมชน:การจัดการไฟฟ้าอย่างมีส่วนร่วม

เครือข่ายชุมชนจัดการแก้ไขปัญหามอกควันและไฟฟ้า บทบาทของเครือข่ายชุมชนในการจัดการแก้ไขปัญหาไฟฟ้าและหมอกควันสามารถสรุปได้ ดังตาราง

Problem: ผู้คนวันและไฟป่ากับการจัดการแบบมีส่วนร่วม		
Question ๑: อะไร ✓ ความแตกต่างกันของสภาพแวดล้อม พื้นที่ป่าในพื้นที่ต่าง ๆ ✓ ความผูกพันและความสัมพันธ์กับไฟของชาวบ้านในพื้นที่ลิกซิ่ง ✓ ชุมชนก็มีชุดความรู้ประสบการณ์ แต่ขาดโอกาสการสื่อสาร/ถ่ายทอด	Question ๒: ทำไม ✓ พื้นที่มีวิธีการ เครื่องมือความรู้ที่มันหลากหลายมาก ✓ ไร้หมุนเวียนเพิ่มความหลากหลายทางชีวภาพ กับการจัดการเพื่อป้องกันไฟ ✓ การมีพื้นที่แลกเปลี่ยนและมีส่วนร่วมของภาคประชาสังคม สื่อและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เป็นโอกาสคนในพื้นที่	Question ๓: อย่างไร ✓ การจัดการข้อมูลเชิงพื้นที่เพื่อการวางแผนแก้ปัญหาแบบมีส่วนร่วม ✓ การยกระดับการเพิ่มมูลค่าในพื้นที่ไร้หมุนเวียน ✓ การบริหารจัดการเชื้อเพลิงแบบมีส่วนร่วม ความพยายาม ปรับตัวด้านความรู้วิชาการและข้อเสนอของสังคม

๔) สื่อ: การสื่อสารปัญหาผู้คนวันในภาวะวิกฤต

Problem	Key Word	Results
๑. ผู้คนวัน ปัญหาเรื่องเดียวกัน แต่ผลกระทบต่างกัน	๑. ระยะก่อนการเผชิญเหตุ ๒. ระยะเผชิญเหตุ ๓. หลังเผชิญเหตุ	๑. ความพยายามของทุกภาคส่วนในการแก้ไขปัญหาถ่ายทอดสั้น ตัดสินใจเร็ว
๒. ความร่วมมือภาครัฐกับเอกชนจัดทำโครงการแก้ไขปัญหาผู้คนวัน/ภาครัฐกับการแก้ไขปัญหาที่มองตัวชี้วัด (KPI)	๑. เตรียมบ้าน ๒. เตรียมเมือง ๓. เตรียมดอย เขียว สวย หอม	๑. การปลูกต้นไม้ลดฝุ่น การทำเครื่องฟอกอากาศ DIY และการทำหน้ากาก ๒. รัฐจัดกิจกรรมรณรงค์ เช่น ปั่นจักรยานห้องปลอดฝุ่น ความร่วมมือ การใช้ชีวิตในเมือง ๓. ความพยายามที่จะลุกขึ้นมาแก้ปัญหาการเผา ผู้คนวันและไฟป่าของชาวดอย

๓. สรุปประเด็นแลกเปลี่ยน

ปัญหาผู้คนวันและไฟป่าเป็นเรื่องของช่วงเวลาการลงพิชสองถูก การนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อจัดการไฟป่าในพื้นที่ ความร่วมมือในการแก้ไขและสภาพปัญหาที่ยังไม่ได้ถูกสื่อสารออกมา ทั้งในบริบทของหน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง รวมไปถึงบริบทของชุมชนแต่ละชุมชน สามารถสรุปประเด็นแลกเปลี่ยนได้ดังนี้

Key Message	ข้อเสนอแนะ
ผืนคว้นและไฟป่าเชียงใหม่	
<ul style="list-style-type: none"> - อคติต่อไฟ ไฟกับวิถีชีวิต Deep Ecology - อคติต่อไร่หมุนเวียน - อคติต่อชุมชนในป่า - เชียงใหม่โมเดลการจัดการผืนคว้น/ไฟป่า - ศูนย์อำนวยการสั่งการฯ (War Room) ที่ติดตามสถานการณ์แก้ไขปัญหาหมอกควันไฟป่าในพื้นที่โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเขตอุทยานแห่งชาติ เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่า เขตป่าสงวนแห่งชาติและเขตป่าไม้ - พื้นที่ทับซ้อน คุณภาพชีวิตและความเป็นธรรม 	<ul style="list-style-type: none"> - ภาครัฐกับการแก้ไขปัญหพื้นที่ทับซ้อน - คนเมืองกับการลดใช้ยานพาหนะ - โรงงานอุตสาหกรรม การปล่อยมลพิษ - การสื่อสารเพื่อลดมายาคติ - การขยายผลการจัดการปัญหาผืนคว้นไปยังจังหวัด พื้นที่ใกล้เคียงและประเทศเพื่อนบ้าน - การรวมตัวของภาคพลเมืองในการแก้ไขปัญหตามบริบทของพื้นที่ที่แตกต่างกัน - ชุมชนลุกขึ้นมาวางแผนป้องกันและแก้ไขปัญหผืนคว้น
อุตสาหกรรมเกษตรกับผืนคว้นและไฟป่า	
<ul style="list-style-type: none"> - การเผาป่าของไทยคืออุตสาหกรรม - ข้าวโพดอาหารสัตว์ อ้าเภอแม่แจ่ม จังหวัดเชียงใหม่ นำไปสู่พื้นที่ป่าจังหวัดน่าน - อุตสาหกรรมเลี้ยงไก่เนื้อ-ไก่ไข่ที่ต้องใช้ปริมาณอาหารเพิ่มขึ้น - การเผาของประเทศเพื่อนบ้าน - การแปรรูปผลผลิตเกษตร เช่น อโวคาโด - สตอเบอร์รี่กับพื้นที่ป่าที่หายไป - การบริโภคที่เกินความจำเป็น - Zero-Burning 	<ul style="list-style-type: none"> - การปรับปรุงพันธุ์กรรมพืช เพื่อเพิ่มผลผลิตต่อไร่ - การผลิตปุ๋ยเพื่อเพิ่มแร่ธาตุและสารอาหาร - Bio circular economy การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อลดของเสียเหลือทิ้ง - ปลูกป่า เช่น ไม้และพรรณไม้อื่น ๆ พืชชนิดอื่น ๆ ในลักษณะการผสมผสาน - การแปรรูป
การทำงานของสื่อ	
<ol style="list-style-type: none"> ๑. นวัตกรรมทางสังคมของสภามหาใจ ๒. วิทยาการเทคโนโลยี กับการจัดการในภูมิภาคประเทศไทยเชียงใหม่ ๓. Local Solutions ๔. Bio circular ๕. บ้านสู้ฝุ่น 	<ul style="list-style-type: none"> - การนำเสนอข้อเท็จจริงในพื้นที่ - กระบวนการเชื่อมประสานพื้นที่การพูดคุยเพื่อหาทางออกสำหรับอนาคตและความหวังของการทำงานสื่อ

Key Message	ข้อเสนอแนะ
๖. วิทยาศาสตร์กับปรากฏการณ์ฝุ่น ๗. Seaside Report Application	<ul style="list-style-type: none"> - แม้ใจ โดยคณะสารสนเทศฯ ต้องมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการสื่อสารที่ตอบโจทย์การทำงานและการใช้ชีวิตอยู่ กระตุ้นความรู้สึกและความเป็นมืออาชีพในการถ่ายทอดเรื่องราว - นำเสนอความจริง เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง - สื่อควรนำเสนอข้อมูลทั้ง ๒ ด้าน ทั้ง Insight Out และ Outsight In

“ทั้งนี้ได้มีการนำเอาประเด็นสำคัญที่ได้จากการสรุปเวที จัดทำเป็นโปสเตอร์เพื่อเผยแพร่ผ่าน Facebook Fanpage : Content Chiangmai” เพื่อเป็นการนำเสนอบทสรุปจากเวทีขับเคลื่อนเครือข่ายการพัฒนานวัตกรรมสื่อ ขยายผลสู่สาธารณชนให้ได้รับรู้ถึงปัญหานี้ร่วมกัน นับเป็นการนำเอารูปแบบของการพัฒนานวัตกรรมสื่อสารประเด็นทางสังคม (Media Lab) มาประยุกต์ใช้ร่วมกับกระบวนการ Production Based Learning



ร่วมแลกเปลี่ยนเวทีขับเคลื่อนเครือข่ายการพัฒนา
นวัตกรรมสื่อเชิงประเด็นปัญหาหมอกควันโดย



คุณชัชวาลย์ กงศรีเลิศ
ประธานสาขาวิชาไอซีซีไอใหม่
"บทบาทของสถาบันหลายใจดีดีต่อการ
แก้ไขปัญหาหมอกควัน"



ดร.อรุณรัตน์ สุวรรณจิตส์
ผอ.สำนักวิจัยและสื่อสารเชิงวิชาการ
สารเกษตร น.แม่โจ้
"การบูรณาการองค์ความรู้เพื่อการแก้
ปัญหาหมอกควันไฟป่าอย่างยั่งยืน"



คุณพงษ์ธนา โทษะ
เครือข่ายภาคประชาสังคม
"บทบาทของเครือข่ายชุมชนในการ
จัดการแก้ไขปัญหาหมอกควันและ
ไฟป่า"



ดร.สิรินง สิววงษา
สำนักเครือข่ายสื่อสารสาธารณะ
ไทยพีบีเอส
สื่อ การสื่อสารเชิงนวัตกรรมต้นแบบ
ทว.วิศกฯ



นางพงษ์ชัชวาลย์ สอนศรีเลิศ
หัวหน้าโครงการระบบการพจนาน
านวัตกรรมสื่อ
(Production Based)
ผู้ดำเนินรายการ

ห้องสตูดิโอ 1
คณะสารสนเทศและการสื่อสาร
มหาวิทยาลัยแม่โจ้



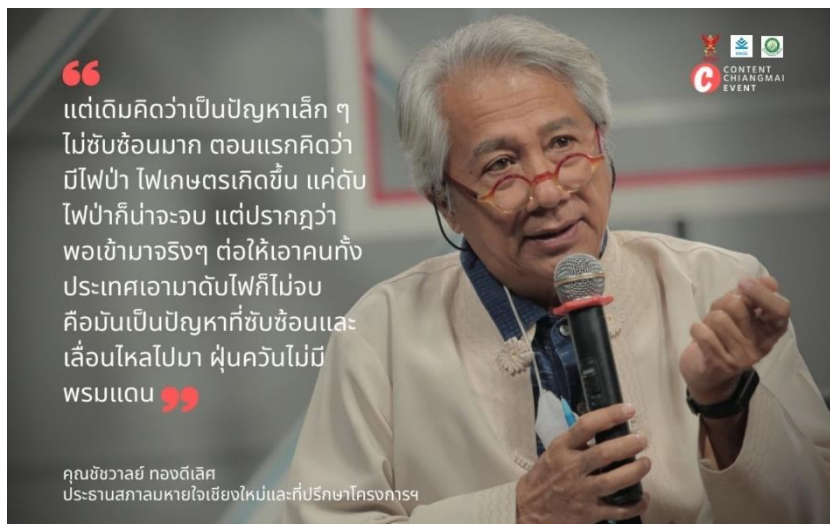
ทางเว็ Content Chiangmai

ปักจุด เปลี่ยนใจ เชียงใหม่ (จะไม่) คลุกฝุ่น

19 MAR 2021
09.00-12.00



Link: <https://www.facebook.com/ContentChiangmai/videos/226294555904210>





ภาพกิจกรรม

เวทีขับเคลื่อนเครือข่ายการพัฒนานวัตกรรมสื่อ ประเด็นปัญหาหมอกควันและไฟป่า

ภายใต้โครงการกระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อ (Production based)

เพื่อเสริมสร้างทักษะการเตรียมความพร้อมแก่เยาวชน

สู่สายงานอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัล (Media lab)

วันที่ ๑๙ มีนาคม ๒๕๖๔



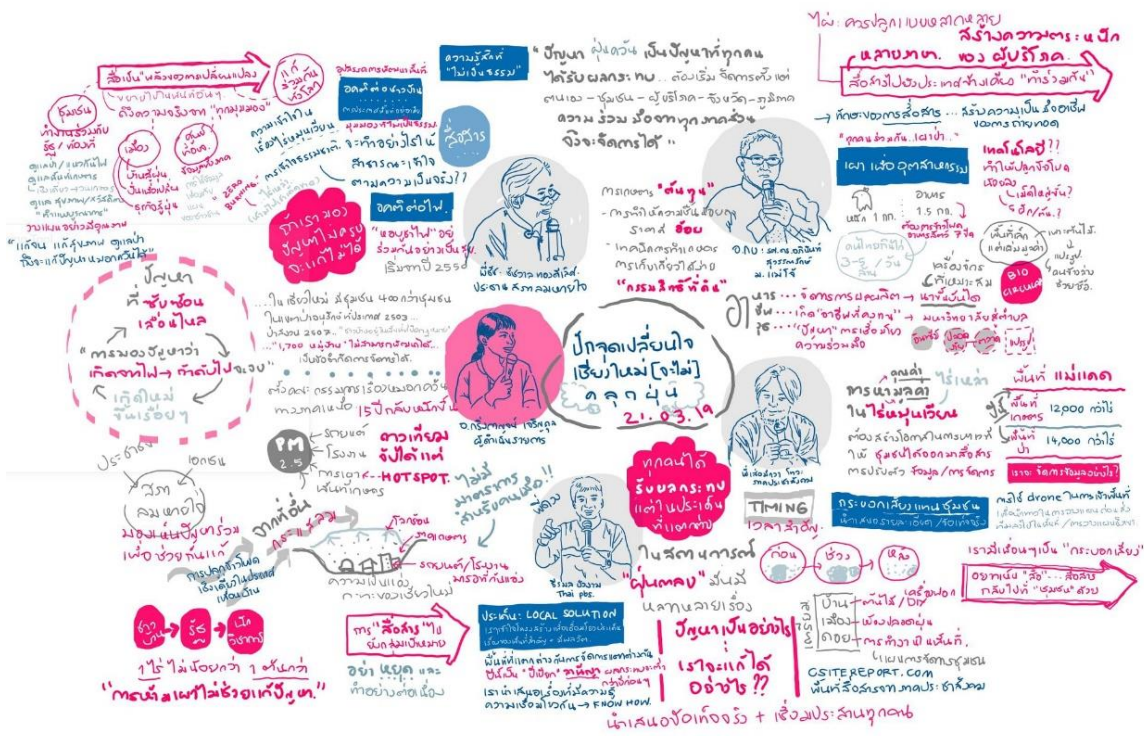
๓.๒ เวทีสร้างความเข้าใจกระบวนการ (Pre-production)

กิจกรรมนี้ จัดขึ้นวันที่ ๒๓ มีนาคม ๒๕๖๔ มีจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน ๖๐ คน โดยมีการประชาสัมพันธ์ผ่านทาง Facebook fanpage : Content Chiangmai มีรายละเอียดดังนี้

สรุปประเด็นจากเวที เวทีสร้างความเข้าใจกระบวนการ Pre-Production ประเด็นปัญหาหมอกควันและไฟป่าด้วยตาราง VDO Content Model Canvas

อาจารย์กริ่งกาญจน์ เจริญกุล หัวหน้าโครงการกระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อ (Production based) เพื่อเสริมสร้างทักษะการเตรียมความพร้อมแก่เยาวชน สู่สายงานอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัล (Media lab) รวมทั้งทีม Content Chiangmai และทีม Gen Z Reporter จาก Thai PBS มาร่วมแลกเปลี่ยนกับนักศึกษาที่สนใจ

ประเด็นแลกเปลี่ยน : นำข้อมูลจากเวทีสื่อสารเชิงประเด็นปัญหาหมอกควันและไฟป่า: ปักจุดเปลี่ยนใจเชิงใหม่ (จะไม่) คลุกฝุ่นมาสรุปเป็นข้อมูลให้กับกลุ่มเป้าหมายในรูปแบบ Visual Content



สรุปประเด็นจากเวที ด้วยตาราง VDO Content Model Canvas เพื่อทำความเข้าใจประเด็นต่าง ๆ สำหรับการเริ่มต้นทำสารคดี วิดีโอคอนเทนต์และหนังสือ จำเป็นที่ต้องเก็บประเด็นรายละเอียด เพื่อวางแผน และแนวทางการจัดทำสื่อ ซึ่งจะใช้ VDO Content Model Canvas นี้ในการเก็บประเด็นข้อมูล โดยได้สรุปประเด็นจากเวทีและการจัดทำตัวอย่างของ VDO Content Model

Canvas ทั้งนี้สื่อที่นักศึกษาให้ความสนใจจัดทำคลิปวิดีโอ ทางโครงการได้มีทุนสนับสนุนและมีพี่เลี้ยงดูแลในการลงพื้นที่ในการจัดทำสื่อ ผลงานของนักศึกษาจะถูกมอบให้กับชุมชนเพื่อสื่อสารแทนคนในชุมชนต่อไป

VDO Content Model Canvas					
Story ✓ ปักจุดเปลี่ยนใจ เชียงใหม่ (จะไม่) คลุก ผุ่น	ประเด็นหลัก ✓ ปัญหาหมอกควัน ✓ ปัญหาไฟป่า	ประเด็นสัมภาษณ์ ✓ บทบาทของสภามล หายใจต่อการแก้ปัญหา หมอกควัน ✓ การบูรณาการองค์ ความรู้เพื่อการแก้ปัญหา หมอกควันและไฟป่าอย่าง ยั่งยืน	สัมภาษณ์ On Location (ปฏิบัติการ) ✓ ห้องสตูดิโอ ๑ คณะ สารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้	ชุดภาพ ✓ ชุดภาพสัมภาษณ์ หลักในห้องสตูดิโอ	ช่องทางที่คาดว่าจะนำไป เผยแพร่ ✓ Facebook: Content Chiangmai ✓ YouTube
	ผู้ให้สัมภาษณ์หลัก ✓ ประธานสภามลหายใจ เชียงใหม่ ✓ ผู้อำนวยการสำนักวิจัยและ ส่งเสริมวิชาการเกษตร ม.แม่โจ้ ✓ เครือข่ายชุมชนจัดการแก้ไข ปัญหาหมอกควันและไฟป่า ✓ สำนักเครือข่ายสื่อสารธารณะ ไทยพีบีเอส	✓ บทบาทของเครือข่าย ชุมชนในการจัดการแก้ไข ปัญหาไฟป่าและหมอก ควัน ✓ สื่อ: การสื่อสาร ปัญหาผุ่นควันในภาวะ วิกฤต			
ก้อนเรื่องที่ ๑ ✓ บทบาทการมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหามลพิษ และไฟป่า ของทุกภาคส่วน	ก้อนเรื่องที่ ๒ ✓ การแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ ประเด็นปัญหาผุ่นควัน และไฟป่า เพื่อการแก้ไขปัญหายั่งยืน			ก้อนเรื่องที่ ๓ ✓ ประเด็นที่น่าสนใจต่อการสร้างสื่อเชิง สร้างสรรค์ ✓ VDO Content Model Canvas	

สรุปประเด็นจากผลงานของทีมนักศึกษา ด้วยตาราง VDO Content Model Canvas

ประเด็นที่น่าสนใจที่สรุปได้จากการสัมภาษณ์และการจัดทำ VDO Content Model Canvas ของทีมนักศึกษา เพื่อเข้าร่วมผลิต VDO Content ประเด็นปัญหาหมอกควันและไฟป่า ดังแสดงตารางต่อไปนี้

VDO Content Model Canvas	
<p>Story</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. ความไม่เป็นธรรมของกฎหมายกับชุมชน ๒. บ้านผู้ฝุ่น ที่มาความสำคัญ/การพัฒนาที่ดิน ๓. ไร่เหล่า/ไร่หมุนเวียน ประโยชน์ต่อชุมชน คนเมืองและการแก้ไขปัญหา ๔. การแก้ปัญหาฝุ่น ไฟป่าควันด้วยการเกษตร ๕. การจัดการพื้นที่ป่าของคนในชุมชนและอุทยานฯ ๖. การเกิดไฟป่า ผลกระทบและการจัดการ ๗. ฝุ่นควัน สาเหตุและผลกระทบ ๘. การทำงานของสื่อ เพื่อสื่อสารปัญหา ๙. ไฟกับวิถีชีวิตของคนพื้นถิ่น ๑๐. มลพิษจากไฟป่า การเตรียมการป้องกัน ๑๑. ความร่วมมือของภาครัฐและผู้มีส่วนได้เสียต่อการจัดการไฟป่าและฝุ่นควันของเมือง ๑๒. คนเมืองก็มีส่วนในการสร้างปัญหา ๑๓. เชียงใหม่กับปัญหาฝุ่นละออง 	<p>ประเด็นหลัก</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. กฎหมายกับคนในชุมชน ๒. บ้านผู้ฝุ่น ๓. ไร่เหล่า/ไร่หมุนเวียน ๔. การจัดการพื้นที่เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเกษตร ๕. การจัดการไฟป่าพื้นที่อุทยาน ๖. การเกิดไฟป่า ปัญหาและแนวทางแก้ไข ๗. ฝุ่นไฟป่า ๘. บทบาทสื่อต่อการแพร่ขยายปัญหาเชิงพื้นที่ ๙. ไฟมาคาดติและนิเวศเชิงลึก Deep Ecology ๑๐. การป้องกันไฟป่าและความช่วยเหลือ ๑๑. ภูมิประเทศเชิงใหม่กับการจัดไฟป่าและฝุ่นควันของเมือง ๑๒. มุมมองของชาติพันธุ์ต่อคนเมือง ๑๓. มุมมองของคนเมืองต่อชาวบ้าน
<p>ผู้ให้สัมภาษณ์หลัก</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. คุณชัชวาลย์ ทองดีเลิศ ประธานสภาลมหายใจเชียงใหม่ ๒. รศ.ดร.อภินันท์ สุวรรณรักษ์ ผู้อำนวยการสำนักวิจัยและส่งเสริมวิชาการเกษตร ม.แม่โจ้ ๓. คุณเสอมีกาวา โทวะ เครือข่ายชุมชนจัดการแก้ไขปัญหาหมอกควันและไฟป่า ๔. คุณธีรพล บัวงาม สำนักเครือข่ายสื่อสารธารณะ ไทยพีบีเอส ๕. ชาวบ้านคนในพื้นที่ ๖. จิตอาสาดับไฟป่า ๗. หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับไฟป่าและฝุ่นควัน 	

VDO Content Model Canvas	
<p>๘. เจ้าหน้าที่อุทยานในเขตพื้นที่ทับซ้อน/กรมป่าไม้</p> <p>๙. ประชาชนในพื้นที่ที่ได้รับผลกระทบจากหมอกควันและไฟป่า</p> <p>๑๐. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับโครงการบ้านผู้ฝัน</p> <p>๑๑. เจ้าของบ้านที่เข้าร่วมโครงการบ้านผู้ฝัน</p> <p>๑๒. นักวิชาการ/ภาคการศึกษา</p>	
<p>ก้อนเรื่องที่ ๑</p> <p>๑. คนในชุมชนอยู่ร่วมกับป่าอย่างมีความสุขมาตั้งแต่อดีต</p> <p>๒. จุดเริ่มต้นของโครงการและความสำคัญของการทำบ้านผู้ฝัน</p> <p>๓. ไร่เหล้าและการทำไร่หมุนเวียน</p> <p>๔. ปัญหาหมอกควันจากภาคการเกษตร ปัญหาการทำลายการเกษตร สาเหตุและวิธีการแก้ไข การเพิ่มมูลค่าเชิงพื้นที่ด้วยการเกษตร</p> <p>๕. การจัดการพื้นที่ป่าบนพื้นฐานกฎหมายสิ่งแวดล้อมของเจ้าหน้าที่อุทยานฯ</p> <p>๖. ไฟป่ามาจากไหน สาเหตุและการเกิด ทั้งที่มาจากคนและธรรมชาติ การเผาขยะไปไม้</p> <p>๗. ฝุ่นควันและไฟป่ามาจากไหน ผลกระทบและภาวะโลกร้อน</p> <p>๘. การวางแผนลงพื้นที่ถ่ายทำของสื่อ วางประเด็นปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้น</p> <p>๙. วิถีชีวิตของชาวบ้านที่มีความสัมพันธ์กับไฟ ไฟเป็นส่วนประกอบสำคัญ</p> <p>๑๐. การทำงานของจิตอาสาป้องกันไฟป่า ทำไมถึงอาสาสมัคร</p> <p>๑๑. ภูมิประเทศเชียงใหม่และจุดกำเนิดฝุ่นควันในปัจจุบัน</p> <p>๑๒. การเริ่มต้นของไฟป่า เมื่อเครือข่ายภาคประชาสังคมทราบ</p> <p>๑๓. มุมเมืองของคนในเมืองต่อชาวบ้านในประเด็นเรื่องการเผาและไฟป่า</p>	
<p>ประเด็นสัมภาษณ์</p> <p>๑. ปัญหาของคนในพื้นที่ทับซ้อน</p> <p>๒. จุดเริ่มต้นแนวคิด ที่มาของบ้านผู้ฝัน ปัญหาที่พบ งบประมาณที่ทำ การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ความแตกต่างจากบ้านธรรมดา</p> <p>๓. ไร่เหล้า ไร่หมุนเวียนคืออะไร ความสำคัญวิธีการทำ ประโยชน์ ผลกระทบและการช่วยลดปัญหาหมอกควันและไฟป่า</p>	<p>สัมภาษณ์ On Location (ปฏิบัติการ)</p> <p>๑. พื้นที่ป่าทับซ้อนกับพื้นที่ของชาวบ้าน</p> <p>๒. หน่วยงานที่ส่งเสริมเรื่องบ้านผู้ฝัน/บ้านที่สร้างเพื่อกันฝัน</p> <p>๓. พื้นที่ทำไร่หมุนเวียน/ ไร่เหล้า</p> <p>๔. เกษตรกรเจ้าของพื้นที่ พื้นที่ว่าง เกษตรกรที่ทำในเชิงอุตสาหกรรม สรรวจพื้นที่เกษตร</p> <p>๕. อุทยานแห่งชาติในพื้นที่เขตป่าสงวน/ กรมป่าไม้</p>

VDO Content Model Canvas	
<p>๔. การบริหารจัดการเกษตรของชุมชน การขาย พื้นที่การทำเกษตร การแก้ปัญหาการเผา การปลูกต้นไม้เพื่อเป็นแนวกันไฟ</p> <p>๕. ความคิดเห็นของคนในชุมชนเกี่ยวกับ กฎหมายสิ่งแวดล้อม และความคิดเห็น เจ้าหน้าที่อุทยาน</p> <p>๖. ไฟป่ามาจากไหน ใครได้รับผลกระทบ วิธีการจัดการไฟป่าและการลดหมอกควัน</p> <p>๗. ปัญหาฝุ่นควัน สาเหตุ ผลกระทบ การแก้ไข ปัญหา ความร่วมมือ</p> <p>๘. บทบาทของสื่อต่อสถานการณ์ฝุ่นควันและ ไฟป่า การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและ ข้อมูล</p> <p>๙. ไฟที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของคนในชุมชน มายาคติ อคติของคนเมือง หอบูชาไฟ ประโยชน์และโทษ การป้องกันเมื่อใช้ไฟ</p> <p>๑๐. การป้องกันไฟป่าต้องทำอะไรบ้าง ทำไม อุปกรณ์ดับไฟป่าไม่เพียงพอ ความ ช่วยเหลือ การรณรงค์ช่วยได้หรือไม่ อย่างไร</p> <p>๑๑. สภาพปัจจุบัน สถานการณ์ฝุ่น ฝุ่นเกิดจาก อะไร การรณรงค์ป้องกันฝุ่น ภูมิประเทศ และกระแสลม ผลกระทบต่อประชาชน</p> <p>๑๒. ไฟป่าเกิดขึ้นตอนไหน มีกลุ่มชาติพันธุ์ อะไรบ้างในพื้นที่ และมีส่วนร่วมในการ ป้องกันไฟป่าอย่างไร คิดอย่างไรต่อประโน ที่ว่า คนในชุมชนเป็นคนเผาป่าเอง</p> <p>๑๓. ปัญหาฝุ่นควันในเชียงใหม่ ไฟป่าเกิดจาก อะไร การดูแลจัดการเผา การปลูกพืช หมุนเวียน มุมมองคนเมืองต่อชาวบ้าน เป็นอย่างไร</p>	<p>๖. ชาวบ้าน เจ้าหน้าที่อุทยาน/ กรมป่าไม้</p> <p>๗. นักวิชาการ หมู่บ้านชาวเขาและคนที่ใช้ชีวิต ในเมือง</p> <p>๘. การลงพื้นที่ตามติดสถานการณ์ของสื่อ การ กระจายประเด็นและการลดปัญหา</p> <p>๙. หอบูชาไฟ การใช้ประโยชน์จากไฟของ ชาวบ้าน</p> <p>๑๐. พื้นที่ทำแผนป้องกันไฟป่า</p> <p>๑๑. หน่วยงานที่ดูแล ควบคุมเรื่องสภาพอากาศ ชั้นบรรยากาศของเชียงใหม่ พื้นที่ในเมืองที่ ได้รับผลกระทบถึงประชาชน</p> <p>๑๒. พื้นที่อยู่อาศัยของชาติพันธุ์และพื้นที่ทำแนว กันไฟ</p> <p>๑๓. พื้นที่สาธารณะในเมือง</p>

VDO Content Model Canvas	
<p>ก้อนเรื่องที่ ๒</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. กฎหมายออกมายึดกำหนดเป็นเขตพื้นที่ป่าอนุรักษ์ ๒. ปัญหาและวิธีการทำบ้านผู้ฝุ่น ๓. ปัญหาและวิธีการแก้ไขการทำไร่เหล่า ๔. การเผาป่าเพื่ออุตสาหกรรมเกษตร การจัดการเชิงพื้นที่ การเผาไร่หมุนเวียน การทำเกษตรอินทรีย์และการแปรรูป ๕. การจัดการพื้นที่ป่าของคนในชุมชน ๖. ผลกระทบที่เกิดขึ้น ผู้ที่ได้รับผลกระทบ การเผาในพื้นที่เสี่ยง หมอกควันและ PM ๒.๕ ๗. สถานการณ์ปัจจุบัน ความรู้ทางวิชาการและวิธีการแก้ไขฝุ่นควัน ๘. การลงพื้นที่ถ่ายทำสื่อ On Location / Footage ซึ่ปัญหาหมอกควันและไฟป่า. ๙. ไฟกับการเผาของคนเมืองที่มองว่ามัน คือ ปัญหา ๑๐. ปัญหาการทำงานของจิตอาสาเกิดขึ้นเพราะอะไร . ๑๑. สภาพอากาศ หลักการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ผลกระทบของประชาชนในเมือง ชาวบ้าน ชาวเขา ๑๒. ขาดความพร้อมกับการจัดการไฟป่า ๑๓. ปัญหาฝุ่นละอองในเชียงใหม่กับวิถีชีวิตของคนเมือง 	
<p>ชุดภาพ</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. ชุดภาพสัมภาษณ์คนในพื้นที่/การใช้ชีวิตของคนในพื้นที่/ชุดภาพบรรยากาศ/ชุดภาพชาวบ้าน ๒. ชุดภาพบ้านที่เข้าร่วมโครงการบ้านผู้ฝุ่น/ การสัมภาษณ์เจ้าของบ้านและหน่วยงานที่ริเริ่มโครงการฯ ๓. ชุดภาพพื้นที่การเกษตร/ คนในพื้นที่/ กรมป่าไม้/ บรรยากาศ/ชุดภาพองค์ประกอบในการแก้ไขปัญหา/ ชุดภาพการสัมภาษณ์หลักและสัมภาษณ์ On Location 	<p>งบประมาณ</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. ประเด็นด้านกฎหมาย จำนวน ๑๐,๐๐๐ - ๒๐,๐๐๐ บาท ๒. ประเด็นด้านไฟป่ากับการเกษตร จำนวน ๑๐,๐๐๐ - ๓๐,๐๐๐ บาท ๓. ประเด็นด้านบ้านผู้ฝุ่น จำนวน ๖,๐๐๐ - ๑๐,๐๐๐ บาท ๔. ประเด็นด้านไร่เหล่า/ ไร่หมุนเวียน จำนวน ๑๐,๐๐๐ - ๑๕,๐๐๐ บาท ๕. ประเด็นด้านป่าอุทยานกับชุมชน จำนวน ๕,๐๐๐ บาท ๖. ประเด็นด้านไฟป่า จำนวน ๕๐๐ - ๑๐,๐๐๐ บาท

VDO Content Model Canvas	
<p>๔. ชุดภาพไร่เหล่า ไร่หมุนเวียน การทำงานการดูแลของเกษตรกร ชุดภาพการสัมภาษณ์หลักวิทยากรและชาวบ้าน</p> <p>๕. ชุดภาพสัมภาษณ์หลัก คนในชุมชน เจ้าหน้าที่อุทยาน การปฏิบัติการของเจ้าหน้าที่ พื้นที่ป่าสงวนและการเกษตรของคนในชุมชน</p> <p>๖. ชุดภาพสภาพอากาศที่เกิดจากไฟป่า ผู้ให้สัมภาษณ์ สภาพอากาศปัจจุบัน การแก้ไขปัญหา การจัดการ หมอกควันและแนวกันไฟ</p> <p>๗. ชุดภาพฝุ่นควัน ชาวบ้าน คนเมือง โรงงาน การเผา การเกษตร การใช้ชีวิตของคนเมือง ชุดสัมภาษณ์ปัญหาปากท้อง</p> <p>๘. ชุดภาพไฟป่า หมอกควัน การสัมภาษณ์และ Footage</p> <p>๙. ชุดภาพหอบูชาไฟ วิธีชีวิตของชาวบ้าน การทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับไฟ ควันในเมือง และการสัมภาษณ์หลัก</p> <p>๑๐. ชุดสัมภาษณ์ วิทยากรและชาวบ้านที่เกี่ยวข้องกับการทำแผนและการป้องกันไฟ</p> <p>๑๑. ชุดภาพภูมิประเทศเชียงใหม่ สาเหตุที่เกิดฝุ่นควันจากในเมือง ชุดภาพจุดความร้อนจากดาวเทียม ชุดภาพโดรนตรวจสภาพอากาศ ควันไฟและการเผาป่า</p> <p>๑๒. ชุดภาพสัมภาษณ์/ชุดภาพทำแนวกันไฟ</p> <p>๑๓. ชุดภาพฝุ่นละอองในเชียงใหม่กับวิถีชีวิตของคนเมืองและชุดภาพการสัมภาษณ์</p>	<p>๗. ประเด็นด้านฝุ่นควัน จำนวน ๑๐,๐๐๐ บาท</p> <p>๘. ประเด็นด้านสื่อ จำนวน ๘,๐๐๐ บาท</p> <p>๙. ประเด็นด้านไฟ (Deep Ecology) จำนวน ๕,๐๐๐ บาท</p> <p>๑๐. ประเด็นด้านจิตอาสาป้องกันไฟ จำนวน ๑๐,๕๐๐ บาท</p> <p>๑๑. ประเด็นด้านภูมิประเทศเชียงใหม่กับระบบการจัดการของเมือง จำนวน ๑๕,๐๐๐ บาท</p> <p>๑๒. ประเด็นด้านมุมมองชาติพันธุ์ต่อคนเมือง จำนวน ๑๐,๐๐๐ บาท</p> <p>๑๓. ประเด็นด้านมุมมองคนเมืองต่อชาวบ้าน จำนวน ๑๕,๐๐๐ บาท</p> <p>ช่องทางที่คาดว่าจะนำไปเผยแพร่</p> <p>๑. Facebook Fan page</p> <p>๒. YouTube</p> <p>๓. สื่อออนไลน์ เช่น IG, Twitter</p> <p>๔. ThaiPBS</p> <p>๕. Chiang Mai New</p> <p>๖. ชุมชนในพื้นที่โดยตรง</p> <p>๗. สื่อของอุทยานฯ</p>

VDO Content Model Canvas

ก่อนเรื่องที่ ๓

๑. คนในชุมชนตั้งย้ายถิ่นฐาน ไม่มีหน่วยงานใด ช่วยเหลือ
๒. การพัฒนาของโครงการบ้านผู้เฒ่า การส่งเสริมการสร้างบ้านผู้เฒ่า การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น และงบประมาณ
๓. ความเกี่ยวข้องระหว่างไฟฟ้ากับการทำไร่หมุนเวียน การทำไร่เหล่าช่วยลดปัญหาหมอกควัน และไฟฟ้า
๔. แนวทางการบริหารจัดการ การแก้ไขปัญหาพื้นที่วางทางการเกษตร เทคโนโลยีและภูมิปัญญา บทสรุปของปัญหาทั้งหมด
๕. การปฏิบัติการกับไฟฟ้า
๖. การจัดการกับปัญหาและการร่วมมือลดการเผา การใช้รถ เพื่อลดหมอกควันและการเผาขยะ และไปไม้
๗. ความร่วมมือของทุกภาคส่วน การรณรงค์และแนวคิดที่จะช่วยแก้ไขปัญหามุมนอกวัน
๘. การเผยแพร่สื่อ เพื่อประชาสัมพันธ์ลดปัญหาหมอกควัน
๙. การเผาของชาวบ้านมีวัตถุประสงค์อะไร ชาวเมืองได้ประโยชน์อะไร การบริโภคของคนเมือง ปัญหาจากชาวบ้านหรือไม่
๑๐. การรณรงค์ การช่วยเหลือและการสนับสนุนจิตอาสาเพื่อการป้องกันไฟฟ้า
๑๑. ความร่วมมือของภาครัฐในการแก้ปัญหา การรณรงค์
๑๒. กลุ่มชาติพันธุ์คิดอย่างไร กับ คำกล่าวหา เรื่องการเผาป่า
๑๓. การเผาป่าเพื่อปลูกพืชหมุนเวียน มุมมองของคนเมืองต่อชาวบ้าน

ภาพกิจกรรม
เวทีสร้างความเข้าใจกระบวนการ (Pre-production)
ภายใต้โครงการกระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อ (Production based)
เพื่อเสริมสร้างทักษะการเตรียมความพร้อมแก่เยาวชน
สู่สายงานอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัล (Media lab)
วันที่ ๒๓ มีนาคม ๒๕๖๔



๓.๓ เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการ (Production)

กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมเชิงปฏิบัติ จึงได้แบ่งกิจกรรมออกเป็น ๒ วันหรือ ๒ รอบ เพื่อปฏิบัติตามมาตรการป้องกันการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา(โควิด-๑๙) โดยมีเนื้อหาการสอนเดียวกัน ซึ่งจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม รอบที่ ๑ ในวันที่ ๒๓ มิถุนายน ๒๕๖๔ มีจำนวน ๔๐ คน และรอบที่ ๒ ในวันที่ ๒๔ มิถุนายน ๒๕๖๔ มีจำนวน ๓๙ คน รวมทั้งสิ้น ๗๙ คน โดยมีการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อออนไลน์ Facebook fanpage : Content Chiangmai มีรายละเอียดดังนี้

Production based
 โครงการอบรมการผลิตสื่อ เพื่อเสริมสร้างทักษะกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองสู่สายงานอาชีพด้านการผลิตสื่อ

PRODUCTION WORKSHOP

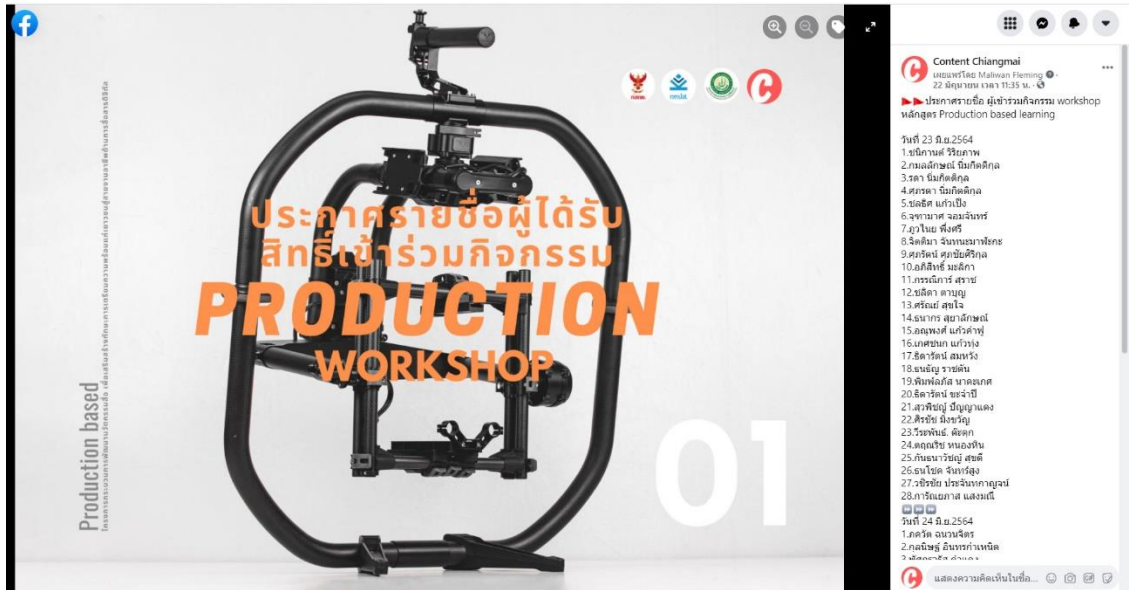
หลักสูตรเสริมสร้างทักษะกระบวนการ
PRODUCTION
 สู่สายงานอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัล

01

ถ้าคุณอยากเรียนรู้เทคนิคการถ่ายทำ (PRODUCTION)
 - เทคนิคการถ่ายภาพเคลื่อนไหวทั้งในและนอก STUDIO
 - การจัดแสง
 - การบันทึกเสียง
 เรียนรู้และปฏิบัติจริงกับผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อ แบบมืออาชีพ

ระยะเวลาอบรมวันที่ 23-24 มิถุนายน 2564
 ณ Studio 1 คณะสารสนเทศและการสื่อสาร
 ตั้งแต่เวลา 09.00-16.00 น.
 สมัครด่วนฟรี ทาง FB: Content ChiangMai
 โทร: 084-1756459 และ

โดยได้มีการเปิดรับสมัครผ่านทางเพจ ซึ่งได้รับความสนใจจากกลุ่มเป้าหมายและบุคคลทั่วไปที่สนใจเข้าร่วม work shop กับทางโครงการฯ หลังจากเปิดรับสมัครภายในวันเดียวก็มีผู้สมัครครบตามจำนวน โดยทางโครงการได้ทำการประกาศรายชื่อผู้เข้าร่วมอบรมผ่านทางเพจ Content Chiangmai



กิจกรรมนี้ได้แบ่งการเรียนรู้ออกเป็น ๓ ฐานการเรียนรู้ ได้แก่

- ฐานที่ ๑ Basic Cinematography, Sound and lighting วิทยากรโดย คุณสุทธิลักษณ์ เปล่งเสียง และทีม Content Chiangmai
- ฐานที่ ๒ Camera Movement วิทยากรโดย คุณสิงหา อรุณไพโรจน์ และทีม Content Chiangmai
- ฐานที่ ๓ ฐานถ่ายภาพวีดีโอมุมสูงด้วย Drone วิทยากรโดย คุณอนุชา ตาดี เครือข่ายผู้ผลิตสื่ออิสระ ไทยพีบีเอส และทีม Content Chiangmai



ฐานที่ ๑ Basic Cinematography, Sound and lighting

เป็นฐานที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับหลักการถ่ายภาพ หนึ่งหรือคลิปสัมภาษณ์ การบันทึกเสียงและการจัดแสงในเบื้องต้น เพื่อการถ่ายภาพวิดีโอมุมสูง โดยมีรายละเอียดดังนี้

การถ่ายทำหนังหรือภาพยนตร์ ผู้ถ่ายทำจะต้องคอยประสานงานกับผู้กำกับภาพยนตร์หรือผู้กำกับรายการในการวางแผนกล้องในการถ่ายทำ เพื่อให้ได้มุมกล้องตามที่ต้องการ โดยผู้ถ่ายทำจะต้องศึกษาลักษณะงาน สถานที่ในการถ่ายทำก่อน และสอบถามถึงความต้องการจากผู้กำกับ เพื่อจะได้นำมาวางแผนการถ่ายทำ การเตรียมกล้องโดยใช้เลนส์ต่าง ๆ ก่อนถ่ายทำจริง

กล้องรุ่นใหม่ ๆ เริ่มมีการพัฒนาความสามารถเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ไม่ว่าจะเป็นระบบป้องกันภาพสั่นไหว ระบบการโฟกัสภาพที่ดวงตาของตัวแบบที่ถ่ายทำ ทำให้ภาพจับกับหน้าตาของตัวแบบตลอดเวลา ช่วยผ่อนแรงให้กับผู้ถ่ายทำได้เป็นอย่างมาก และได้งานที่มีคุณภาพสูง แต่อย่างไรก็ดีก็ยังต้องมีการคงไว้ซึ่งกล้องรุ่นเก่าที่เรียกว่ากล้อง Cinema อยู่ หรือให้ใช้ทำงานร่วมกับรุ่นใหม่ เนื่องจากกล้องรุ่นเก่าจะไม่มีระบบทำงานอัตโนมัติ ทุกอย่างต้องควบคุมและตั้งค่าเอง เหมาะกับการถ่ายทำที่ต้องการตั้งค่าการถ่ายทำ รวมถึงการเคลื่อนที่ถ่ายทำในแบบของตนเอง แม้ว่ากล้องรุ่นใหม่จะมีความสามารถโฟกัสภาพได้ดีแต่ผู้ใช้มักจะรู้สึกว่ามันจะช้ากว่าการควบคุมกล้องด้วยตนเอง ในลักษณะการถ่ายทำบางครั้งการควบคุมเองด้วยกล้องรุ่นเก่าให้ผลงานและอารมณ์ที่ดีกว่ากล้องรุ่นใหม่ที่ทำงานอัตโนมัติ อีกทั้งหากผู้ใช้ยึดติดกับความเป็นอัตโนมัติมากเกินไป จะทำให้เราไม่ได้ใช้ศักยภาพได้อย่างเต็มที่และอาจมีปัญหารการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ เนื่องจากไม่เข้าใจหลักการตั้งค่ากล้องต่าง ๆ จึงทำให้สื่อสารกันลำบากนั่นเอง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมและความสะดวกของการใช้อุปกรณ์การถ่ายทำกับสถานที่ด้วย เช่น หากเราต้องการถ่ายทำแบบเดินเที่ยวภูเขา กล้องรุ่นเก่าแม้ว่าจะให้ภาพที่สมบูรณ์แต่ว่ากล้องมีน้ำหนักค่อนข้างมากและเคลื่อนไหวลำบากคงไม่เหมาะสมกับการถ่ายงานในลักษณะนี้ กล้องรุ่นเก่าจะเหมาะกับการถ่ายในลักษณะอยู่กับที่มากกว่าหรือใน studio มากกว่า ดังนั้นการถ่ายทำแบบเดินเที่ยวกล้องรุ่นใหม่ ๆ ที่มีน้ำหนักเบา ตัวเล็กจะเหมาะสมมากกว่า

คำแนะนำสำหรับมือใหม่

- ควรคิดงานโดยมีหลักคิดแบบพื้นฐาน (basics) ให้ได้ก่อนที่จะเริ่มใช้เทคนิคที่ซับซ้อนขึ้น
- ต้องทำการศึกษาหรือทำความเข้าใจอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายทำว่ามีอะไรบ้างทำงานต่างกันอย่างไร
- ต้องหัดดูหนังหรือภาพยนตร์ให้มาก ๆ เพื่อดูมุมกล้องและเทคนิคการถ่ายทำให้มาก
- ให้คิดถึงคุณภาพของไฟล์ โดยคำนึงการใช้เลนส์ฟิกซ์ (Fix Lens) ก่อน หลังจากนั้นค่อยเริ่มทดลองใช้เลนส์แบบอื่น
- การฝึกจินตนาการถึงภาพที่เราอยากได้ก่อนที่จะหาจุดในการวางตำแหน่งกล้องและการเลือกขนาดของเลนส์
- การตัดสินใจในการเคลื่อนกล้อง ต้องมีเหตุผลรองรับเสมอ



แสงในการถ่ายทำ

การถ่ายภาพนิ่งหรือวิดีโอ หากมีความรู้เรื่องแสงเบื้องต้นจะทำให้สามารถประยุกต์ใช้กับการทำงานในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ และงานที่ออกมาจะสวยงามมากขึ้น โดยเฉพาะงานถ่ายภาพและวิดีโอบุคคล โดยสิ่งหลักที่ต้องคำนึงเสมอในการจัดแสง คือ “มิติ และความโดดเด่น” ที่เสริมให้ภาพออกมาดี

แหล่งกำเนิดแสง

๑) แสงจากธรรมชาติ ซึ่งหมายถึงแสงอาทิตย์ การถ่ายภาพส่วนใหญ่แล้วก็อาศัยแสงจากดวงอาทิตย์เป็นหลัก ซึ่งแสงจากดวงอาทิตย์ในแต่ละช่วงเวลาจะมีทิศทางและสีที่แตกต่างกัน ให้อารมณ์ที่ต่างกัน

๒) แสงประดิษฐ์ หรือแหล่งกำเนิดแสงที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น หลอดไฟ กองไฟ เทียน แพลช ฯลฯ โดยส่วนมากแสงเหล่านี้จะสามารถควบคุมได้ทั้งความแรงและทิศทาง แต่การใช้แสงประดิษฐ์จะมีอุณหภูมิสีที่แตกต่างกัน อาจจะต้องใส่ใจเรื่องการจัดค่ากล้องมากขึ้น

ทิศทางแสงที่แตกต่างกันจะส่งต่อมิติของภาพ หรือให้อารมณ์ภาพแตกต่างกันได้ ดังนั้นในการถ่ายภาพสิ่งที่ควรพิจารณาอีกอย่างคือความเหมาะสมของทิศทางของแสง เช่น แสงที่มีทิศทางจากด้านบน, ด้านหน้า, ด้านข้าง และด้านล่าง นอกจากนี้ยังมีการจัดแสงที่ผสมจากหลายทิศทางและซับซ้อน ซึ่งปัจจุบันช่างภาพมืออาชีพมักจะใช้การจัดแสงที่ซับซ้อนเพื่อให้ภาพดูมีมิติ สร้างสรรค์ตามความต้องการของผู้ถ่าย



ในอดีตไฟที่ใช้จะเป็นหลอดไส้ร้อนที่กินไฟฟ้าค่อนข้างมากและมีความร้อนมาก ยากต่อการเก็บ ต้องรอทิ้งไว้ให้เย็นก่อน ในการออกกองถ่ายทำหนังหรือภาพยนตร์ใหญ่เขาจะนำเครื่องปั่นไฟไปด้วยเสมอ เพื่อไม่เป็นการรบกวนชาวบ้านในพื้นที่ เพราะบางทีกำลังไฟของชาวบ้านอาจจะไม่พอกับการทำงานในกองถ่าย ในปัจจุบันนิยมใช้เป็นไฟ LED ในการถ่ายทำกันมากขึ้น สำหรับการถ่ายทำในห้อง studio หรือหากเป็นที่บ้าน เราไม่นิยมใช้ไฟที่ติดอยู่ในห้องที่เรียกว่า (ไฟ house) ในการถ่ายทำ เราจะใช้ไฟ house สำหรับช่วงจัดเตรียมของและจัดเก็บของในห้อง แต่ในช่วงถ่ายทำจะปิดไฟ house แล้วใช้ไฟ LED ที่เราจัดเตรียมไว้เป็นไฟหลัก เพราะแสงไฟจากไฟ house เป็นแสงที่ควบคุมได้ยาก การจัดแสงไฟที่แตกต่างกันจะทำให้ได้บรรยากาศและอารมณ์ที่ต่างกัน

กล่าวโดยสรุปแล้วสำหรับงานจัดแสงในหนังหรือภาพยนตร์นั้น เราสามารถใช้แสงได้จากหลายแหล่ง เช่น แสงจากไฟบ้าน แสงนีออน แสงเทียน ไฟถนน แสงธรรมชาติจากดวงอาทิตย์ แสงจากไฟ LED เป็นต้น ซึ่งไม่ว่าเราจะอาศัยไฟหรือแสงแบบไหน สิ่งที่ทำหายที่สุดก็ยังคงเป็นเรื่องของการจัดแสงเพื่อให้ได้ภาพที่มีอารมณ์และคุณค่าทางศิลปะตามที่ต้องการลงบนแผ่นฟิล์มนั่นเอง

คำแนะนำสำหรับมือใหม่

- ต้องมีความรู้เกี่ยวกับการจัดแสง ลักษณะของแสงที่ใช้เป็นอย่างไร แสงแต่ละประเภทให้ความแตกต่างของบรรยากาศและอารมณ์ร่วมอย่างไร
- ผู้จัดแสงจะต้องมีจินตนาการทางความคิดอย่างมาก ในการจัดแสง

การบันทึกเสียง (Sound)

ผู้ที่ทำการบันทึกเสียงในกองถ่าย ส่วนใหญ่เราจะรู้ในชื่อ Boom Man ซึ่งเป็นคนที่ทำหน้าที่ถือไมค์บูมและคนคุมอุปกรณ์เก็บเสียง หลายคนอาจจะมองข้ามหน้าที่การทำงานในตำแหน่งนี้ แต่บุคคลเหล่านี้ถือเป็นผู้สำคัญที่ขาดไม่ได้ เพราะเป็นผู้รับผิดชอบการบันทึกเสียง ในภาพยนตร์เสียงที่เราได้ยินได้ชัดเจนได้มาจาก Boom Man ทั้งนี้

เทคนิคในการทำงาน

Boom Man จะต้องคอยติดตาม คอยดูตากล้องและดูจอมอนิเตอร์ ตลอดเวลา ว่ามีการจัดเฟรมอย่างไร ขนาดเท่าไร เพื่อให้เรารู้ว่าเราจะสามารถทำงานอยู่ในตำแหน่งไหนได้บ้าง ตำแหน่งการยืนไมโครโฟนให้ไกลกับแหล่งกำเนิดเสียงมากที่สุด อย่างเช่น ตัวนักแสดง เพื่อบันทึกเสียง โดยไม่เข้าไปรบกวนภาพในเฟรมนั้น ๆ ทั้งนี้ต้องทำงานเป็นทีมได้ เพื่อให้ได้เสียงที่มีคุณภาพตามที่ต้องการของผู้กำกับ



คำแนะนำสำหรับมือใหม่

- สิ่งสำคัญคือ ต้องเริ่มจากความชอบของตนเองก่อน ความชอบจะทำให้เราเปิดรับและพร้อมจะเรียนรู้กับการทำงานทุกอย่าง
- การออกกำลังกาย เตรียมความพร้อมทางร่างกายให้แข็งแรง เนื่องจากงานในด้านนี้บางครั้งต้องถือไมโครโฟนเป็นเวลานาน และตัวไมโครโฟนมีน้ำหนักค่อนข้างมาก จึงจำเป็นที่จะต้องเตรียมความพร้อมทางร่างกายให้แข็งแรงเสมอ

ฐานที่ ๒ Camera Movement

เป็นฐานที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับหลักการใช้งานกิมบอล (Gimbal) เพื่อรองรับการถ่ายภาพแบบเคลื่อนไหว โดยมีรายละเอียดดังนี้

การเคลื่อนกล้อง (Camera Movement) เพื่อการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของกล้องนั้น นับได้ว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงตำแหน่งของกล้องไปพร้อมกับการบันทึกภาพ ซึ่งจะมีผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงลักษณะภาพ รูปแบบและเนื้อหาของการนำเสนอภาพไปด้วย การเคลื่อนไหวกล้องจะเป็นส่วนที่ช่วยส่งเสริมเรื่องราวของภาพ และทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมที่เป็นจริงมากขึ้นกับการนำเสนอภาพในช่วงนั้น โดยทั่ว ๆ ไปการเคลื่อนไหวกล้องมีหลักการขั้นพื้นฐานที่นำมาใช้ในการถ่ายภาพ ๔ ลักษณะด้วยกัน คือ

หลักการเคลื่อนไหวกล้อง	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย
๑. การแพน (Panning)	การเคลื่อนที่ของกล้องตามแนวนอนไปทางซ้ายหรือทางขวา โดยกล้องยังอยู่ ณ จุดเดิม	<ul style="list-style-type: none"> - เพื่อให้เห็นภาพที่อยู่นอกจอภาพในขณะนั้น - เพื่อต้องการติดตามการเคลื่อนไหววัตถุ - เพื่อให้เห็นปฏิกิริยาตอบโต้กัน - เพื่อต้องการการเปลี่ยนฉาก

หลักการเคลื่อนไหวกล้อง	วัตถุประสงค์	เป้าหมาย
๒. การซูม (Zooming)	การทำให้มุมของภาพเปลี่ยนไปตามความยาวโฟกัสของเลนส์ เช่น การทำให้วัตถุมีขนาดใหญ่ขึ้น โดยการปรับความยาวโฟกัสให้ยาว (Zoom In) หรือ การทำให้วัตถุมีขนาดเล็กลง โดยการปรับความยาวโฟกัสให้สั้น (Zoom Out)	<ul style="list-style-type: none"> - เพื่อต้องการเปลี่ยนขนาดของวัตถุอย่างช้า ๆ - เมื่อต้องการให้ผู้ชมสนใจวัตถุนั้น - เมื่อต้องการให้เห็นวัตถุอย่างชัดเจน - เพื่อให้บังเกิดผลที่น่าตื่นใจ
๓. การทิลท์ (Tilting)	การเคลื่อนที่ของกล้องตามแนวตั้ง จากล่างขึ้นบนและจากบนลงล่าง โดยกล้องยังอยู่ ณ จุดเดิม เพื่อให้เห็นวัตถุตามแนวตั้ง	<ul style="list-style-type: none"> - เพื่อให้เห็นตำแหน่งที่ตั้งของสิ่งต่าง ๆ โดยสัมพันธ์กัน - เพื่อให้เห็นวัตถุที่ยาวหรือสูงเกินรัศมีกล้อง - เพื่อต้องการปรับองค์ประกอบภาพ
๔. การดอลลี่ (Dolling)	การเคลื่อนกล้อง เข้าหาวัตถุ (Dolly in) หรือ การเคลื่อนกล้อง ออกจากวัตถุ (Dolly out) การดอลลี่ (Dolly) จะคล้าย ๆ กับการซูม (Zoom) ความลึกของภาพจะมากกว่าการซูม	<ul style="list-style-type: none"> - เพื่อสร้างความตื่นเต้น - เมื่อต้องการติดตามการเคลื่อนไหว - เพื่อให้มีมุมมองภาพที่หลากหลายแบบ - เมื่อต้องการปรับเปลี่ยนองค์ประกอบภาพ
๕. การแทรก (Trucking/Tracking)	การเคลื่อนกล้องไปด้านซ้ายหรือขวาให้ขนาดกับวัตถุ การแทรกจะคล้ายกับการแพน แต่จะให้ความรู้สึกเคลื่อนผู้ชมให้เคลื่อนที่ เพราะฉากจะมีการเปลี่ยนแปลงตามการเคลื่อนกล้อง	<ul style="list-style-type: none"> - เมื่อต้องการเคลื่อนไหวภาพไปทางซ้ายหรือขวา ไม่ให้ภาพนิ่งนานเกินไป

ข้อดี

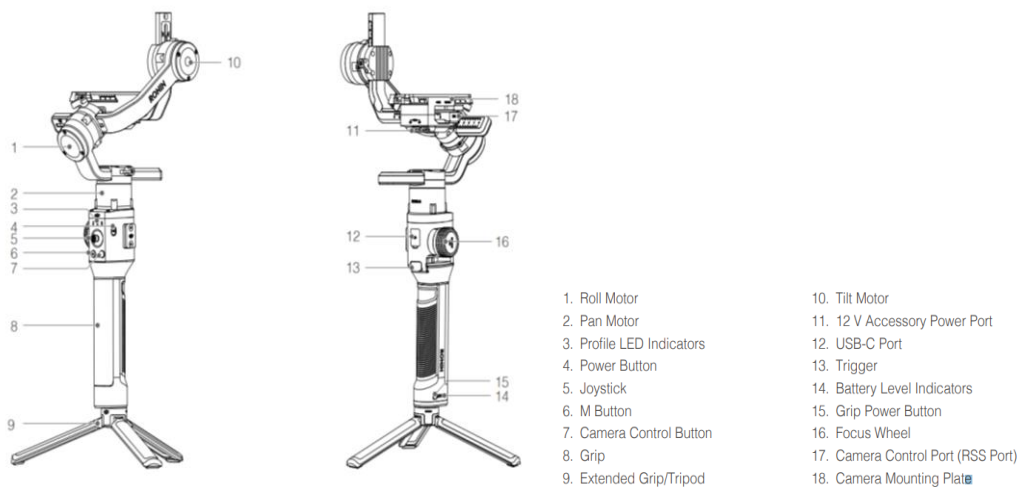
๑. สามารถหวังผลในชิ้นงานระดับมืออาชีพได้ เหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นและมืออาชีพ
๒. ออกแบบมาให้ใช้งานได้ง่าย มีประสิทธิภาพมากที่สุด วัสดุแข็งแรงทนทาน รับน้ำหนักได้ถึง 3.6 กิโลกรัม

๓. วัสดุและการออกแบบเน้นเพื่อการทำงานเป็นหลัก ด้ามถือจับได้สะดวก มี Joystick ที่ช่วยในการควบคุม สามารถใช้งานร่วมกับอุปกรณ์ต่อพ่วงและอุปกรณ์อื่น ๆ ได้หลายรูปแบบ

๔. ฟีเจอร์ออกแบบมาหลากหลาย รองรับการผลิตงานหลากหลายรูปแบบ มีทั้งโหมด Panorama, Time Lapse, Motion Lapse และ Track โดยแต่ละโหมดได้ออกแบบมาเพื่อแก้ปัญหาการถ่ายทำที่ยากและซับซ้อน ให้กลายเป็นเรื่องง่าย

๕. สามารถใช้งานกับกล้อง Mirrorless และ DSLR ได้เลยแทบทุกรุ่น

๖. สามารถใช้งานได้สูงสุด ๑๒ ชั่วโมง รองรับการทำงานหนักในแต่ละวันได้อย่างสะดวกสบาย



ฐานที่ ๓ ฐานถ่ายภาพวิดีโอมุมสูงด้วย Drone

เป็นฐานที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับหลักการใช้งานโดรนเบื้องต้น เพื่อการถ่ายภาพวิดีโอมุมสูง โดยมีรายละเอียดดังนี้

อากาศยานไร้คนขับ (Unmanned Aerial Vehicle : UAV) หรือที่รู้จักกันในชื่อ โดรน (Drone) เป็นยานพาหนะทางอากาศขนาดเล็กที่ไม่มีนักบินประจำการ มีลักษณะคล้ายคลึงกับเครื่องบินบังคับวิทยุสมัครเล่น มีหลากหลายขนาดและรูปร่าง ขึ้นอยู่กับการออกแบบของนักออกแบบเพื่อการใช้งานที่เหมาะสมกับสภาพงาน แต่เดิมโดรนเป็นเทคโนโลยีที่ใช้งานทางด้านการทหารเพื่อความมั่นคงของประเทศเป็นหลักเท่านั้น เช่น การนำไปสอดแนมศัตรู สำรวจพื้นที่จากมุมสูง และโดรนติดอาวุธเพื่อใช้ทำลายศัตรู เป็นต้น ปัจจุบันได้มีการพัฒนาเทคโนโลยีโดรนมากขึ้นเรื่อย ๆ จนไม่ได้จำกัดการใช้งานอยู่แค่ทางการทหารอย่างเดียว โดยมีการนำไปประยุกต์ใช้งานในหลากหลายรูปแบบ เช่น การใช้โดรนด้านการเกษตร ด้านการสำรวจทรัพยากรธรรมชาติ ด้านการสื่อสารมวลชน เป็นต้น สามารถเข้าศึกษารายละเอียดเพิ่มเติม เช่น การขึ้นทะเบียน เอกสารการขึ้นทะเบียน พื้นที่ห้ามบิน เป็นต้น ได้ที่ <https://uav.caat.or.th>



คุณสมบัติของผู้บังคับโดรน

- ผู้ใช้โดรนต้องมีอายุไม่ต่ำกว่า ๒๐ ปี
- ไม่มีพฤติกรรมที่เสี่ยงต่อความมั่นคงของประเทศ
- ไม่เคยได้รับโทษจำคุก ยาเสพติด หรือ คุกการ

การขึ้นทะเบียน

การขอขึ้นทะเบียนเพื่อขออนุญาตใช้โดรน ผู้ที่ซื้อโดรนนั้นจำเป็นจะต้องขึ้นทะเบียนกับหน่วยงานทั้ง ๒ หน่วยงาน ดังนี้

๑. ขึ้นทะเบียนโดรนกับทาง สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) เนื่องจากโดรนถูกใช้ในการบันทึกภาพ เป็นการขึ้นทะเบียนโดรนที่ซื้อเพื่อระบุว่าใครเป็นเจ้าของ โดยยื่นเอกสารได้ที่ร้านที่ซื้อ มา หรือจะโหลดใบลงทะเบียนโดรนแล้วส่งอีเมลไปที่ กสทช. เองก็ได้ ถือเป็น การขึ้นทะเบียน “ขออนุญาตใช้คลื่นความถี่” ของตัวเครื่อง หรือโดรน

๒. ขึ้นทะเบียนผู้บังคับหรือปล่อยโดรน กับ สำนักงานการบินพลเรือนแห่งประเทศไทย (กพท.) หรือ The Civil Aviation Authority of Thailand (CAAT) เนื่องจากเป็นอุปกรณ์ที่ใช้พื้นที่บนท้องฟ้าของประเทศไทย ถือเป็นการบินขึ้นทะเบียน “ผู้บังคับอากาศยานโดรน”

**กรณีที่ไม่ได้ขึ้นทะเบียนโดรนกับทาง กสทช. จะไม่สามารถขึ้นทะเบียนผู้บังคับอากาศยานโดรนได้ ต้องทำให้ครบก่อน

ทั้งนี้เมื่อได้รับใบอนุญาตแล้ว ผู้ขอขึ้นทะเบียนหรือผู้บังคับอากาศยานโดรนจะต้องพกใบอนุญาตตลอดเวลา ขณะ ทำการบังคับหรือปล่อยอากาศยานโดรนทุกครั้ง เหมือนกับการที่ต้องพกใบอนุญาตขับขี่รถยนต์ส่วนบุคคลทุกครั้งที่มีการขับขี่ โดยใบอนุญาตนี้จะมีอายุ ๒ ปีนับตั้งแต่วันออก หากหมดอายุแล้วก็ต้องไปลงทะเบียนใหม่ ซึ่งหลายร้านขายโดรนเองก็เริ่มมีบริการรับลงทะเบียนให้เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับผู้ซื้อ หรือสามารถลงทะเบียนด้วยตัวเองได้ที่สำนักงาน กสทช.

นอกจากการขึ้นทะเบียนแล้ว ผู้ขอขึ้นทะเบียนดังกล่าวจะต้องซื้อประกันภัยโดรนร่วมด้วย ซึ่งประกันภัยนี้จะครอบคลุมความเสียหายที่เกิดกับบุคคลอื่น ในกรณีที่โดรนเกิดหล่นใส่ศีรษะหรือสร้างความเสียหายให้กับทรัพย์สินของบุคคลอื่น

ประเภทของโดรนที่ต้องขึ้นทะเบียน

- โดรนที่มีการติดตั้งกล้องถ่ายภาพหรือวิดีโอ จำเป็นต้องขึ้นทะเบียนทุกกรณี
- โดรนที่มีน้ำหนัก ๒ - ๒๕ กิโลกรัม ต้องขึ้นทะเบียน
- ส่วนโดรนที่มีน้ำหนักตั้งแต่ ๒๕ กิโลกรัมขึ้นไปจะต้องได้รับอนุญาตจากรัฐมนตรีว่าการกระทรวงคมนาคม เป็นรายกรณี

**สำหรับโดรนน้ำหนักไม่เกิน ๒ กิโลกรัม และ ไม่มีกล้องถ่ายภาพหรือวิดีโอ ไม่ต้องขึ้นทะเบียน

บทลงโทษถ้าไม่ได้ขึ้นทะเบียนผู้บังคับอากาศยานโดรน

ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน ๑ ปี หรือปรับไม่เกิน ๔๐,๐๐๐ บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

องค์ประกอบหลัก ๆ ของการบินโดรน มีอยู่ ๓ ส่วน ได้แก่ ตัวลำหรือตัวเครื่องโดรน รีโมทคอนโทรล และโทรศัพท์มือถือเพื่อใช้เป็นจอยมอเนเตอร์ดูภาพที่ส่งมาจากตัวโดรนแบบเรียลไทม์ ซึ่งส่วนใหญ่การใช้งานโดรนจะเป็นในลักษณะสำรวจพื้นที่ เช่น ในการทำเหมือง หากเราต้องการเล่าเรื่องหมู่บ้านชาวเขาบนดอยและอยู่กลางหุบเขา การที่เราจะเอากล้องไปตั้งถ่ายทำมันยังไม่เห็นภาพของบรรยากาศของความเป็นหมู่บ้านกลางหุบเขา มองไม่เห็นภาพมุมสูงของหมู่บ้าน ดังนั้นการนำโดรนมาใช้ในการถ่ายทำจากมุมสูงจะมีบทบาทในการเล่าเรื่องด้วยภาพได้ดีและสมบูรณ์ขึ้น ทำให้เราเห็นบรรยากาศความเป็นหมู่บ้านกลางหุบเขา เห็นภูเขาล้อมรอบ หรือกรณีต้องการสื่อให้เห็นถึงพื้นที่และ

ความยิ่งใหญ่ของมหาวิทยาลัยแม่โจ้ ก็ต้องใช้โดรนช่วยให้ผู้ชมมองเห็นภาพ รับรู้และเข้าใจกับภาพที่เราต้องการนำเสนอพื้นที่และความยิ่งใหญ่ของมหาวิทยาลัยแม่โจ้ได้ดียิ่งขึ้น หรือแม้กระทั่งการถ่ายทำหนังภาพยนตร์ที่ต้องการขึ้นที่สื่อถึงความเป็ใจกลางเมืองที่มีความเจริญก็มีการใช้โดรนช่วยถ่ายทำด้วยเช่นกัน

หลักการใช้งานที่สำคัญของการบินโดรน คือ ความปลอดภัยเป็นหลัก ทั้งในแง่มุมของตัวเราเองและผู้อื่น เนื่องจากโดรนมีราคาค่อนข้างสูง หากเกิดการตกลงลงพื้นขึ้นมาอาจทำให้ไม้คุ้มเสีย บางทีราคาค่าซ่อมพอ ๆ กับการซื้อเครื่องโดรนตัวใหม่ และหากเกิดสร้างความเสียหายกับทรัพย์สินของผู้อื่นก็อาจต้องจ่ายค่าเสียหายจำนวนมากได้ ฉะนั้นในการบินโดรนจึงมีระมัดระวังเรื่องความปลอดภัยและความละเอียดในการใช้งาน

การฝึกปฏิบัติการบินโดรนในครั้งจะเป็นการสอนเบื้องต้นเกี่ยวกับหลักการก่อนทำการบิน และการทดลองบินเป็นสำคัญ ประเทศไทยมีกฎหมายการบินโดรน เพราะว่าโดรนคืออากาศยานไร้คนขับประเภทหนึ่ง ในเบื้องต้นการซื้อโดรนหนึ่งตัวจะต้องมีการลงทะเบียนให้ถูกต้อง เมื่อทำการบินไม่ว่าโดรนจะบิน ณ จุดไหน ดาวเทียมจะรู้ว่าโดรนนั้นขึ้นอยู่ตรงไหนและใครเป็นผู้บินโดรนนั้น เพื่อป้องกันพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในการบินหรือการบินในเขตห้ามบิน เพราะเคยเกิดกรณีที่มีคนบังคับโดรนบินเข้าไปในเขตสนามบิน ซึ่งเป็นเขตห้ามการบินโดรน จึงทำให้คนนั้นถูกปรับเงินจำนวนมากถึงหลักแสน แต่ในปัจจุบันในตัวแอปพลิเคชันโดรนจะมีการบอกบริเวณพื้นที่การห้ามบินไว้ เราจะไม่สามารถทำการบินหรือบินเข้าไปในเขตห้ามบินนั้น ๆ ได้ ดังนั้นก่อนการบินทุกครั้งข้อสำคัญที่เราควรทำคือ ต้องรู้ว่าสถานที่ไหนบินได้และบินไม่ได้ กฎหมายข้อไหนรองรับ ซึ่งในประเทศไทยโดรนสามารถบินได้สูงสุด ๙๐ เมตร เมื่อเราทำการบินเกิน ๙๐ เมตร ระบบจะแจ้งเตือนเราผ่านทางโทรศัพท์มือถือของเรา และจะมีการบันทึกข้อมูลการบินนี้ไว้ในระบบของหน่วยงานทั้ง ๒ หน่วยงาน

หลักการทำงานของโดรนจะใช้ตัวสัญญาณจากดาวเทียมที่โคจรรอบโลกเพื่อหาพิกัดว่าโดรนขึ้น ณ จุดไหน โดรนจะทำงานส่งสัญญาณผ่านรีโมทเข้าสู่แอปพลิเคชันในโทรศัพท์มือถือของเรา เพื่อแสดงภาพให้เราเห็น ก่อนการบินเราจะต้องพิจารณาหลัก ๆ ดังนี้

๑) ไฟแสดงสถานะการเชื่อมสัญญาณระหว่างดาวเทียมกับโดรนที่จอมอนิเตอร์ที่โทรศัพท์มือถือ ซึ่งปกติโดรนจะต้องเชื่อมสัญญาณกับดาวเทียมและแสดงไฟสถานะครบจำนวน ๙ ดวง ถึงจะพร้อมสำหรับการบินโดรน แต่ถ้าไม่ครบ ๙ ดวงก็ยังสามารถทำการบินได้ แต่หากผินทำการบินออกไปแล้ว สมมติว่าบินออกไปได้ระยะทางประมาณ ๕๐๐ เมตร แล้วโดรนเกิดทำการเชื่อมสัญญาณได้ครบ ๙ ดวง ตัวโดรนจะเข้าใจว่า ณ ตำแหน่งนั้น เป็นตำแหน่งที่ทำการปล่อยโดรน ดังนั้นหากเรากดปุ่มเรียกโดรนกลับมาหาเราหรือกรณีที่เกิดเหตุฉุกเฉิน โดรนจะทำการบินกลับมายังตำแหน่งที่ปล่อยโดยอัตโนมัติ ซึ่งจะเป็นตำแหน่งที่โดรนเชื่อมสัญญาณได้ครบ ๙ ดวง ผู้บังคับจึงต้องดูไฟสถานะก่อนการบินทุกครั้งเพื่อป้องกันการสูญหายของโดรน รวมถึงต้องหมั่นอัปเดตตำแหน่งที่ปล่อยโดรนทุกครั้งก่อนทำการบิน เพื่อป้องกันไม่ได้โดรนจำตำแหน่งที่ปล่อยเดิม

๒) สำหรับโดรนที่ใช้สัญญาณ WiFi จะมีจุดอ่อนสำหรับการบินในระยะไกลหรือที่ที่มีคนหรือบ้านที่ใช้ WiFi จำนวนมาก เนื่องจากเสี่ยงต่อการถูกรบกวนจากสัญญาณ WiFi บริเวณนั้นได้ จะทำให้มีปัญหาการส่งสัญญาณเข้ารีโมท

๓) สถานะแบตเตอรี่ ต้องให้แน่ใจว่าแบตเตอรี่เพียงพอต่อการใช้งาน กรณีที่แบตเตอรี่ใกล้หมด โดรนจะทำการบินกลับ ณ ตำแหน่งที่ปล่อยให้อัตโนมัติ

จากนั้นจึงทำการบินได้ และให้ดูสถานะต่าง ๆ บนแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือตลอดเวลา เนื่องจากโดรนมีราคาค่อนข้างสูง หลักหมื่นขึ้น การบินโดรนจึงเหมือนการบังคับเงินหมื่นของเราที่กำลังบินไปไหนสักแห่ง ดังนั้นเราจึงต้องตรวจเช็คสถานะต่าง ๆ ให้ดี ให้มีความปลอดภัยมากที่สุดและได้งานกลับมาอย่างที่เรต้องการ ตัวโดรนในโหมดการถ่ายวิดีโอจะมีอยู่ ๒ โหมดการทำงาน คือ โหมด Pro และโหมด auto สำหรับโหมด Pro จะเหมือนกล้องถ่ายทั่วไป คือเราจะต้องปรับค่า ISO ค่าอุณหภูมิสี และอื่น ๆ เองทั้งหมด ส่วนโหมด auto มันจะปรับค่าให้เองโดยอัตโนมัติ เหมาะสำหรับคนที่ไม่ห่วงเรื่องคุณภาพที่ได้มากนัก เราสามารถตั้งค่าความสูงของการบินโดรนได้ ว่าไม่ให้เกินเท่าไร สามารถบินสูง เกิน ๙๐ เมตรได้ แต่ก็ต้องดูเรื่องกฎหมายการบินด้วย โดยปกติ ๙๐ เมตรก็ถือว่าเพียงพอแล้วกับการถ่ายมุมสูง ทั้งนี้โดรนจะวัดระดับความสูงจากตำแหน่งที่ปล่อยไม่ใช่ตำแหน่งจากระดับน้ำทะเล นอกจากนี้เรายังสามารถตั้งค่าความสูงในการบินกลับได้ด้วยในกรณีที่เรากดปุ่มเรียกโดรนกลับมาอัตโนมัติหรือกรณีที่แบตเตอรี่เหลือน้อย ซึ่งเราควรตั้งค่าให้สูงไว้ก่อนเพื่อเลี่ยงความเสี่ยงต่อการบินชนสิ่งกีดขวางระหว่างทางกลับมา เช่น ในกรณีที่บินบริเวณป่า ระหว่างทางกลับอาจจะมีความสูงจำนวนมาก เสี่ยงต่อการบินชนของโดรนอย่างมาก ซึ่งข้อมูลที่บันทึกทั้งหมดจะอยู่ในเมมโมรี่การ์ดที่ติดอยู่กับตัวโดรน ดังนั้นหากเกิดการสูญหายขึ้น เท่ากับว่าเราก็ไม่ได้ไฟล์งานเหล่านั้นไปด้วย เราจึงใช้งานอย่างระมัดระวังมากที่สุด

นอกจากนี้เรื่องสภาพอากาศ ความเร็วลมก็เป็นสิ่งที่เราต้องให้ความสำคัญและพิจารณาก่อนทำการบินเสมอ เพราะสามารถสร้างความเสียหายและส่งผลกระทบต่ออายุการใช้งานของโดรนได้ เช่น กรณีที่เคยเป็นข่าวที่มีคนบินโดรนในเขตภูทับเบิก ในสภาพอากาศที่มีลมแรง พอแบตเตอรี่เหลือน้อยโดรนก็ทำการบินกลับ แต่ระหว่างทางมีกระแสลมต้านแรงมาก ทำให้โดรนต้องใช้พลังงานในการบินกลับระหว่างทางมาก จนแบตเตอรี่หมดและตกที่กลางทางในที่สุด ฉะนั้นก่อนการบินเราจึงต้องดูสภาพอากาศ ทิศทางลมให้ดีก่อนว่า ควรทำการบินหรือไม่

สถานที่หรือพื้นที่ที่ทำการบิน ปัจจุบันจะมีการกำหนดเขตห้ามบินโดรนขึ้นหลายเขต เช่น เขตพระราชฐาน เขตสนามบิน เขตเมืองบางพื้นที่ เป็นต้น โดยในแอปพลิเคชันจะแสดงพื้นที่เขตห้ามบินขึ้น เราจะไม่สามารถทำการบินเข้าไปในเขตห้ามบินได้ แม้เราจะบังคับให้บินเข้าไปก็ตาม โดรนจะบินอยู่ที่เส้นเขตห้ามบินไม่สามารถบินเข้าไปได้ ถ้าเราต้องการบินในเขตห้ามบินต้องได้รับอนุญาตเท่านั้น และเราจะต้องส่ง SMS ไปขอรหัสเพื่อเราจะทำการสตาร์ทหรือติดเครื่องโดรนเพื่อบินขึ้นได้

ปกติโดรนโดยทั่วไปจะมีโหมดการทำงานอยู่ ๓ โหมด คือ โหมดปกติ (Normal Mode) โดรนจะบินด้วยความเร็วปกติคงที่ไม่เร็วมาก, โหมดกีฬา (Sport Mode) โดรนจะมีการปรับค่าเพื่อควบคุมตัวและทำความเร็วเต็มที่ เพื่อให้ตอบสนองกับการบังคับของจอยสติ๊กได้มากยิ่งขึ้น ทันท่วงทีการใช้งานด้วยความเร็วที่เพิ่มขึ้น แต่โหมดนี้จะทำให้โดรนใช้พลังงานมากขึ้นด้วย และโหมด Cine Mode โดรนจะทำงานช้า บินแบบช้า ๆ และคงที่ เพื่อใช้ในการถ่ายวีดีโอแบบสมูท (Smooth)

สำหรับมือใหม่ที่หัดบินโดรนให้ปลอดภัย ควรทำปฏิบัติตามนี้

๑. การอ่านคู่มือและทำความรู้จักกับอุปกรณ์ให้เรียบร้อยและเข้าใจวิธีการใช้งานก่อนทำการเริ่มบิน ถึงแม้ว่าโดรนในปัจจุบันจะมีลักษณะการใช้งานที่ง่ายและคล้าย ๆ กัน แต่เราควรทำความรู้จักกับอุปกรณ์ให้ครบถ้วนทั้งหมดก่อน เพราะการจะบินโดรนนั้นเราต้องรู้จักศักยภาพของอุปกรณ์ว่าสามารถบินหรือมีศักยภาพมากแค่ไหน ควบคุมอย่างไร เพื่อที่เราจะได้ไม่ประมาทในการใช้งาน จึงเป็นสิ่งที่สำคัญมาก

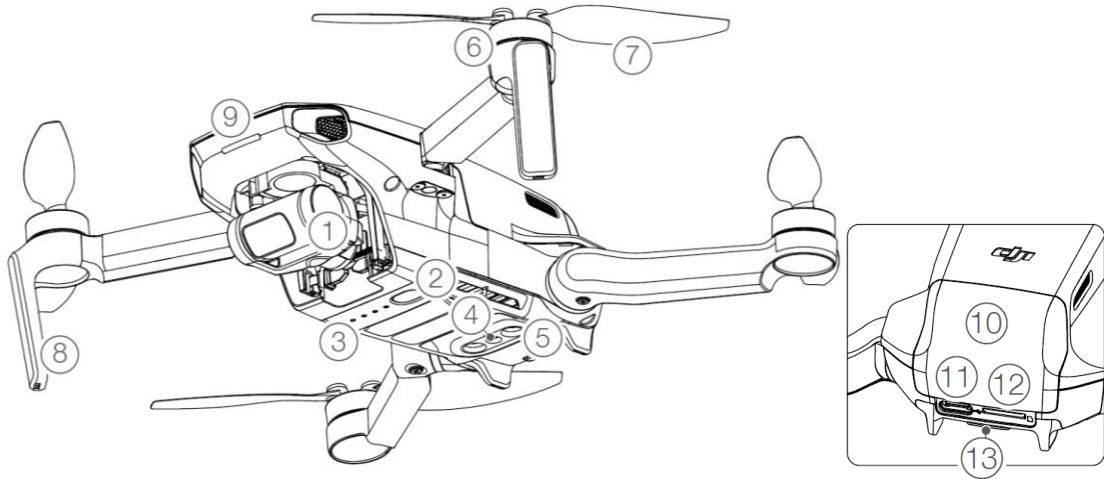
๒. รู้จักข้อกำหนดและข้อกำหนดเกี่ยวกับใช้งานโดรนในประเทศนั้น ๆ ให้ถี่ถ้วน

๓. ควรทำการฝึกบินในพื้นที่โล่งและบินไม่สูงเกินไป สำหรับผู้ฝึกหัดหรือมือใหม่ ควรบินโดรนในพื้นที่โล่งก่อน และบินในระดับที่ไม่สูงมากจนเกินไป เพราะผู้ฝึกหัดยังไม่มีเทคนิคขึ้นกับตัวโดรนมากพอและยังไม่เข้าใจการควบคุมการใช้งานต่าง ๆ ควรเริ่มจากการฝึกในพื้นที่โล่ง ๆ ก่อนแล้วค่อย ๆ บินไต่ระดับความสูงไปเรื่อย ๆ เพื่อความปลอดภัย

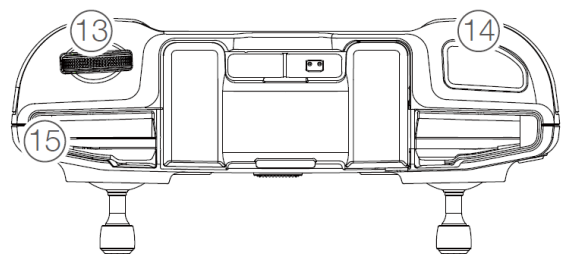
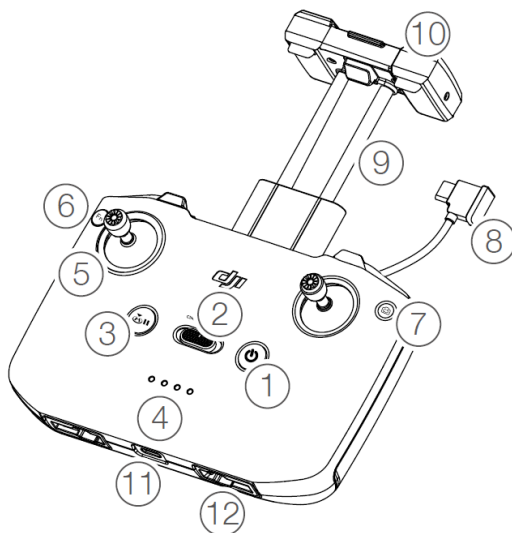
๔. ควรให้โดรนอยู่ในระดับสายตาเสมอ แม้ว่าตัวโดรนจะถูกออกแบบมาให้บินได้ไกล แต่การควบคุมที่ปลอดภัยที่สุดก็คือ การบินโดรนในระยะสายตา เพื่อความปลอดภัยของโดรนและผู้ที่อยู่รอบ ๆ บริเวณที่เราบินโดรน

๕. ไม่ประมาท ไม่บินผาดโผนและไม่ฝืนความสามารถของโดรน เพราะอาจทำให้เกิดอุบัติเหตุขึ้นได้ ไม่ว่าจะทำให้ตัวโดรนพัง หรือโดรนตกถูกทรัพย์สินผู้อื่นจนเกิดความเสียหาย หรือตกใส่ผู้อื่นให้กับรับอันตรายหรือบาดเจ็บ

แผนภาพโดรน



- ๑. กิมบอลและกล้อง
- ๒. ปุ่มพาวเวอร์
- ๓. ไฟ LED แสดงระดับแบตเตอรี่
- ๔. ระบบจับภาพด้านล่าง
- ๕. ระบบเซ็นเซอร์อินฟราเรด
- ๖. มอเตอร์
- ๗. ใบพัด
- ๘. เสาอากาศ
- ๙. ไฟ LED ด้านหน้า
- ๑๐. ฝาครอบแบตเตอรี่โดรน
- ๑๑. พอร์ต USB-C
- ๑๒. ช่องเสียบการ์ด MicroSD
- ๑๓. ไฟแสดงสถานะโดรน/ปุ่ม Quick Transfer



- ๑. ปุ่มพาวเวอร์
กดหนึ่งครั้ง เพื่อตรวจสอบระดับแบตเตอรี่ปัจจุบัน
กดหนึ่งครั้งและกดค้างอีกครั้ง เพื่อเปิดหรือปิดรีโมทคอนโทรล
- ๗. การสลับโหมดภาพนิ่ง/วิดีโอ
กดหนึ่งครั้ง เพื่อเปลี่ยนโหมดระหว่างภาพนิ่งและวิดีโอ
- ๘. สายรีโมทคอนโทรล

๒. เปลี่ยนโหมดการบิน
สลับระหว่างโหมด Sport, Normal และ Cine
๓. ปุ่มหยุดบินชั่วคราว/ Return to Home (RTH)
กดหนึ่งครั้ง เพื่อเบรกโดรนและสั่งให้ลอยอยู่กับที่ (เฉพาะเมื่อ GPS หรือระบบการจับภาพวัตถุด้านล่างใช้งานได้)
กดค้างไว้ เพื่อเริ่มใช้งาน RTH โดรนจะบินกลับมายัง Home Point (จุดขึ้นบิน) ล่าสุดที่บันทึกไว้ กดอีกครั้งเพื่อยกเลิก RTH
๔. ไฟแสดงระดับแบตเตอรี่ แสดงระดับแบตเตอรี่ปัจจุบันของรีโมทคอนโทรล
๕. จอยสติ๊ก
ใช้จอยสติ๊กเพื่อควบคุมการเคลื่อนไหวของโดรน ตั้งโหมดคั่นบังคับใน DJI Fly จอยสติ๊กสามารถถอดออกและเก็บได้ง่าย
๖. ปุ่มที่ตั้งค่าได้เอง
กดสองครั้ง เพื่อปรับตำแหน่งให้กิมบอลอยู่ตรงศูนย์กลางหรือเอียงกิมบอลลงไปตามล่าง (การตั้งค่าเริ่มต้น) ปุ่มสามารถตั้งได้ด้วย DJI Fly
- เชื่อมต่อโทรศัพท์มือถือ เพื่อการส่งข้อมูลวิดีโอผ่านสายรีโมทคอนโทรล สามารถเลือกสายตามแต่ชนิดของโทรศัพท์มือถือ
๙. ที่จับโทรศัพท์มือถือ
ใช้เพื่อยึดโทรศัพท์มือถือกับตัวรีโมทคอนโทรลให้มั่นคง
๑๐. เสืออากาศ
ส่งสัญญาณเพื่อการควบคุมโดรนและวิดีโอแบบไร้สาย
๑๑. พอร์ต USB-C
ใช้ในการชาร์จและเชื่อมต่อรีโมทคอนโทรลกับคอมพิวเตอร์
๑๒. ช่องเก็บจอยสติ๊ก
๑๓. ปุ่มควบคุมกิมบอล
สำหรับควบคุมความเอียงของกล้อง กดปุ่มปรับแต่งค้างไว้ เพื่อใช้ปุ่มบังคับกิมบอลเพื่อปรับการซูมในโหมดวิดีโอ
๑๔. ปุ่มชัตเตอร์/ บันทึก
กดหนึ่งครั้งเพื่อถ่ายภาพ หรือเริ่ม/หยุดการบันทึกวิดีโอ
๑๕. ช่องเสียบโทรศัพท์มือถือ ใช้เพื่อยึดโทรศัพท์มือถือ

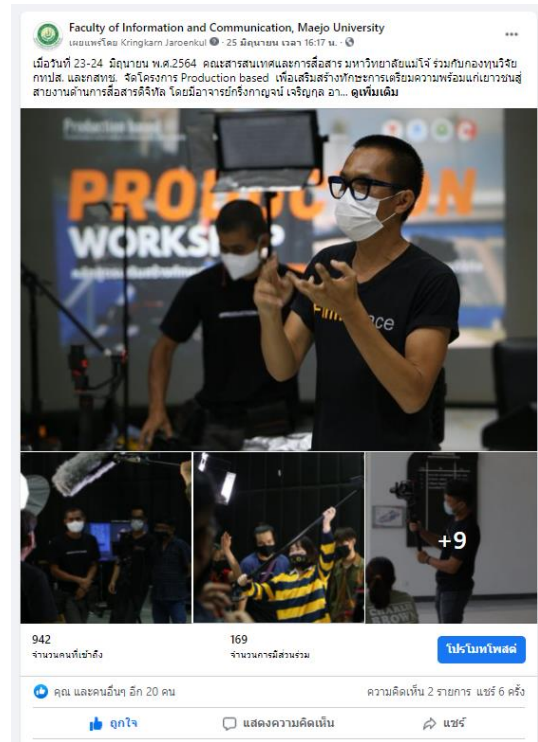
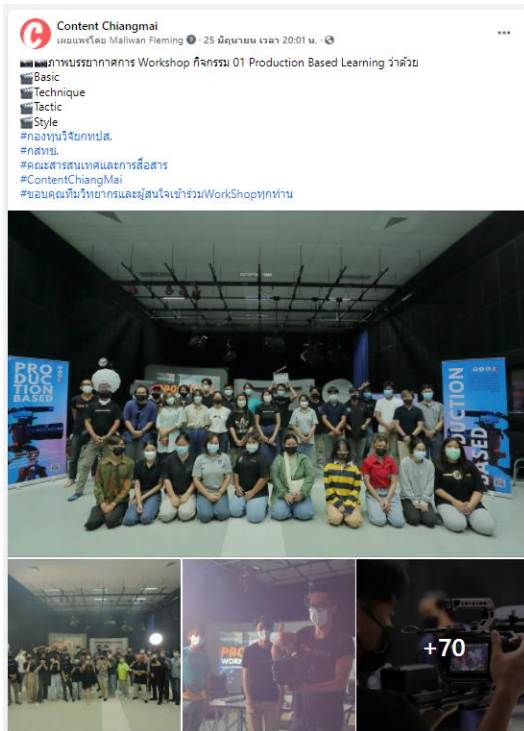
ภาพกิจกรรม
เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการ (Production)
ภายใต้โครงการกระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อ (Production based)
เพื่อเสริมสร้างทักษะการเตรียมความพร้อมแก่เยาวชน
สู่สายงานอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัล (Media lab)
รอบที่ ๑ วันที่ ๒๓ มิถุนายน ๒๕๖๔



ภาพกิจกรรม
เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการ (Production)
ภายใต้โครงการกระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อ (Production based)
เพื่อเสริมสร้างทักษะการเตรียมความพร้อมแก่เยาวชน
สู่สายงานอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัล (Media lab)
รอบที่ ๒ วันที่ ๒๔ มิถุนายน ๒๕๖๔



ทั้งนี้โครงการฯ ได้รวบรวมภาพบรรยากาศให้ผู้เข้าร่วมโครงการได้ชมผ่านทาง facebook fanpage : Content Chiangmai รวมทั้งทาง facebook fanpage : Faculty of Information and Communication, Maejo University



๓.๔ เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการ (Post Production)

กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมเชิงปฏิบัติ จึงได้แบ่งกิจกรรมออกเป็น ๒ วันหรือ ๒ รอบ เพื่อปฏิบัติตามมาตรการป้องกันการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา(โควิด-๑๙) โดยมีเนื้อหาการสอนเดียวกัน ซึ่งจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม รอบที่ ๑ ในวันที่ ๓๐ มิถุนายน ๒๕๖๔ มีจำนวน ๔๐ คน และรอบที่ ๒ ในวันที่ ๑ กรกฎาคม ๒๕๖๔ มีจำนวน ๔๐คน รวมทั้งสิ้น ๘๐ คน โดยทางโครงการได้ประกาศรับสมัครผู้เข้าร่วมอบรมผ่านทาง Facebook Fanpage : Content Chiangmai



ทั้งนี้ได้รับความสนใจจากกลุ่มเป้าหมายและบุคคลทั่วไปที่สนใจเข้าร่วมอบรม โดยได้ลงทะเบียนครบตามจำนวนทั้งสองวัน โดยทางโครงการได้ประกาศรายชื่อผ่านทาง Facebook Fanpage : Content Chiangmai



โดยมีรายละเอียดของกิจกรรมดังนี้

กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นการใช้เทคนิคการตัดต่อเพื่อการเล่าเรื่อง โดยใช้เครื่องมือการตัดต่อที่เป็นที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย คือ โปรแกรม Davinci resolve



DaVinci Resolve คือ โปรแกรมตัดต่อวิดีโอแบบฟรีแวร์ ที่ใช้สำหรับการทำงานด้านวิดีโอ ใช้แก้ไขสีของวิดีโอที่บกพร่อง หรือปรับสีตามที่เรต้องการ เป็นโปรแกรมตัดต่อคลิปวิดีโออย่างง่าย ไปจนถึงการตัดต่อภาพยนตร์ที่ใช้เทคนิค Effect ระดับสูงได้ ซึ่งเป็นที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย ไม่แพ้โปรแกรม Adobe Premiere Pro DaVinci Resolve เป็นโปรแกรมตัดต่อแบบ non linear ณ ปัจจุบันสามารถใช้งานได้ทั้ง Mac OS X, Windows และ Linux

โดยสามารถดาวน์โหลดโปรแกรม DaVinci Resolve ได้ที่เว็บไซต์ของ Blackmagic Design (<https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve/>)

และสามารถดาวน์โหลดไฟล์ คู่มือการใช้งานโปรแกรม DaVinci Resolve สำหรับผู้เริ่มต้นฉบับภาษาไทย ได้ที่เว็บไซต์ (http://bit.ly/DR16_BeginnersTH) และสามารถเรียนรู้เทคนิคการใช้งานต่าง ๆ ได้ทางช่อง YouTube Channel: Blackmagic Design

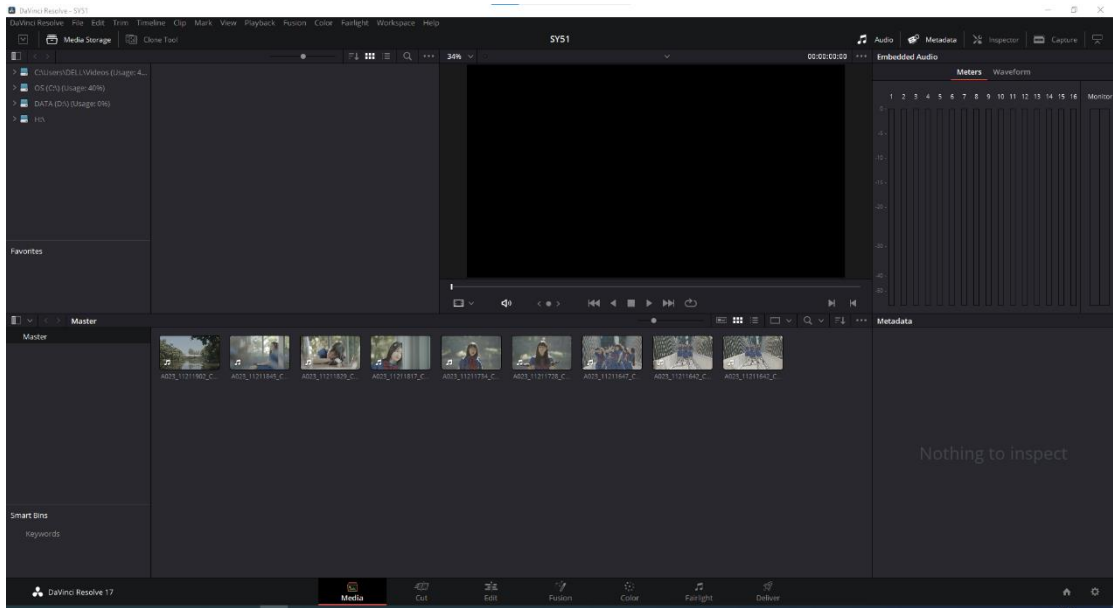
ข้อดี

- Davinci Resolve มาพร้อมกับรุ่นฟรีให้ใช้งาน
- ผู้ใช้สามารถทำงานร่วมกันภายในสภาพแวดล้อมเสมือนจริงแบบเรียลไทม์
- ไม่จำเป็นต้องนำเข้าหรือส่งออกซอฟต์แวร์ ทุกอย่างบรรจุอยู่ในแพ็คเกจเดียว
- ตัวเลือกสร้างสรรค์กล้องหลายตัว
- โปรแกรมสำหรับแก้ไขสี Color grading คุณภาพสูงระดับมืออาชีพ มีคุณสมบัติการตัดเกรดสีที่ยืดหยุ่น
- สามารถประสานเสียงและวิดีโอได้อย่างสมบูรณ์แบบ

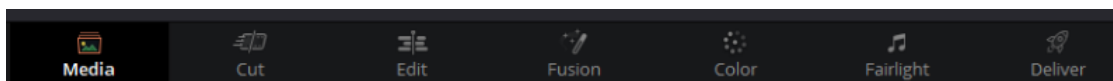
ข้อเสีย

- Davinci Resolves ต้องการคอมพิวเตอร์ระดับสูงในการทำงาน เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่กินทรัพยากรเครื่องพอควร
- เครื่องมือนี้ไม่ได้มาพร้อมกับลิงก์ไปยังแพลตฟอร์ม After Effects
- ผู้ใช้ที่มีประสบการณ์น้อย ผู้ใช้มือใหม่หรือย้ายมาจากโปรแกรมอื่น ๆ อาจพบว่าโปรแกรมนี้สร้างความสับสนให้กับผู้ใช้ เนื่องจากวิธีการใช้งานจะแตกต่างจากโปรแกรมอื่น จึงต้องใช้เวลาในการปรับตัวหรือเรียนรู้พอสมควร

คนส่วนใหญ่มักจะรู้จักโปรแกรม DaVinci Resolve ว่าเป็นโปรแกรมที่ทำ Color grading ยอดเยี่ยมระดับต้น ๆ ซึ่งมีบริษัทใหญ่ ๆ หรือค่ายหนังนำโปรแกรมนี้ไปใช้ในการทำสีกันอย่างแพร่หลาย เช่น หนังใน Netflix, ซีรีส์เกาหลีส, หนังมาร์เวลสตูดิโอส์ (Marvel Studios) เป็นต้น DaVinci Resolve ใช้ระบบการจัดการสี แบบ YRGB จะแยกช่องขาวดำออกจากช่องสี ดังนั้นเมื่อเราปรับสีขาวดำมันจะไม่กระทบส่วนของสีอื่น ๆ ตาหน้าของตัวโปรแกรมสามารถดูได้ดังนี้



ตัวโปรแกรมจะมี Switching Among Pages เป็นปุ่มสำหรับเลือกสลับหน้า page หรือโหมดการทำงาน ซึ่งแบ่งออกเป็น ๗ page หรือ ๗ โหมดการทำงาน ได้แก่ โหมด Media, Cut, Edit, Fusion, Color, Fairlight และ Deliver ซึ่งในการสอนการใช้งานโปรแกรม DaVinci Resolve ครั้งนี้ จะอธิบายให้ทราบเกี่ยวกับการใช้งานทั้ง ๗ โหมดการทำงานในเบื้องต้น เพื่อให้ผู้เข้าร่วมสามารถใช้งานโปรแกรมในการตัดต่อคลิปอย่างง่ายได้อย่างเข้าใจ



กระบวนการอธิบายหรือการสอนการใช้งานโปรแกรม DaVinci Resolve

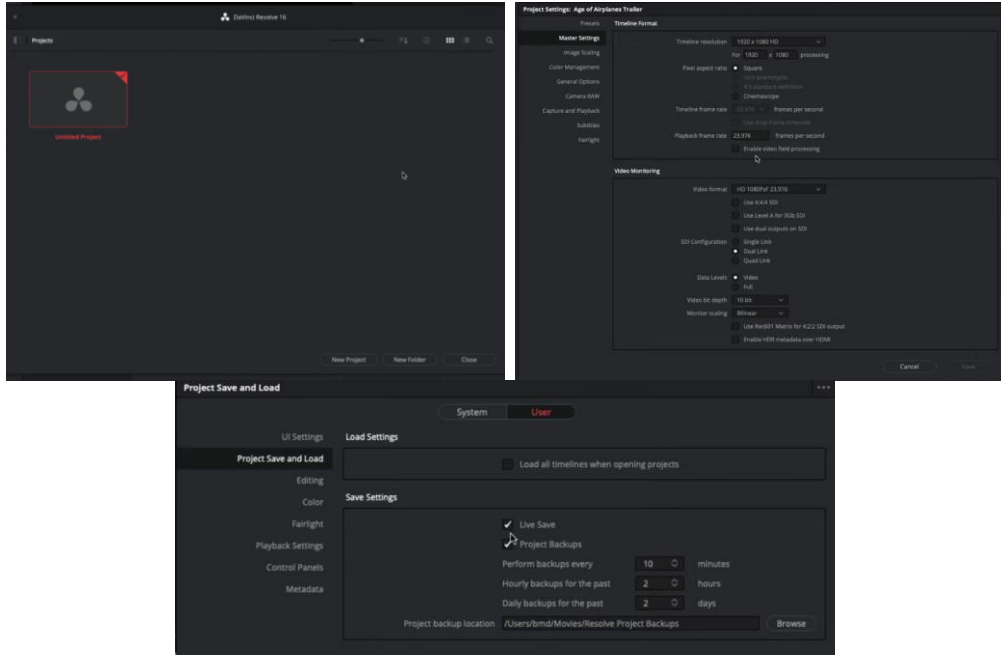


๑) การตั้งค่าและการนำเข้าไฟล์งาน

เป็นการอธิบายหน้าต่างโปรแกรม การสร้างไฟล์งาน (New project) จากหน้า Project Manager ซึ่งเป็นหน้าเริ่มต้นของการเปิดโปรแกรม นอกจากนี้ยังอธิบายการตั้งค่าก่อนการใช้งาน และวิธีการนำเข้าไฟล์งานที่ทำไว้ โดยมีรายละเอียดหัวข้อ ดังนี้

- การสร้างไฟล์งาน (New project) และการนำเข้าไฟล์งานในหน้า Project Manager

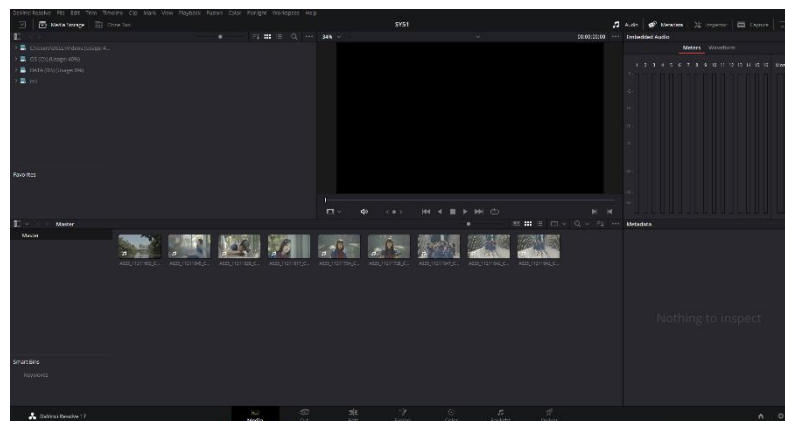
- การตั้งค่า Option ต่าง ๆ ในหน้า Project Setting และ Preferences เพื่อให้ได้ความละเอียด คุณสมบัติของงานและการทำงานของโปรแกรมตามที่ต้องการ เช่น เฟรมเรต (Frame rate) ความละเอียดในการแสดงผล การบันทึกงานอัตโนมัติ พื้นที่จัดเก็บข้อมูล เป็นต้น



๒) โหมดการทำงานหน้า Media

เป็นการอธิบายวิธีการนำเข้าไฟล์วิดีโอ ภาพและเสียง และการจัดการไฟล์ประเภทต่าง ๆ เพื่อให้ง่ายต่อการใช้งาน โดยมีรายละเอียดหัวข้อ ดังนี้

- การนำเข้าไฟล์วิดีโอ ภาพและเสียง (Import file)
- การจัดการไฟล์ประเภทต่าง ๆ เช่น การเรียงลำดับไฟล์ การสร้างโฟลเดอร์ เป็นต้น



๓) โหมตการทำงานหน้า Cut

เป็นการอธิบายวิธีการตัดต่อไฟล์วิดีโอ ภาพและเสียง เพื่อเตรียมสำหรับนำไปใช้ในหน้า โหมต Edit โดยมีรายละเอียดหัวข้อ ดังนี้

- เครื่องมือ/ปุ่ม ที่ใช้ในการตัดต่อ
- การเลือกช่วงวิดีโอ หรือการมาร์คอิน มาร์คเอาท์
- การตัดวิดีโอและภาพ



๔) โหมตการทำงานหน้า Edit

เป็นการอธิบายวิธีการแก้ไข การตัดต่อและการจัดวางวิดีโอ ภาพ เสียง ข้อความ ฯลฯ ใน ตำแหน่งที่ต้องการ โดยมีรายละเอียดหัวข้อ ดังนี้

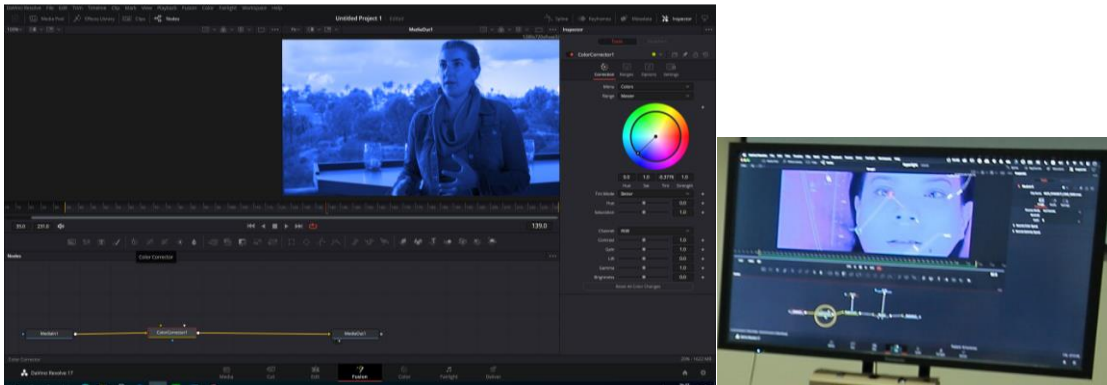
- การตัดต่อและการจัดวางวิดีโอ ภาพ เสียง
- การจัดการ Track ภาพและเสียง ในแถบ Timeline
- การใส่ video transition
- การใส่ข้อความให้กับวิดีโอ เช่น ชื่อเรื่อง คำบรรยาย/ซับไตเติ้ล
- การใส่ Effect ให้กับวิดีโอ เช่น การเคลื่อนไหวของข้อความ เป็นต้น



๕) โหมตการทำงานหน้า Fusion

เป็นการอธิบายการใช้ Effect พิเศษต่าง ๆ เช่น การใส่แสง โมชันกราฟิก เป็นต้น โดยมีรายละเอียดหัวข้อ ดังนี้

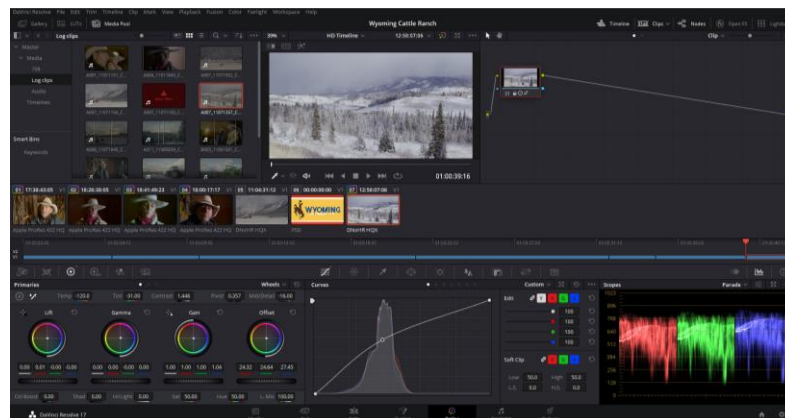
- การใช้ Effect พิเศษทางกายภาพในการใส่แสง หรือการปรับสีซ็อนทับตัววิดีโอ
- การใช้ โมชันกราฟิก (Motion Graphic)



๖) โหมตการทำงานหน้า Color

เป็นการอธิบายวิธีการแก้ไขสี การตกแต่งสีของวิดีโอ (Color grading) และการใส่เอฟเฟกต์ให้กับภาพ (Filter Effect) ให้มีความน่าสนใจ ซึ่งถือเป็นคุณสมบัติเด่นของโปรแกรม DaVinci Resolve โดยมีรายละเอียดหัวข้อ ดังนี้

- เครื่องมือ/ปุ่ม ที่ใช้ในการแก้ไข/ปรับแต่งสีของวิดีโอ
- การทำ Color grading
- การใส่เอฟเฟกต์ให้กับภาพ (Filter Effect)



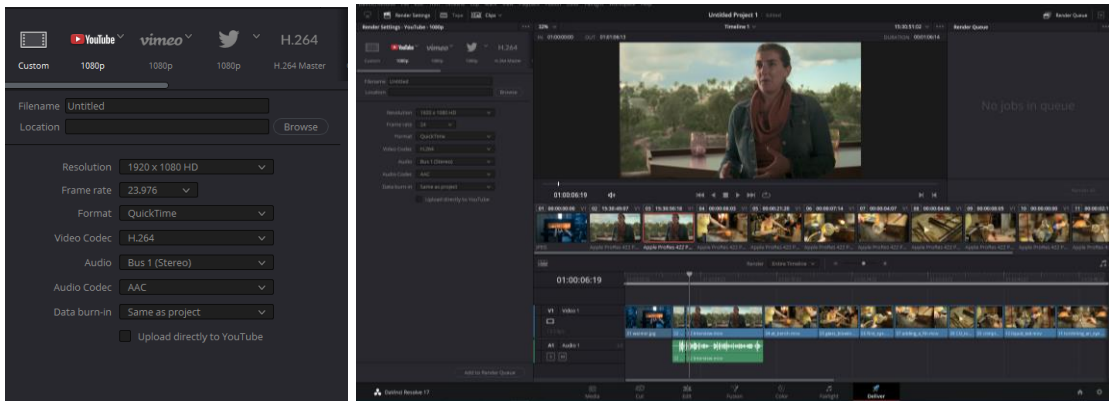
๗) โหมดการทำงานหน้า Fairlight

เป็นการอธิบายการจัดการระบบเสียง การปรับระดับเสียงให้กับวิดีโอ



๘) โหมดการทำงานหน้า Deliver

เป็นการอธิบายการกำหนดค่าวิดีโอและรูปแบบวิดีโอที่นิยม เมื่อต้องการ Export หรือ Render ไฟล์งานฉบับสมบูรณ์



ภาพกิจกรรม

เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการ (Post Production)
ภายใต้โครงการกระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อ (Production based)
เพื่อเสริมสร้างทักษะการเตรียมความพร้อมแก่เยาวชน
สู่สายงานอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัล (Media lab)
รอบที่ ๑ วันที่ ๓๐ มิถุนายน ๒๕๖๔

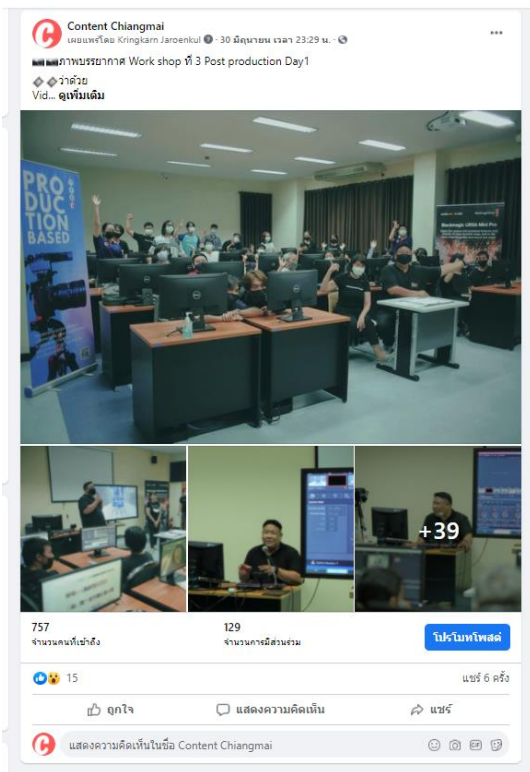


ภาพกิจกรรม

เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการ (Post Production)
ภายใต้โครงการกระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อ (Production based)
เพื่อเสริมสร้างทักษะการเตรียมความพร้อมแก่เยาวชน
สู่สายงานอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัล (Media lab)
รอบที่ ๒ วันที่ ๑ กรกฎาคม ๒๕๖๔



นอกจากนี้โครงการฯ ได้ประมวลภาพกิจกรรมไว้ให้ผู้เข้าร่วมอบรมได้ติดตามผ่านทาง Facebook Fanpage : Content Chiangmai



๓.๕ เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการเผยแพร่ On Line On Ground

กิจกรรมนี้จัดขึ้นในวันที่ ๒ กรกฎาคม ๒๕๖๔ มีจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน ๖๐ คน โดยใช้ห้องขนาดจุคนได้ ๑๐๐ คนซึ่งเป็นห้องสตูดิโอที่มีเพดานสูง โดยได้จัดที่นั่งให้ห่างกัน เพื่อปฏิบัติตามมาตรการป้องกันการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (โควิด-๑๙) สำหรับในรอบนี้กลุ่มเป้าหมายได้สมัครครบก่อนจึงไม่ได้ทำการประกาศรายชื่อผ่านทาง Facebook Fanpage ทั้งนี้ผู้สนใจทั่วไปสามารถติดตามรับชมผ่านทาง Live สดผ่าน Facebook Fanpage : Content Chiangmai มีรายละเอียดดังนี้

Production based
โดยทีมงานช่างภาพและกราฟิกดีไซน์ เพื่อเสริมสร้างศักยภาพด้านคอนเทนต์และโซเชียลมีเดียของนักศึกษา

SOCIAL MEDIA MARKETING & BRAND VALUE WORKSHOP

2 กรกฎาคม 2564 ณ Studio1 ชั้น 1
คณะสารสนเทศและการสื่อสาร ตั้งแต่เวลา 09.30 เป็นต้นไป

f LIVE ทางเพจ Content Chiangmai

สือสารให้ตรงใจด้วย Social Media Marketing
ณัฐนันท์ อิมแถลง
Founder and Marketing Director
Blackcat Agency Co.,Ltd.

การสร้าง Brand Value ด้วย Content และ Storytelling
ชนิภากรณีย์ ปิ่นธิดา
เศียรดีศักดิ์ นุสรินทร์
Content Creator
Crenovative Content Co.,Ltd

ดำเนินการเสวนาโดย
อ.ดร.ทรงเกียรติ จรัสสันติจิต
อาจารย์ประจำสาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยพายัพ



หัวข้อ: “สื่อสารให้ตรงใจด้วย Social Media Marketing”

การสื่อสารในสื่อใหม่ด้วยกระบวนการคิดสร้างสรรค์สำหรับการทำ Story telling และการวางแผน Social Media มีความสำคัญในแง่ของการทำการตลาด (Marketing) ด้วยวิธีการใช้ Content และ Storytelling เพื่อการสื่อสารในยุคปัจจุบัน ซึ่งอยู่ในรูปแบบของออนไลน์และออฟไลน์ โดยที่สื่อออนไลน์ที่กำลังเป็นที่นิยม ได้แก่ แพลตฟอร์มของ Facebook, IG หรือ YouTube เป็นต้น ถือเป็นสื่อที่กำลังมาแรงและช่วยในการนำเสนอเรื่องราว (Content) หรือความเป็นตัวตนของผู้ใช้ ด้วยวิธีการนำเสนอผ่านแพลตฟอร์มที่เหมาะสม เพราะสื่อโซเชียลมีเดีย (Social Media) เป็นสื่อที่ทุกคนต้องให้ความสำคัญ ไม่ใช่เฉพาะเอเจนซีเอง แม้กระทั่งตัวบุคคลหรือองค์กรขนาดใหญ่ในประเทศไทย ส่วนใหญ่เลือกที่จะใช้โซเชียลมีเดีย (Social Media) ในการนำเสนอเรื่องราว (Content) เพื่อการสื่อสารนำเสนอผลิตภัณฑ์ (Product)

“Content is King” เป็นเรื่องที่สำคัญต่อการทำการตลาดในยุคนี้ เพราะคอนเทนต์ (Content) เป็นหนึ่งในกลยุทธ์การตลาด ซึ่งก็คือ การนำเสนอเรื่องราวผ่านสื่อช่องทางต่าง ๆ ตาม Social Media ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบวิดีโอ อินโฟกราฟฟิค บทความต่าง ๆ ซึ่งนั่นก็คือ คอนเทนต์ (Content) การทำคอนเทนต์มีความสำคัญมาก ในฐานะผู้ผลิตสื่อจะต้องเข้าใจวัตถุประสงค์ของการที่จะทำคอนเทนต์ โดยจะต้องตั้งคำถามเพื่อทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายที่เราต้องการจะสื่อสารเป็นใคร แล้วเขาเหล่านั้นกำลังสนใจในเรื่องไหน เพื่อเก็บข้อมูลเป็นองค์ประกอบในการทำคอนเทนต์ให้ตรงใจ ถูกจุด สื่อสารได้ตรงกับกลุ่มเป้าหมายมากยิ่งขึ้น ในส่วนของ Storytelling รวมถึงการเล่าเรื่อง ถือเป็นอีกหนึ่งกลยุทธ์ที่จะช่วยเสริมคอนเทนต์ของเราให้มีพลังมากยิ่งขึ้น เรียกว่า เป็นการเสริมในเรื่องของอารมณ์และการเข้าถึงความรู้สึกของผู้เปิดรับสื่อมากยิ่งขึ้น ส่วน Storytelling ผู้ผลิตสื่อส่วนใหญ่ก็จะทำในส่วนของโปรโมชัน แล้วก็มีการทำหนัง สถานการณ์ปัจจุบันมีการนำเสนอภาพยนตร์ผ่านช่องทางออนไลน์เพิ่มมากขึ้นอย่าง Netflix ซึ่งมีผู้บริโภคเปิดรับสื่อจำนวนมาก ถ้ามีการนำ Brand Value การสร้าง Story telling การทำคอนเทนต์ที่ดี การเล่าเรื่องที่ดีมาเพื่อสนับสนุนในส่วนของคุณคอนเทนต์

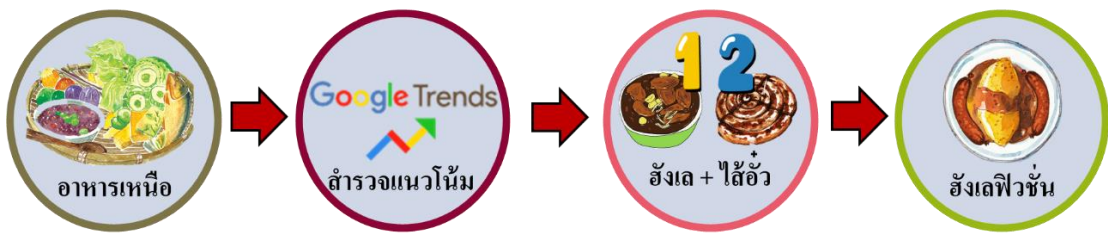
หรือตัวหนังสือ กราฟฟิกที่ทำ ก็จะสามารถนำเสนอผลงานให้มีจุดเด่นออกมาได้ ในแต่ละวันมีการอัปเดตคอนเทนต์ขึ้นบนแพลตฟอร์ม YouTube เยอะมาก ซึ่งในเชิงธุรกิจเปรียบเหมือน Red Ocean คือมีการแข่งขันสูง มีคู่แข่ง มีเนื้อหาคอนเทนต์หลากหลาย ผู้ผลิตสื่อจะต้องสร้างความโดดเด่นให้คนดูสามารถเลือกรับสื่อได้ เพราะปัจจุบันเส้นแบ่งเวลาและพื้นที่ในการเปิดรับสื่อไม่เหมือนกับอดีต ทุกคนสามารถเข้าถึงสื่อได้ เพียงแค่มีมือถือก็สามารถที่จะผลิตสื่อหรือรับชมคอนเทนต์ได้ทุกที่ทุกเวลา

การสร้างคอนเทนต์จะสัมพันธ์กับการวางแผนในเรื่องของการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย ซึ่งจะต้องพิจารณาศึกษาคู่แข่งบนแพลตฟอร์มไม่ว่าจะเป็น Google, Facebook, Twitter หรือว่า YouTube ทุกช่องทางสื่อมีเนื้อหาคอนเทนต์เกี่ยวกับสินค้าหรือบริการที่จะนำเสนอลูกค้า ซึ่งสามารถศึกษาได้ว่าคู่แข่งทำอะไร แล้วธุรกิจของเราจะอย่างไรเพื่อสร้างจุดเด่นหรือความแตกต่าง โดยกระบวนการวางแผน ๔ ขั้นตอน ประกอบไปด้วย การศึกษาคู่แข่ง, การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย, การกำหนดวัตถุประสงค์ในการนำเสนอคอนเทนต์และการกำหนดกลยุทธ์การเลือกใช้คอนเทนต์

กระบวนการวางแผน (Planning)	วิธีการ (Methods)
๑. คู่แข่ง	<ul style="list-style-type: none"> - ค้นหาความสนใจของลูกค้าและคู่แข่ง ผ่าน Google Trend - ค้นหาช่องว่าง (Gaps) ของเนื้อหา เพื่อสร้างความแตกต่างของประเด็นที่ยังไม่ได้นำเสนอผ่านสื่อ
๒. กลุ่มเป้าหมาย	<ul style="list-style-type: none"> - กำหนดกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการสื่อสาร - ค้นหาความสนใจของกลุ่มลูกค้าในประเด็นนั้นๆ
๓. วัตถุประสงค์	<ul style="list-style-type: none"> - เพื่อนำเสนอความรู้ - เพื่อนำเสนอความบันเทิง
๔. กลยุทธ์	<ul style="list-style-type: none"> - VDO Contents - Real Time Contents - Marketing mix - Brand Management

กรณีตัวอย่าง การสร้างวิดีโอคอนเทนต์เกี่ยวกับการทำอาหาร ธุรกิจจะต้องศึกษาคู่แข่งในตลาด บนแพลตฟอร์มต่าง ๆ ค้นหาวิธีสร้างความแตกต่างจากคู่แข่ง สิ่งที่คู่แข่งยังไม่ได้ทำหรือนำเสนอผ่านการใช้เครื่องมือ Google Trend สมมุติว่าเราจะทำคอนเทนต์อาหารเหนือ ค้นหาอาหารเหนือที่ขึ้นใน List ของ Google ว่าเป็นอาหารประเภทไหน จะค้นพบหลายเมนูที่ลูกค้าค้นหาที่สุดใน Google เช่น แกงฮังเล, ไข่อั่ว ก็สามารถที่จะหยิบจับเมนูเหล่านี้สร้างคอนเทนต์หรือว่าประยุกต์ใช้กับ

แพลตฟอร์มที่เราจะเผยแพร่ในเรื่องของการทำอาหารได้อย่างหลากหลาย เช่น การนำเสนอเรื่องราวของแกงฮังเลในรูปแบบของการยกระดับอาหารเหนือ (Mess) หรืออาจจะเป็นแกงฮังเลฟิวชั่น (Fusion Food) หรือว่าอาจจะเป็นแกงฮังเลที่เป็นต้นตำรับโบราณที่ไม่เหมือนที่ใด (Original) ซึ่งสมมติว่าเราค้นหา (Search) คำว่า “แกงฮังเล, ใส่อั่ว” ก็สามารถนำมาผสมผสานรวมกันสร้างเป็นเมนูใหม่และนำเสนอลงไปบนแพลตฟอร์มที่ต้องการ



การค้นหาสืบค้น (Search Engine) เพื่อนำข้อมูลมาวางกลยุทธ์เพื่อนำเสนอสินค้าและบริการภาคธุรกิจหรือการสร้างคอนเทนต์เพื่อให้ลูกค้าอยู่กับเนื้อหาถือเป็นกลยุทธ์ให้ลูกค้าติดตาม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกลยุทธ์การเลือกใช้คอนเทนต์ ซึ่งต้องอาศัยเทคนิคของแต่ละบุคคล ในการนำเสนอคอนเทนต์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการให้ความรู้หรือการนำเสนอคอนเทนต์เพื่อส่งมอบความบันเทิงให้กับผู้เปิดรับสื่อในช่องทางต่าง ๆ ทั้งนี้ต้องอาศัยการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายที่ต้องการให้เปิดรับสื่อ สำหรับการทำการ Content Marketing เพื่อศึกษาลักษณะนิสัยและพฤติกรรม ยกตัวอย่างการกำหนดกลุ่มเป้าหมายในช่วงอายุ ๑๕-๒๐ ปี ซึ่งต้องทำการศึกษาว่า คนใน Generation นี้มีความสนใจในเรื่องไหน โดยอาจศึกษาตามบทความหรือใน Social Media แล้ววิเคราะห์โดยอาศัยเครื่องมือการตลาด Marketing Mix การลงพื้นที่ศึกษาตลาดกับกลุ่มเป้าหมายนี้ ในการที่จะทำคอนเทนต์รวมถึงการสร้างแบรนด์หรือผลิตภัณฑ์

การสื่อสารร่วมสมัย	
การศึกษากลุ่มลูกค้า (Segmentation)	เป้าหมาย (Goal)
๑. ประชากรศาสตร์ (Demographics) ๒. ภูมิศาสตร์ (Geography)	๑. การสร้างคอนเทนต์ที่แตกต่าง (Different) ๒. การสื่อสารที่ตอบโจทย์ความต้องการลูกค้า

๓. จิตวิทยา (Psychographics)	๓. การคำนึงพฤติกรรมในการเปิดรับสื่อของลูกค้า
๔. พฤติกรรม (Behavioral)	๔. การสื่อสารการตลาด

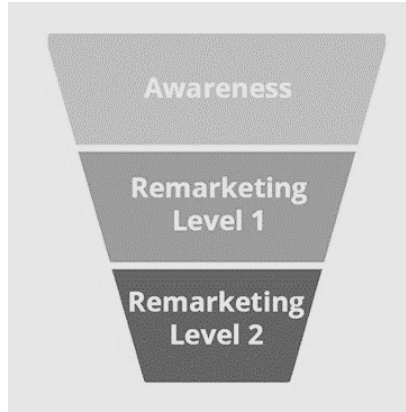
โดยสรุปแล้วการวิเคราะห์กลุ่มผู้บริโภค อาจใช้หลักเกณฑ์ง่าย ๆ เช่น หลักประชากรศาสตร์ หลักจิตวิทยาและหลักภูมิศาสตร์ ซึ่งหลักประชากรศาสตร์ ก็คือ เพศ, อายุ, การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ว่ากลุ่มเป้าหมายอายุเท่าไร อาชีพอะไร มีความสนใจในด้านไหน พื้นฐานครอบครัวเป็นคนชนชั้นกลาง ชนชั้นล่าง เพราะว่าในแต่ละกลุ่มเป้าหมายก็จะมี ความแตกต่างกัน อันที่สองก็คือ หลักเกณฑ์ของ จิตวิทยาต้องศึกษาว่า ผู้ชมสื่อของเราชอบเรื่องอะไร แม้ว่าในกลุ่มวัยรุ่นกลุ่มเดียวกัน แต่ก็อาจมี ความชอบแตกต่างกัน ในแง่ของภูมิศาสตร์ บริบทของคนเชียงใหม่อยู่ในเมืองกับนอกเมืองก็มีความ

เกณฑ์การแบ่งกลุ่มลูกค้า (Segmentation)	ประเด็นพิจารณา (Issue)
๒. ประชากรศาสตร์ (Demographics)	<ul style="list-style-type: none"> - อายุ - เพศ - รายได้ - การศึกษา - เชื้อชาติ/ศาสนา
๒. ภูมิศาสตร์ (Geography)	<ul style="list-style-type: none"> - สถานภาพ - ครอบครัว/ธุรกิจ - ที่อยู่อาศัย - อาชีพ
๒. ภูมิศาสตร์ (Geography)	<ul style="list-style-type: none"> - ภูมิภาค - บริเวณพื้นที่ - ขนาดเมือง - สภาพภูมิอากาศ
๓. จิตวิทยา (Psychographics)	<ul style="list-style-type: none"> - บุคลิกภาพ - อารมณ์ - ความคิด - ความรู้สึก
๔. พฤติกรรม (Behavioral)	<ul style="list-style-type: none"> - อุปนิสัย - ปฏิสัมพันธ์กับแบรนด์ - การเข้าถึงข้อมูล - การซื้อสินค้า/บริการ

ต่างกัน ซึ่งสามารถสรุปประเด็นสำคัญที่ใช้ในการวิเคราะห์ที่ได้ดังนี้

การกำหนดวัตถุประสงค์ในการนำเสนอ เรื่องของการเลือกใช้คอนเทนต์ Social Media ในแต่ละแพลตฟอร์ม (Platform) ต้องทำความเข้าใจถึงกฏหรือไลฟ์สไตล์ของแต่ละแพลตฟอร์มที่แตกต่างกัน การเลือกใช้คอนเทนต์ให้สอดคล้องกับแพลตฟอร์มจะต้องมีการวางแผนคอนเทนต์ (Content Journey) ซึ่งในส่วนของคอนเทนต์เจอนี้ ต้องมีการวางแผนเป็นขั้นตอน โดยใช้คอนเทนต์ ฟันเนล (Content Funnel) ๓ ขั้นตอน คือ การรับรู้และความตระหนักถึงของลูกค้า (Awareness), Remarketing ๑ (การทำตลาดไปที่เป้าหมายที่เคยปฏิสัมพันธ์กับเรา) การทำการตลาดไปยัง

กลุ่มเป้าหมายที่เรารู้ว่าเขาให้ความสนใจกับสื่อต่าง ๆ ที่เคยได้นำเสนอไป ซึ่งนับเป็นกลุ่มลูกค้าที่มีแนวโน้มจะซื้อสินค้า ซึ่งเป็นการ Remarketing ครั้งที่หนึ่ง, การ Remarketing ๒ ทำการคัดเลือกลูกค้าจากกลุ่มใหญ่ๆที่ผ่านเกณฑ์ที่เราเป็นผู้กำหนด จนได้ลูกค้าตัวจริงเป็นกลุ่มเป้าหมายที่แท้จริง



ในขั้นตอนแรกจะต้องกำหนดวัตถุประสงค์การทำคอนเทนต์เพื่ออะไร การสร้างการรับรู้ (Awareness) ในขั้นตอนนี้ (Stage) จะเป็นการทำคอนเทนต์ในลักษณะของการหว่านแห่แบบกว้าง ๆ ที่จะนำเสนอสื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้หลากหลาย ในขั้นตอนที่ ๒ จะเริ่มแคบลง เพื่อสร้างการมีส่วนร่วม ผู้ผลิตคอนเทนต์จะต้องพิจารณากลุ่มคนที่กำลังสนใจเนื้อหาที่นำเสนอให้กลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้ติดตามหรืออยู่กับคอนเทนต์ของเราต่อ เพื่อสร้างให้เกิดการมีส่วนร่วมกัน เช่น การกดไลค์ กดแชร์ การคอมเมนต์ต่าง ๆ ให้กลุ่มเป้าหมายรู้สึกอยากที่จะติดตามผลงานของเราต่อเนื่อง ในขั้นตอนที่ ๒ นี้เลือกเฉพาะกลุ่มเป้าหมายที่สนใจสื่อจริงๆ เข้าสู่ขั้นตอนที่ ๓ จะเริ่มเห็นกลุ่มคนที่เริ่มสนใจผลิตภัณฑ์หรือว่าแบรนด์ของธุรกิจเราจริง ๆ ซึ่งกลุ่มเป้าหมายกำลังอยู่ในขั้นตอนของการวิเคราะห์พิจารณาจากสิ่งที่ได้รับ คอนเทนต์ที่นำเสนอในช่วงนี้ จะเป็นประเภทการรีวิวหรือว่าการเปรียบเทียบ สุดท้ายก็เพื่อทำการปิดการขาย คอนเทนต์ส่วนมากจะเป็นพวกโปรโมชั่นต่าง ๆ เพื่อจูงใจกลุ่มเป้าหมายให้ตัดสินใจซื้อให้เร็วที่สุด

กรณีตัวอย่าง คอนเทนต์จากเพจ SALMON. LAB ซึ่งนำเสนอคอนเทนต์ที่มีความแตกต่างเฉพาะตัว เช่น การนำเสนอคอนเทนต์วงการเพลง T-pop ไทยที่กระแสกำลังมาแรงในตอนนี้ มาผสมผสานกับคอนเทนต์ของคนวัยทำงานที่กำลังเหนื่อยล้าจากการทำงาน อย่างวง ๔EVE เพลง “วัดปะหละ?” ส่วนหนึ่งของบทเพลงที่ว่า “เขารักเธอเท่าไร ฉันรักเธอมากกว่า” นำคอนเทนต์นี้มาเปลี่ยนให้เข้ากับคนวัยทำงาน กลายเป็น “เขาเลิกงานเมื่อไหร่ ฉันเลิกตีกิ่งกว่า” ซึ่งเนื้อหามันก็ตรงกับคนวัยทำงานที่ได้เห็นคอนเทนต์นี้ แล้วก็จะทำให้เกิดการแชร์ การมีส่วนร่วมในโพสต์ เกิดการแท็กเพื่อนขึ้นมาโดยที่เพียงแค่ทำคอนเทนต์แล้วก็ติดเครื่องหมายแฮชแท็ก (#) อีกกรณีตัวอย่าง เช่น Disney กับ AIS ที่เพิ่งโปรโมทแคมเปญ “Disney HotStar Thailand” จนเกิดกระแสไปทำแฮชแท็กเพิ่มเติม โดยมีการนำชื่อศิลปินที่ Brand Ambassador ของ AIS มาใช้นำหน้าชื่อแคมเปญนี้ เช่น พี่เป็ก Disney, วิ Disney, แอลลี Disney หรือเจ้าหญิงดิสนีย์ เป็นต้น ซึ่งกระแสการเกิดแฮชแท็กนี้ จะช่วยสนับสนุนให้กระแสแคมเปญนี้ประสบความสำเร็จมากยิ่งขึ้นไปอีก แสดงให้เห็นว่า การทำคอนเทนต์ควรจะทำให้

มันมีความร่วมสมัย ตรงกับความชื่นชอบของกลุ่มเป้าหมาย ส่วนของการนำเสนอบนแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย เราสามารถสร้างคอนเทนต์กับเทรนด์ (Trends) หรือการชาเลนจ์ (Challenge) กับแบรนด์ต่าง ๆ ได้ เช่น เพลงของ วี วีโอเล็ตที่อยู่บนแพลตฟอร์มของติ๊กต็อก (Tiktok) ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มสำหรับการการเต้น การทำคอนเทนต์เพลง คลิปวิดีโอก็เป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริมการตลาด ซึ่งต้องตามกระแสให้ทัน สำหรับคอนเทนต์แบบเรียลไทม์ (Real Time Content) เช่น กระแสข่าวช้างที่ชนกำแพงบ้าน ก็ทำให้เกิดกระแสคอนเทนต์แบบเรียลไทม์ที่การตลาดนำมาใช้ เช่น Burger King Thailand กับความอร่อยทะลุบ้าน, เจ้าแก๊นน้อย อร่อยฟินฟิน ฟินจนว่าวทะลุครัว, น้องแมวบุกบ้าน เป็นต้น ซึ่งสามารถประยุกต์ใช้ในการทำรายการหรือว่าการทำวิดีโอโปรดักชั่น (VDO Production) สำหรับการทำคอนเทนต์แบบเรียลไทม์ สามารถทำในรูปแบบของวิดีโอสั้นๆ ได้แต่ต้องเลือกให้เหมาะสมกับแพลตฟอร์ม ว่าสามารถเชื่อมโยงกับคอนเทนต์ได้ สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายของแต่ละแพลตฟอร์ม

ตัวอย่างสื่อ	แนวคิด (Idea)	เป้าหมาย (Goal)
๑. เพจ SALMON. LAB 	<ul style="list-style-type: none"> - การสร้างคอนเทนต์จากการเปลี่ยนเนื้อเพลง “วัดปะละ” ของวงเกิร์ลกรุ๊ปไทย ๔EVE - สร้างคอนเทนต์ที่ร่วมสมัยใหม่ สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย 	<ul style="list-style-type: none"> - ทำให้เกิดการกดไลค์ กดแชร์ โฟสและเพจเพิ่มขึ้น - กระตุ้นการมีส่วนร่วมของคนในเพจ
๒. เพจ Disney+ Hotstar Thailand 	<ul style="list-style-type: none"> - โปรโมทแคมเปญ Hot Star Thailand ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ - ใช้ศิลปินที่เป็น Brand Ambassador ของ AIS ในการโปรโมทและการใช้เครื่องหมาย (#Disney Hot StarThailand) 	<ul style="list-style-type: none"> - สร้างการรับรู้ทางการตลาดให้กับสินค้าและบริการของธุรกิจในช่วงกว้าง - เกิดกระแสการโปรโมทโดยผู้เปิดรับสื่อเอง ด้วยวิธีการใช้แฮชแท็กเพิ่มเติม เช่น #PackDisney เป็นต้น
๓. เพลงกั๊กตัว บน Tiktok	<ul style="list-style-type: none"> - การโปรโมทเพลงใหม่ของศิลปิน วี วีโอเล็ต ผ่านแพลตฟอร์ม Tiktok 	<ul style="list-style-type: none"> - เกิดกระแสการเต้นเลียนแบบศิลปิน

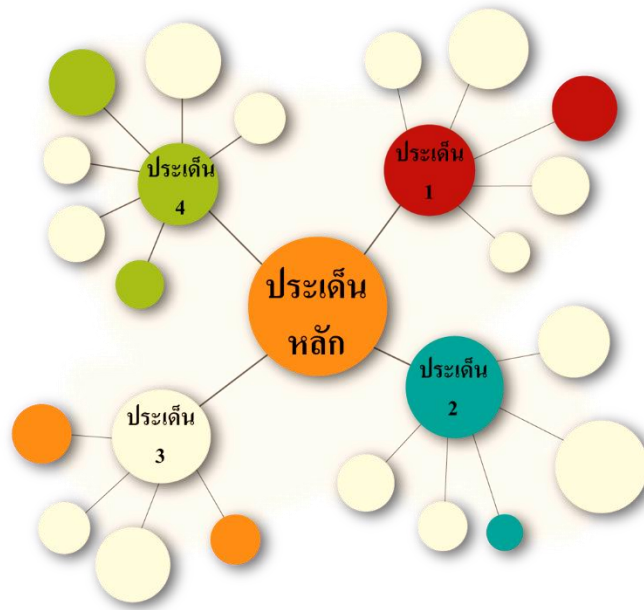
ตัวอย่างสื่อ	แนวคิด (Idea)	เป้าหมาย (Goal)
	<ul style="list-style-type: none"> - การเล่น Challenge เพื่อกิจกรรมการส่งเสริมการตลาด หรือว่าส่งเสริม คอนเทนต์ของศิลปิน 	<ul style="list-style-type: none"> - เกิดกระแสคอนเทนต์แบบเรียลไทม์ และ แฮชแท็ก #VioletteWautier
<p>๔. เพจ Burger King Thailand</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - การสร้างคอนเทนต์แบบเรียลไทม์ ที่ตอบโจทย์ความสนใจในปัจจุบัน “ชาวช่างบุกชนห้องครัว เกิดกระแสในโซเซียล” - เลือกสื่อ/แพลตฟอร์มที่เหมาะสมกับคอนเทนต์และทันต่อกระแส 	<ul style="list-style-type: none"> - เกิดกระแสการทำการตลาดออนไลน์ โดยภาคธุรกิจออกมานำเสนอสินค้า

การทำคอนเทนต์จะช่วยในเรื่องของการตลาด อันจะนำไปสู่ยอดขายที่เพิ่มขึ้น ช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เปิดรับสื่อในช่องทางสื่อต่าง ๆ และช่วยสร้าง Traffic ช่วยเพิ่มคุณค่าให้กับแบรนด์ของธุรกิจ ส่งผลทางบวกต่อ SEO (Search Engine Optimization) นอกจากนี้ยังช่วยสร้างการประชาสัมพันธ์ข้ามสื่อ ถือเป็น การเชื่อมโยงสื่อจากช่องทางต่าง ๆ หรือ Backlink กลับมาหาเพจหรือเว็บไซต์ของธุรกิจ

ประเภทสื่อ	ข้อดี	ข้อจำกัด
<p>๑. เฟสบุ๊ก</p>	<ul style="list-style-type: none"> - เน้นการให้ข้อมูลข่าวสาร หลากหลายรูปแบบ - เข้าถึงกลุ่มคนส่วนใหญ่ ตั้งแต่อายุ 18 ปี ขึ้นไป - สามารถสร้างคอนเทนต์ได้จาก ข้อมูลอินบ็อก คอมเมนต์ ฯลฯ - มีข้อมูลสรุปเป็นกราฟ เพื่อวัดผลคอนเทนต์ 	<ul style="list-style-type: none"> - พัดหน้าเฟสบุ๊กเยอะมาก - คอนเทนต์ที่โผล่มาเห็นได้อย่างจำกัดหากไม่มีการซื้อโฆษณา

ประเภทสื่อ	ข้อดี	ข้อจำกัด
๒. ทวิตเตอร์	<ul style="list-style-type: none"> - เหมาะสำหรับการเชื่อมโยงสื่อ สามารถใส่ลิงค์ เชื่อมโยงช่องทางการเปิดรับสื่อไปสู่สื่ออีกประเภทหนึ่งได้ (Cross Channel) - ข้อมูลข่าวสารกระจายไปได้รวดเร็ว 	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่สามารถโพสต์ข้อความยาวได้ - ไม่สามารถโพสต์วิดีโอที่มีความยาวได้ - ไม่สามารถทวิตข้อความและรีทวิตหลายข้อความได้
๓. อินสตาแกรม	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถนำเสนอชีวิตประจำวัน ได้ผ่าน Story IG - สามารถเสนอขายสินค้าได้ - มีฟีเจอร์ใหม่ ในการทำคอนเทนต์ เช่น ไอจีรีว เป็นต้น - สามารถแชร์คอนเทนต์ข้ามแพลตฟอร์มได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เปิดรับสื่อไม่สามารถคัดลอกรูปภาพคอนเทนต์ที่นำเสนอได้
๔. ยูทูบ	<ul style="list-style-type: none"> - เหมาะสมสำหรับการนำเสนอคอนเทนต์ที่มีเนื้อหายาวๆ 	<ul style="list-style-type: none"> - ต้องระมัดระวังในเรื่องของลิขสิทธิ์
๕. ดิจิต็อก	<ul style="list-style-type: none"> - คอนเทนต์แบบเรียลไทม์ ร่วมสมัย - เป็นช่องทางสื่อที่กำลังเป็นที่นิยม 	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถนำเสนอด้วยคลิปวิดีโอสั้นๆ

การสร้างคอนเทนต์สำหรับนักสื่อสารมือใหม่ สามารถสร้างจากเนื้อหาที่ผู้บริโภคให้ข้อมูลมา (Customer Insight) จากการใช้ประโยชน์ของคอมเมนต์ในโซเชียลมีเดีย (Comment) หรือข้อมูลจากกล่องข้อความ (Inbox) เพราะว่าเนื้อหาหรือว่าสิ่งที่ถูกค่าสนใจเป็นสิ่งที่ตีมากที่สุดที่แสดงให้เห็นว่าผู้เปิดรับสื่อของเรา เขากำลังให้ความสนใจและติดตามเราในเรื่องนี้อยู่ ดังนั้นสามารถใช้ประโยชน์จากข้อมูลนี้เพื่อจะทำคอนเทนต์ได้เช่นกัน แต่ว่ารูปแบบการนำเสนออยู่ที่ผู้ผลิตสื่ออยากจะสื่อสารหรือนำเสนอในรูปแบบไหน ถ้าเป็นเนื้อหาเชิงวิชาการ อาจจะใช้เรื่องการออกแบบสื่อประเภทอินโฟกราฟิก หรือหากเป็นเนื้อหาที่เป็นขั้นตอน กระบวนการอาจจะใช้วิธีการนำเสนอแบบ Video Content จะเหมาะสมมากกว่า ตัวชี้วัดที่นำมาวัดผลความสำเร็จของคอนเทนต์ คือ จำนวนการกดไลค์ (Like) ยอดการกดแชร์ (Share) และยอดวิวของผู้ชม (View) ยอดคอมเมนต์ (Comment) ยอดการมีส่วนร่วมในการดู (Awareness) หรือว่ายอดลิส (List) ก็สามารถวัดผลได้ว่า คอนเทนต์ที่ผลิตออกมานั้นตอบโจทย์ความต้องการของผู้เปิดรับสื่อหรือไม่ สำคัญที่สุดคือ การแชร์คอนเทนต์ที่สามารถแก้ไขปัญหาหรือสร้างความเข้าใจให้กับผู้บริโภคจะเป็นคอนเทนต์ที่ตรงความต้องการของผู้เปิดรับสื่อมากที่สุด



การจับใจความสำคัญของเนื้อหา เพื่อนำมาสร้างคอนเทนต์ ต้องกำหนดประเด็นหลักแล้วจึงแตกประเด็นย่อย ต้องพยายามตั้งคำถามถึงสิ่งที่ลูกค้าหรือผู้เปิดรับสื่อเขามีคำถามกับเรา พยายามหาคำตอบว่ามันมีประเด็นหลักเรื่องอะไร แล้วจึงแตกประเด็นย่อยแต่ละแต่ละส่วนออกมา เป็นประเด็นที่สามารถพูดคุยกับเขาได้ตลอดเวลา ซึ่งจะทำให้การทำคอนเทนต์มันมีความสม่ำเสมอแล้วก็ต่อเนื่อง เพื่อนำเสนอข้อมูลกับลูกค้า ซึ่งเขาก็จะรู้สึกว่าคุณผลิตสื่อให้มีความสำคัญกับประเด็นของเขาหรือหากว่าข้อมูลมีจำนวนมาก ให้จัดกลุ่มเนื้อหาแต่ละประเภทให้อยู่ในกลุ่มเดียวกัน ก็จะทำให้เห็นภาพรวมของการทำคอนเทนต์ออกมาได้หลากหลายมากขึ้นและก็ตอบโจทย์ความต้องการมากขึ้น

Big Idea: การสร้างคอนเทนต์ให้ประสบความสำเร็จ			
Question ๑: ใคร ✓ กลุ่มเป้าหมายของผู้ชมสื่อ กลุ่มช่วงวัยไหน (Generation) ✓ ผู้ผลิตสื่อต้องการสื่อสารกับใคร	Question ๒: อะไร ✓ สิ่งที่คุณผลิตสื่อต้องการนำเสนอ ✓ เป้าหมายของการนำเสนอคอนเทนต์เพื่ออะไร ✓ สิ่งที่คุณสนใจผู้ชมหรือเหตุผลที่ผู้ชมต้องเปิดรับสื่อ	Question ๓: ทำไม ✓ แพลตฟอร์มการสื่อสาร มีหลากหลายเลือกใช้ให้เหมาะสม ✓ การสร้างการมีส่วนร่วมของผู้เปิดรับสื่อ ✓ การเก็บข้อมูลของผู้ชมสื่อ (Feedback) จะช่วยให้ทราบข้อมูล	Question ๔: อย่างไร ✓ จะสร้างคุณค่าหรือมูลค่าให้กับคอนเทนต์อย่างไร ✓ ทำอย่างไรให้ผู้ชมสื่อ ดูซ้ำหรือดูต่อเนื่องจนจบ ✓ ทำอย่างไรให้ผู้ชมสื่อเกิดการแชร์และบอกต่อ

Big Idea: การสร้างคอนเทนต์ให้ประสบความสำเร็จ			
✓ ผู้ฟัง/ผู้เปิดรับ สื่อที่แท้จริง ส่วน ใหญ่คือใคร	สิ่งที่ผู้ชมต้องการ ทราบหรือได้รับ ประโยชน์อะไรจาก คอนเทนต์	ในการสร้างคอนเทนต์ ให้ตอบโจทย์	✓ ทำอย่างไรให้คอน เทนต์เข้าถึงผู้ชมและ นำไปใช้ประโยชน์ได้

การสร้างคอนเทนต์ต้องทำอย่างต่อเนื่อง การเชื่อมโยงสื่อ (Cross Channels) จำเป็นที่จะต้องมีการวางแผน โดยอาศัยเครื่องมือหรือการเจาะลึก ในส่วนของการวางแผนคอนเทนต์แบบ Organic reach โดยไม่ต้องไปเสียเงินซื้อโฆษณา สิ่งสำคัญสำหรับ Facebook คือ การพยายามทำให้เกิดยอดไลค์ (Like) การคอมเมนต์ (comment) และการกดแชร์ (Share) การนำเสนอคอนเทนต์ประเภทชิงโชค หรือการจัดกิจกรรมส่งเสริมการตลาดให้คนมีส่วนร่วมทางช่องทางออนไลน์ จะช่วยเพิ่มโอกาสในการมองเห็นโพสต์และการเข้าถึงเนื้อหาคอนเทนต์เพิ่มมากขึ้น

กรณีตัวอย่าง วิดีโอคอนเทนต์จาก YouTube เพื่อระดมทุน (Crowdfunding) บนเว็บไซต์ทั้งในประเทศ (เว็บไซต์ศรีวัฒนา) และเว็บไซต์ต่างประเทศ

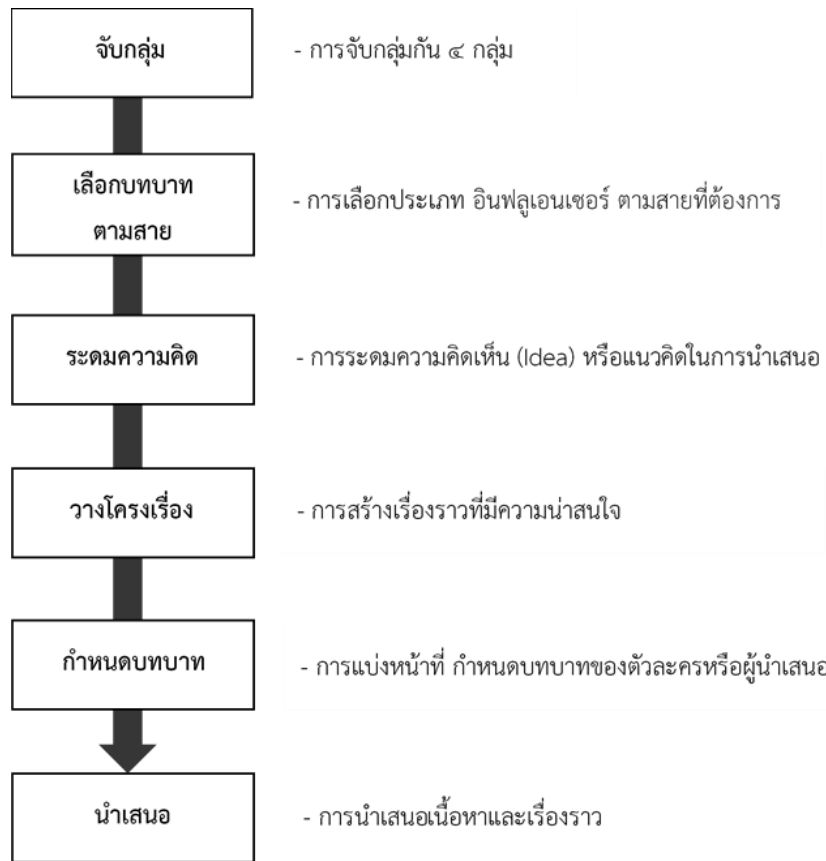
ตัวอย่างคอนเทนต์	แนวคิด (Idea)	เป้าหมาย (Goal)
<p>๑. ผ้าทอขนแกะ ห้วยฮ่อม จังหวัดแม่ฮ่องสอน</p>  <p>ผ้าทอขนแกะ100% บ้านห้วย ฮ่อม ขนาดพิเศษในโครงการ... การดู 496 ครั้ง • 6 เดือนที่ผ่านมา</p>	<p>- นำเสนอผ้าทอขนแกะจาก ภูมิปัญญามากกว่า ๖ ทศวรรษ ของชาวปกากะญอ</p>	<p>- สร้างช่องทางการรับรู้ ส่งออกผลิตภัณฑ์สู่ ต่างประเทศ - สร้างรายได้ให้กลุ่มวิสาหกิจ ผ่านการระดมทุนต่างประเทศ มากกว่า ๘๐,๐๐๐ บาท</p>
<p>๒. สร้อยคอละว้า จังหวัด แม่ฮ่องสอน</p>  <p>ส่นังยัง สร้อยคอที่เต็มไปด้วย เรื่องราวของความรัก การดู 220 ครั้ง • 4 เดือนที่ผ่านมา</p>	<p>- ช่วยเหลือกลุ่มวิสาหกิจ เครื่องประดับชาวละว้าใน สภาวะโควิด-๑๙</p>	<p>- สร้างช่องทางการรับรู้ - สร้างรายได้ให้กลุ่มวิสาหกิจ ผ่านการระดมทุนในประเทศ ผ่านเว็บไซต์ ศรีวัฒนา ระดม ทุนได้มากกว่า ๑๐,๐๐๐ บาท</p>

การทำ work shop

การสื่อสารบนโลกออนไลน์หรือโซเชียลในปัจจุบัน มี Platform Online รองรับอยู่หลายประเภทโดยเฉพาะ Platform Online ที่ใช้งานในด้านการตลาด การนำเสนอสินค้าหรือบริการ การสร้างภาพลักษณ์ให้กับแบรนด์ โดยมีการใช้ Content เข้ามาช่วยในการสื่อสารและกระตุ้นให้กับกลุ่มเป้าหมายรับรู้และมีส่วนร่วมไปกับ Content นั้น ๆ หลายบริษัทมักจะเลือกใช้บุคคลที่กำลังเป็นที่นิยม เป็นกระแส หรือเป็นผู้ที่ทรงอิทธิพลต่อการตัดสินใจและการรับรู้บนโลกโซเชียล ซึ่งกลายเป็นอาชีพที่ได้รับความนิยมและเติบโตอย่างมากบนโลกโซเชียล ที่เราเรียกว่า “อาชีพ อินฟลูเอนเซอร์ (Influencer)” เป็นตัวกำหนดกลยุทธ์ดิจิทัลมาร์เก็ตติ้งรูปแบบหนึ่งของบริษัท ดังนั้นเพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจหลักการทางการสื่อสารบน Platform Online มากขึ้น จึงได้มีการให้ผู้เรียนทำ work shop จำลองการเป็นอินฟลูเอนเซอร์ นำเสนอผลิตภัณฑ์จากนม โดยให้จับกลุ่มกันระดมความคิดเห็น เพื่อสร้าง Content และ Storytelling ในรูปแบบของกลุ่มให้มีความน่าสนใจ ซึ่งเราสามารถแบ่งประเภทของ อินฟลูเอนเซอร์ ออกเป็น ๘ ประเภทตามลักษณะคอนเทนต์ ได้แก่ สาย Gamers และ Live Streamers, สายกีฬา และฟิตเนส, Bloggers/ Vloggers, สายท่องเที่ยว, สายความงาม, สายแฟชั่น, สายครอบครัว และสายกิน รีวิวอาหาร



ทั้งนี้ผู้เรียนจะต้องนำเทคนิค ๓ เรื่อง มาใช้การเล่าเรื่อง ได้แก่ การเข้าใจโจทย์ (เรานำเสนอผลิตภัณฑ์ให้ใคร ลักษณะการเล่า การใช้ภาษา), เข้าใจเรื่อง (ความหมายหลักหรือใจความหลักที่ต้องการสื่อในการเล่าเรื่องเป็นอย่างไร ให้คิดแบบแผนภูมิแกงปลา เพื่อช่วยให้เข้าใจประเด็นหรือใจความหลักและใจความย่อยได้มากขึ้น) และ เข้าใจเล่า (ในการเล่าเรื่อง เราต้องการให้ผู้รับสารตอบสนองหรือมีส่วนร่วมอย่างไร ต้องการให้เขาทำอะไรหรือเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร เราสามารถใช้ประสาทสัมผัสทั้ง ๕ มาช่วยในการเล่าเรื่องได้) การทำ work shop มีกระบวนการดังนี้



กลุ่มที่ ๑ อินฟลูเอนเซอร์ สายกีฬาและฟิตเนส เล่าเรื่องในมุมมองปัญหาด้านรูปร่างและสุขภาพ โดยมีเรื่องเล่าเกี่ยวกับการถูกบูลลี่รูปร่าง กล่าวคือ ผู้ถูกบูลลี่มีรูปร่างที่เตี้ย สืบเนื่องจากมีปัญหาด้านกระดูกที่อ่อนแอมาตั้งแต่เด็ก เวลาเดินมักจะหกล้มได้ง่าย จากนั้นจึงเข้าสู่การนำเสนอผลิตภัณฑ์นม กล่าวถึงสรรพคุณที่สามารถเสริมความแข็งแรงของกระดูกได้ ช่วยแก้ปัญหาด้านสุขภาพให้ดีขึ้น

กลุ่มที่ ๒ อินฟลูเอนเซอร์ สายความงาม เล่าเรื่องการแต่งหน้า กล่าวคือ เป็นการรีวิวผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งหน้า ในขณะที่กำลังรีวิวอยู่ มีลูกค้าคอมเมนต์ถามว่าทำไมหน้าตาและผิวของผู้รีวิวดูขาวขึ้น จากนั้นจึงเริ่มเข้าสู่การนำเสนอผลิตภัณฑ์อาบน้ำที่มีส่วนผสมมาจากน้ำมันที่ทรงคุณค่า มีวิตามินที่มีประโยชน์ช่วยให้ผิวแลดูขาวขึ้น

กลุ่มที่ ๓ อินฟลูเอนเซอร์ สายกีฬาและฟิตเนส เล่าเรื่องการออกกำลังกาย กล่าวคือ มีการออกกำลังกายด้วยวิธีการวิ่ง เมื่อเกิดอาการเหนื่อยล้าจากการวิ่ง จึงต้องการหาเครื่องดื่มที่ช่วยดับความกระหายน้ำและความเหนื่อยล้าที่เกิดขึ้น ซึ่งดื่มเครื่องดื่มตัวไหนก็ไม่หายจนมาเจอเครื่องดื่มจากนมที่ทรงคุณค่าตัวนี้ จากนั้นจึงเข้าสู่การนำเสนอสรรพคุณของเครื่องดื่มนี้ต่อไป

กลุ่มที่ ๔ อินฟลูเอนเซอร์ สาย Gamers และ Live Streamers เล่าเรื่องในมุมมองปัญหา ระหว่างการเล่นเกมส์ คือ ระหว่างที่เล่นเกมส์ ROV กับกลุ่มเพื่อน ก็มีเพื่อนคนหนึ่งพูดขึ้นมาว่า “ไอ้คนนี่

มาคนเดียว แม่งเปรี้ยวหะ” จากนั้นจึงใช้วิธีการเปรียบเทียบว่า เปรี้ยวเหมือนกับนมเปรี้ยวโฟรเมด แล้วจึงเข้าสู่การนำเสนอคุณค่าและวิตามินต่าง ๆ ซึ่งมีส่วนช่วยในการมองเห็นและบำรุงผิวพรรณต่อไป



กลุ่ม ๑



กลุ่ม ๒



กลุ่ม ๓



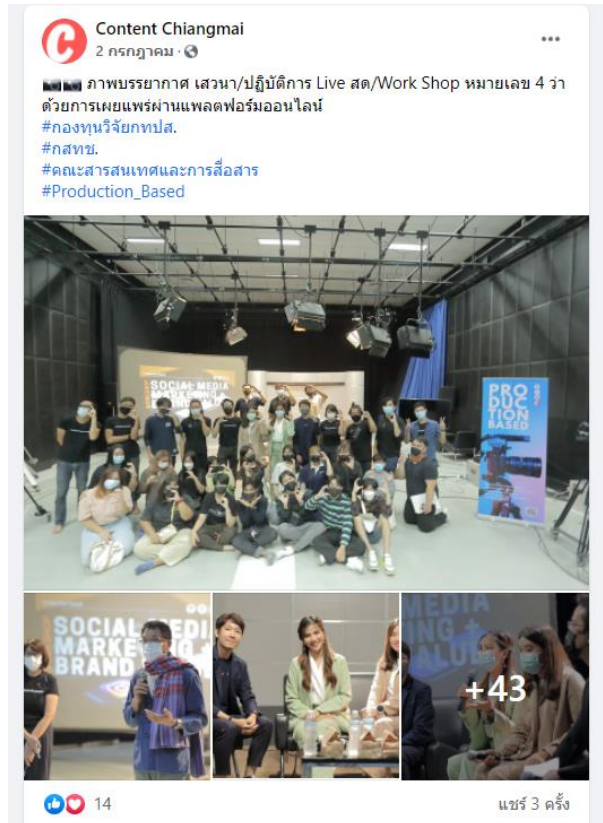
กลุ่ม ๔

ภาพกิจกรรม

เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการเผยแพร่ On Line On Ground
ภายใต้โครงการกระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อ (Production based)
เพื่อเสริมสร้างทักษะการเตรียมความพร้อมแก่เยาวชน
สู่สายงานอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัล (Media lab)
วันที่ ๒ กรกฎาคม ๒๕๖๔



นอกจากนี้โครงการฯ ได้ประมวลภาพกิจกรรมไว้ให้ผู้เข้าร่วมอบรมได้ติดตามผ่านทาง Facebook Fanpage : Content Chiangmai



๓.๖ เวทีสรุปและถอดบทเรียนจากการเสริมสร้างทักษะ ด้วยกระบวนการ Production Based Learning

กิจกรรมนี้จัดขึ้นในวันที่ ๑๕ กันยายน ๒๕๖๔ มีจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน ๖๐ คน โดยใช้ห้องขนาดจุคนได้ ๑๐๐ คนซึ่งเป็นห้องสตูดิโอที่มีเพดานสูง โดยได้จัดที่นั่งให้ห่างกัน เพื่อปฏิบัติตามมาตรการป้องกันการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (โควิด-๑๙) ทั้งนี้ผู้สนใจทั่วไปสามารถติดตามรับชมผ่านทาง Live สดผ่าน Facebook Fanpage : Content Chiangmai มีรายละเอียดดังนี้



โครงการกระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อ (Production based) เพื่อเสริมสร้างทักษะการเตรียมความพร้อมแก่เยาวชน สู่นักศึกษาด้านการสื่อสารดิจิทัล (Media Lab) เป็นโครงการที่เข้ามาช่วยเสริมสร้างให้นักศึกษาเกิดทักษะและมีความมั่นใจในการผลิตสื่อสู่สายงานอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัลในอนาคต ด้วยกระบวนการ Production Based Learning ซึ่งสื่อที่ผลิตขึ้นจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับปัญหาและแนวทางที่ช่วยลดปัญหาหมอกควันและไฟป่า เพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันและเป็นสื่อที่สามารถนำไปใช้ได้จริง

อาชีพนักตัดต่อเป็นอาชีพที่เน้นการเล่าเรื่อง ที่ต้องไปกระตุ้นหรือสร้างอารมณ์ของผู้รับชม ให้เกิดอารมณ์ร่วมในลักษณะต่างๆ เช่น อารมณ์อยากซื้อ อยากได้ สุข เศร้า เหงา เห็นใจ การตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้น เป็นต้น อาชีพนี้ต้องใช้จินตนาการและประสบการณ์ในระดับหนึ่ง เพราะเรื่องที่จะเล่า

ออกมาต้องสื่อให้ผู้ที่ได้รับชมวีดิโอ นั้น ๆ เกิดอารมณ์ร่วมกับงาน พร้อม ๆ กับความพอใจของลูกค้ำด้วย อาชีพนักตัดต่อมีหลายระดับมาก ซึ่งไม่ได้อยู่ที่เครื่องมือหรือโปรแกรมแต่อย่างใด แต่อยู่ที่ประสบการณ์ล้วน ๆ ของนักตัดต่อชั้นครู สามารถเล่าเรื่องได้ทันที เพียงแค่ดูฟุตเทจ (Footage) รอบเดียว โดยที่ไม่ต้องพึ่งสคลิปถ่ายทำ หรือสตอรี่บอร์ดเลย ดังนั้นการที่จะเป็นนักตัดต่อมืออาชีพชั้นครูได้นั้น ต้องอาศัยการเรียนรู้ ประการณ์การถ่ายทำและการตัดต่อที่หลากหลายอย่างมาก เพื่อให้งานออกมามีคุณภาพและได้งานเร็วขึ้น

ทัศนคติและวิธีการทำงานอย่างมืออาชีพ

สำหรับเนื้อหาที่คุยในวันนี้ ทีมงานหรือทีมวิทยากรจะขอคุยเกี่ยวกับงาน VDO Content เชิงประเด็นสังคม เช่น ประเด็นสะท้อนปัญหาเสพติด หรือปัญหาสังคมทั่วไป แต่ไม่ใช่งานตัดต่อที่ใช้ในเชิงโฆษณา การนำเสนอการขายในธุรกิจ สำหรับ VDO Content เชิงประเด็นนั้นเรามักจะหลีกเลี่ยงไม่ได้กับการพบปะ ผู้คน เครือข่าย คนทำงานใน NGO และชุมชน การทำงานเชิงประเด็นเราจะต้องติดต่อประสานงานกับเจ้าของประเด็น ผู้เสียหายหรือผู้ได้รับผลกระทบ การนำเรื่องราวของท่านเหล่านั้นมาเล่า สิ่งแรกที่ต้องคำนึงถึงความเคารพในความเป็นคน เคารพในประเด็น เคารพในพื้นที่ เคารพในความต่างเชิงวัฒนธรรม มากกว่าการคำนึงว่า คนจะต้องเข้ามาดู VDO Content ของเรา ต้องทำยอดให้ได้ปริมาณมาก เช่น ในกรณีกลุ่มเด็กชาติพันธุ์ที่ขาดความพร้อมในหลาย ๆ ด้าน การที่สื่อเข้าไปทำสื่อแล้วนำเนื้อหาที่ได้นั้นมาขาย หรือมาเล่าให้คนทั่วไปได้รับทราบ มันอาจมีความไม่เหมาะสมเกิดขึ้น ต้องระวังเรื่องความอ่อนไหวของกลุ่มผู้ให้ประเด็นให้มาก ถือเป็นสิ่งที่คนทำสื่อ VDO Content ต้องคำนึงถึงอย่างมากในอันดับต้น ๆ ส่วนเทคนิคอื่น ๆ เช่น การลงพื้นที่ การประสานงาน การถ่ายทำ ฯลฯ มันก็ยังอยู่บนพื้นฐานของการให้เกียรติ ไม่ใช่ไปถึงแล้วก็เข้าไปถ่ายอย่างเดียว เป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้อง ต้องมีการติดต่อประสานงาน นัดหมายผู้ให้สัมภาษณ์ล่วงหน้าให้ชัดเจน ประเด็นที่เราจะนำไปทำสื่อเพื่อเผยแพร่เหล่านั้นเราต้องได้รับการอนุญาตจากผู้ให้สัมภาษณ์หรือผู้ที่เกี่ยวข้องเสียก่อนเสมอ การจัดฉากภายในบ้านหรือในสถานที่ของผู้อื่น เราก็ต้องเคารพและให้เกียรติเขาด้วย ควรขออนุญาตและสอบถามก่อนทุกครั้ง ซึ่งเราควรจะต้องถ่ายภาพก่อนมีการจัดฉากด้วย เพื่อให้ง่ายต่อการจัดสถานที่ให้เป็นเหมือนเดิม เมื่อเราจัดทำสื่อเสร็จแล้วสิ่งสำคัญที่เราควรต้องทำคือ การส่งสื่อชิ้นนั้นให้กับเจ้าของเรื่องหรือผู้ให้สัมภาษณ์นั้น ๆ ให้ดูและตรวจสอบเนื้อหาอีกครั้งหนึ่งว่าพึงพอใจหรือไม่ มีสิ่งไหนที่ต้องแก้ไขเพิ่มเติมหรือไม่

ทั้งนี้ในการทำงานในพื้นที่ เราจำเป็นต้องมีการประสานงานผ่านเครือข่ายในพื้นที่ คนกลาง หรือผู้ที่สามารถประสานงานกับคนในพื้นที่ได้หรือเป็นผู้พาลงพื้นที่ การทำงานรูปแบบนี้จะทำให้เราทำงานได้ง่ายขึ้น มีความเป็นไปได้ที่จะได้รับข้อมูลและประเด็นที่ลึกมากขึ้น มากกว่าการลงพื้นที่ด้วยตนเอง ซึ่งอาจทำให้เราได้ข้อมูลที่ไม่เพียงพอหรือบางครั้งอาจไม่ได้ข้อมูลที่ต้องการเลยก็ได้ ส่วนใหญ่กระบวนการทำงานคร่าว ๆ ในพื้นที่จะเริ่มตั้งแต่ การวางแผน การติดต่อประสานงาน การลงพื้นที่ การถ่ายทำ จนถึงการออกจากพื้นที่ เป็นวงจรที่ผู้ทำสื่อต้องเจอทุกครั้งตลอดการทำงานในสายการทำ

สื่อเชิงประเด็นในพื้นที่ ซึ่งทุกครั้งที่เราทำสื่อเข้าไปถ่ายทำในพื้นที่มักจะเป็นที่จับจ้องของคนในชุมชนอย่างมาก หากเราลงพื้นที่ปฏิบัติงานด้วยความเคารพภายใต้จรรยาบรรณที่ดีของผู้ทำสื่อ ผู้คนในพื้นที่ก็อาจเกิดความประทับใจหรือยินดีให้เรากลับมาทำต่อได้ ซึ่งถือเป็นสิ่งที่เราต้องคำนึงถึงด้วย อย่าทำตัวเหมือนว่าไต่งานเสร็จก็ออกมาจากพื้นที่ แล้วทิ้งปัญหาหรือสร้างปัญหาและความไม่พอใจให้กับคนในพื้นที่เด็ดขาด เพราะหากเราไต่ลงพื้นที่นี้อีกครั้ง คนในพื้นที่อาจไม่ต้อนรับเหมือนครั้งแรก และอาจส่งผลกระทบต่อทีมงานอื่นที่ต้องการลงพื้นที่นี้เพื่อทำสื่อด้วยเช่นกัน

นอกจากการลงพื้นที่แล้ว การบริหารจัดการเวลาในการทำงานก็เป็นสิ่งสำคัญ เพราะระยะเวลาถือเป็นต้นทุนแฝงอย่างหนึ่ง และจะผูกมัดกับงบประมาณเสมอ ดังนั้นเราจึงต้องมีการวางแผนให้ละเอียดรอบคอบมากที่สุด เพื่อให้ได้เนื้อหาที่สมบูรณ์ที่สุดในระยะเวลาที่เหมาะสมและใช้งบประมาณน้อยที่สุด เราต้องมีการตกลงกับผู้ว่าจ้างถึงรายละเอียดและขอบเขตของเนื้อหาให้ชัดเจนที่สุด หากมีการแก้ไขสามารถแก้ไขได้ก็รอบ เพราะสิ่งเหล่านี้จะกระทบต่อต้นทุนการทำสื่อ หากมีการกำหนดวันส่งงานแล้วเราก็ต้องทำงานให้เสร็จส่งทันตามกำหนดเวลาส่งงานเสมอ สำหรับเวลาการทำงานส่วนมากนักตัดต่อมักชอบทำงานในตอนกลางคืนแบบข้ามวัน ด้วยเหตุนี้จึงมีหลายคนติดการดื่มกาแฟอย่างมาก ดังนั้นอีกหนึ่งสิ่งที่สำคัญข้อหนึ่ง คือ การดูแลสุขภาพ พยายามวางแผนและจัดการเวลาการทำงานให้ดี ให้กระทบทั้งงานและสุขภาพ

การถ่ายวิดีโอให้มีความน่าสนใจ

๑. สื่อสารชัดเจน ก่อนการถ่ายทำวิดีโอควรวางแผนก่อนว่า ต้องการให้วิดีโอที่ออกมามีเนื้อหาในทิศทางใด ต้องการสื่อสารกับผู้ชมอย่างไร เช่น การทำวิดีโอสะท้อนปัญหาในสังคม ที่ต้องการสื่อสารให้เห็นถึงสภาพปัญหาหมอกควันและไฟป่า นั้น ๆ เป็นหลัก

๒. คอนเทนต์น่าสนใจ นอกจากภาพที่สวยงามแล้วคอนเทนต์จะต้องมีความน่าสนใจด้วย ผู้ถ่ายทำควรเขียนคอนเทนต์ในเรื่องที่ควรรู้ เป็นที่นิยม น่าสนใจ และถ้ายังเป็นสิ่งที่กำลังเกิดขึ้น ณ ปัจจุบันก็จะทำให้น่าสนใจมากขึ้น เพื่อให้ผู้ที่รับชมวิดีโอคอนเทนต์เกิดความสนใจและช่วยให้วิดีโอไม่น่าเบื่อ

๓. มีการตัดต่อที่ดี เข้าใจง่าย การตัดต่อวิดีโอก็เหมือนการเล่าเรื่อง หากเราตัดต่อได้ดี มีความลื่นไหล และเข้าใจง่าย ก็เหมือนกับการเล่าเรื่องสนุก ๆ ที่มีแต่คนอยากฟัง

๔. ภาพสวย โฟกัสได้ตรงจุด ผู้ถ่ายทำควรโฟกัสให้ตรงจุด เช่น การรีวิวร้านอาหาร ที่ควรมีเรื่องราวเกี่ยวกับภาพบรรยากาศร้าน เมนูอาหาร และหน้าตาของอาหาร ไม่ใช่แค่การโคลสอัพ (close-up) อาหารใกล้ ๆ เท่านั้น เพื่อให้ผู้ชมเห็นมุมมองที่กว้างขึ้นและน่าสนใจ สำหรับกรณีที่มีข้อจำกัดทางด้านเวลา บางครั้งการมุ่งถ่ายภาพให้ออกมาสวยมักจะกินเวลามาก ซึ่งอาจทำให้เราเสียโอกาสในการถ่ายในมุมอื่น ๆ ได้ แม้ว่าการถ่ายภาพที่สวยงามจะช่วยให้ดูน่าชมก็ตาม แต่สิ่งสำคัญคือเนื้อหาและมุมมองที่หลากหลายที่เราต้องการนำเสนอต่างหากที่สำคัญ ซึ่งการถ่ายทำภายใต้ข้อจำกัด

ทางด้านเวลานั้น เราควรถ่ายให้ได้ภาพในคุณภาพที่พอรับได้ แต่ขอให้การถ่ายภาพทั้งหมดนั้นมีความหลากหลายมากที่สุด เมื่อถึงเวลาตัดต่อเราจะได้มีตัวเลือกเนื้อหาที่หลากหลาย ทำให้งานออกมาสมบูรณ์ครบถ้วนทุกประเด็นและมุมมองที่หลากหลาย

ตัวอย่างเทคนิคการถ่ายวิดีโอให้สวยอย่างมืออาชีพที่ควรรู้

๑. ใช้กล้องวิดีโอ ในปัจจุบันแม้ว่าการถ่ายวิดีโอจะสามารถใช้อุปกรณ์ถ่ายทำได้หลายชนิด เช่น กล้องถ่ายรูป โทรศัพท์มือถือ เป็นต้น แต่สำหรับการถ่ายวิดีโอให้ภาพออกมาสวย คมชัด สมูทได้ ดั่งใจแล้ว ตัวกล้องวิดีโอจะทำได้ดีกว่า เนื่องจากเป็นอุปกรณ์ที่ผลิตขึ้นมาเพื่อใช้งานด้านนี้ โดยเฉพาะ มีความละเอียดสูง ให้ภาพที่คมชัด และมีความสั่นไหวได้ดีกว่า

๒. การจัดแสงให้พอดี การจัดแสงถือเป็นเรื่องสำคัญทั้งการถ่ายภาพและการวิดีโออย่างมาก โดยเราต้องจัดแสงให้พอดีกับช่วงเวลานั้น ๆ เช่น การถ่ายทำนอกสถานที่ในช่วงที่มีแสงน้อยควรใช้แผ่นจัดแสงช่วย เพื่อให้วัตถุที่ต้องการโฟกัสเด่น เห็นชัด และไม่มีด

๓. ต้องรู้ทันแสงในแต่ละช่วงเวลา แสงธรรมชาติถือเป็นแสงที่สวยงามที่สุด ดังนั้นในการถ่ายวิดีโอ จึงจำเป็นต้องรู้แสงอาทิตย์ด้วย ว่าควรหันหน้าเข้าหาพระอาทิตย์เพื่อช่วยเพิ่มความสว่าง ไม่ควรหันหลังให้พระอาทิตย์เพราะจะทำให้ภาพย้อนแสง มีด ทำให้จัดแสงยาก นอกเสียว่าเราอยากถ่ายแบบ อาร์ต ๆ ซึ่งการถ่ายวิดีโอให้แสงออกมาสวยควรเลือกถ่ายตอนเช้าหรือตอนเย็นเพราะจะได้แสงที่สวยงาม

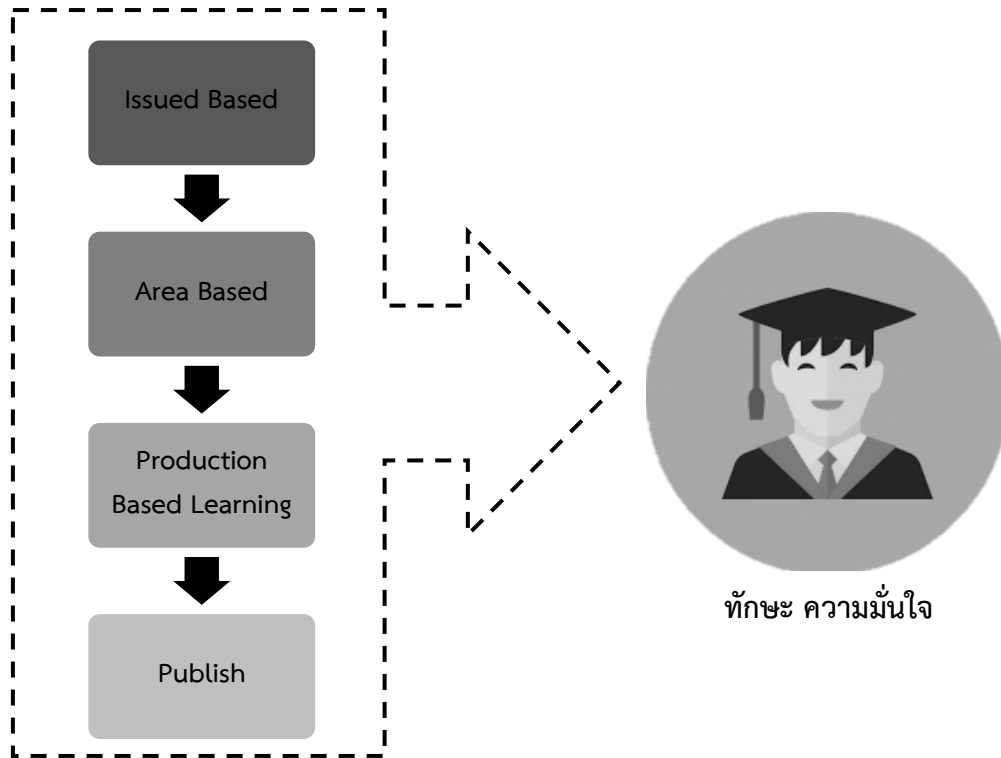
๔. มีการใช้ขาตั้งกล้อง การใช้ขาตั้งกล้องหรือขาจับกล้องวิดีโอจะช่วยกันสั่นและช่วยให้ภาพนิ่งขึ้นได้ ทำให้ภาพดูสมูท สั่นไหว น่าชมอย่างมาก

๕. การใช้แฟลชช่วย แฟลชเป็นอุปกรณ์ที่จำเป็นในการถ่ายตอนกลางคืนหรือในที่ที่มีแสงน้อย หรือการถ่ายในสตูดิโอ โดยจะช่วยเพิ่มความสว่างให้ภาพดูไม่มีดจนเกินไป

ภาพรวมกระบวนการพัฒนาสื่อ

ภายใต้โครงการกระบวนการพัฒนานวัตกรรมการสื่อ (Production based) เพื่อเสริมสร้างทักษะ การเตรียมความพร้อมแก่เยาวชน สู่สายงานอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัล (Media Lab) ได้เสริมสร้าง ทักษะการผลิตสื่อให้กับผู้เข้าร่วมโครงการ โดยให้เริ่มจากการกำหนด Issued Based คือ การค้นหา ปัญหา กำหนดประเด็นปัญหาหรือประเด็นอื่น ๆ ที่น่าสนใจที่เกี่ยวข้องกับปัญหาหมอกควันและไฟป่า โดยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันจากผู้มีประสบการณ์หรือผู้มีความรู้ จากนั้นจึงมองหา และ กำหนดพื้นที่ที่มีความเหมาะสมกับประเด็นที่เราต้องการศึกษาและลงพื้นที่ถ่ายทำ (Area Based) เมื่อ ได้ประเด็น พื้นที่หรือสถานที่ที่เกี่ยวข้องดังกล่าวแล้ว ก็จะเข้าสู่ขั้นตอนการปฏิบัติการ ตามแนวทาง Production Based Learning ได้แก่ Pre-production, Production และ Post Production ซึ่ง ขั้นตอนดังกล่าวจะทำให้ได้สื่อ VDO Content ออกมา เมื่อได้สื่อ VDO Content มาแล้ว ผู้เข้าร่วม โครงการจำเป็นต้องรู้จักช่องทางและวิธีการเผยแพร่สื่อ VDO Content นั้นออกไป (Publish) เพื่อให้

สื่อนี้มีประโยชน์และมีคุณค่าต่อสังคม กระบวนการทั้งหมดนี้ช่วยให้ผู้เข้าร่วมโครงการเกิดทักษะและมีความมั่นใจในการผลิตสื่อสู่สายงานอาชีพในอนาคตได้เป็นอย่างดี สามารถสรุปเป็นภาพได้ดังนี้



แนวทางในการขับเคลื่อนกลไกทางสังคมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของสังคมผ่านการพัฒนา
นวัตกรรมสื่อ (Media Lab)

การขับเคลื่อนกลไกทางสังคมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของสังคมผ่านนวัตกรรมสื่อ นั้น สื่อที่ทำ
ต้องมีเนื้อหาทันต่อเหตุการณ์ น่าสนใจ เข้าใจง่าย และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง ปัจจุบันต้อง
ยอมรับว่าช่องทางการสื่อสารมีหลากหลายรูปแบบทั้งออนไลน์และออฟไลน์ รูปแบบหนึ่งที่ทรง
อิทธิพลต่อการเคลื่อนไหวทางสังคมคือ รูปแบบออนไลน์ การใช้แพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ในการ
สื่อสารระหว่างกัน เช่น Facebook, YouTube, Instagram, Line เป็นต้น เนื่องจากสังคมปัจจุบัน
เป็นยุคสังคมออนไลน์ผู้คนส่วนใหญ่เล่นมือถือตลอดวัน รับรู้ข่าวสารบนโลกออนไลน์เป็นหลัก การ
สื่อสารผ่านสังคมออนไลน์ถือเป็นการสื่อสารแบบสองทาง (Two - way Communication) ทำให้
ผู้รับสารสามารถเปลี่ยนสถานะไปเป็นผู้ส่งสารได้ จึงเป็นการกระจายอำนาจของการสื่อสารในวงกว้าง
มากขึ้น สามารถสร้างการรับรู้ การตระหนักถึงปัญหาได้เร็ว รวมทั้งสามารถส่งเสริมในเกิดการ
รวมกลุ่มและความร่วมมือกันได้บนโลกออนไลน์จนเกิดเป็นรูปธรรมขึ้นได้ ดังนั้นแนวทางในการ
ขับเคลื่อนกลไกทางสังคมผ่านสื่อ นั้นจำเป็นต้องอาศัยการสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์

เป็นสิ่งสำคัญให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงและพฤติกรรมของผู้คนในปัจจุบัน โดยเบื้องต้นทางโครงการฯ มีการเผยแพร่ผลงานบน Facebook Fanpage : Content Chiangmai และมีการต่อยอดผลงานกระบวนการเผยแพร่จาก Video Content ในโครงการฯ บางส่วน สู่อีสื่อสาธารณะ Gen C Reporter นักข่าวพลเมือง (ThaiPBS)

การต่อยอดผลงาน

หลังจากที่ได้มีการเผยแพร่ผลงานผ่านทาง Facebook Fanpage : Content Chiang Mai แล้ว ปรากฏว่าได้รับความสนใจจากเครือข่ายสื่อ คือนักข่าวพลเมือง Gen-C Reporter ไทยพีบีเอส จึงมีกระบวนการในการพัฒนาผลงานเพื่อออกอากาศร่วมกัน ดังนี้

-คัดเลือกผลงาน โดยประเมินจากสถานการณ์ปัญหาหมอกควันและไฟป่า รวมทั้งประเมินจากผลงานที่มีเทคนิควิธีการที่ครบถ้วนในการเล่าเรื่องและในเชิง Production

-เมื่อคัดเลือกผลงานได้แล้ว มีการจัดทำบทสคริปต์ขึ้นมาใหม่อีกครั้งเพื่อใช้เป็นแนวทางในการลงเสียงบรรยายและตัดต่อ รวมทั้งงานกราฟิก เช่น กราฟิกชื่อ ตำแหน่งผู้ให้สัมภาษณ์หลัก และผู้ให้สัมภาษณ์ On location เป็นต้น



Content Chiangmai

@ContentChiangmai · ลงสมัครอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

กำลังติดตาม



Link: <https://www.facebook.com/citizenthaipbs/videos/257867042911960>



Link: <https://www.facebook.com/citizenthaipbs/videos/913423005937747>



Link: <https://www.facebook.com/citizenthaipbs/videos/4727736163917207>

สรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้

- ๑) ได้เรียนรู้ปัญหาหมอกควันและไฟป่าในหลากหลายมิติมากขึ้น
- ๒) ได้เรียนรู้เทคนิคในการจับประเด็น การวางแผน การใช้อุปกรณ์ การถ่ายทำ การตัดต่อ และการเผยแพร่เพิ่มขึ้น
- ๓) ได้เรียนรู้เครื่องมือที่ใช้ในการตัดต่อ VDO Content ที่น่าสนใจ จากผู้เชี่ยวชาญโดยตรง คือ โปรแกรม Davinci resolve
- ๔) ได้เรียนรู้และเข้าใจวิธีการสื่อสารทางการตลาดผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย (Social Media Marketing) มากขึ้น

- ๕) ได้เรียนรู้ว่าการถ่ายทำสื่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งนั้น เราต้องคำนึงถึง Mood and Tone ก่อน เพื่อให้การถ่ายทำง่ายขึ้นและได้ฟุตที่ตรงความต้องการ
- ๖) ได้เรียนรู้วิธีการหาตำแหน่งสถานที่การถ่ายทำ การจัดวางตำแหน่งฉาก การใช้แสงช่วยและมุมกล้องในการถ่ายทำ
- ๗) ได้เรียนรู้วิธีการวางโครงเรื่องหรือการเล่าเรื่องให้น่าสนใจ
- ๘) ได้เรียนรู้กระบวนการติดต่อประสานงานกับผู้ให้สัมภาษณ์หรือผู้ให้ข้อมูล
- ๙) ได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม การแบ่งหน้าที่กันทำงาน
- ๑๐) ได้เรียนรู้การสังเกตหรือคุณภาพในเฟรมกล้องว่าเป็นอย่างไร มีสิ่งขีดขวางหรือสิ่งรบกวนเข้ามาในเฟรมกล้องหรือไม่
- ๑๑) ได้สัมผัสกับวิถีชีวิตของการทำงานในสายงานนี้มากขึ้น
- ๑๒) ได้รับความรู้และแนวคิดจากเนื้อหาที่ผู้ให้สัมภาษณ์ได้เล่าและอธิบายตอนลงพื้นที่ถ่ายทำ ถือเป็นเปิดมุมมองและทัศนคติที่กว้างขึ้น

สรุปปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นตอนลงพื้นที่ถ่ายทำ

- ๑) เนื่องจากสถานที่ถ่ายทำอยู่ใกล้ถนน จึงมีรถผ่านไปมา ทำให้เสียงต่อการเกิดเสียงรบกวนระหว่างการถ่ายทำ ทำให้ต้องรอช่วงที่ไม่มีรถใหญ่วิ่งผ่าน และมีการถ่ายทำไว้หลาย ๆ ฟุตสำรองไว้เพื่อใช้ในการตัดต่อ รวมทั้งต้องคอยฟังเสียงที่บันทึกไว้ว่าใช้ได้หรือไม่อยู่ตลอด
- ๒) ปัญหาสุนัขเข้ารบกวนในเฟรมกล้องระหว่างการถ่ายทำ ทำให้ต้องมีคนคอยจัดการกับสุนัขที่เข้ามาใกล้ระหว่างการถ่ายทำ
- ๓) ข้อจำกัดทางด้านระยะเวลา แบ่งเป็น 2 กรณี คือ 1) กรณีผู้ให้สัมภาษณ์มีเวลาว่างน้อย เนื่องจากผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่มีช่วงเวลาว่างให้สัมภาษณ์และถ่ายทำน้อย ทำให้ต้องมีการเร่งการถ่ายทำและพยายามเก็บรายละเอียดให้ครบถ้วนในประเด็นที่ต้องการ และ 2) กรณีที่ผู้ให้สัมภาษณ์ให้ข้อมูลมาก ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่เป็นอาจารย์มหาวิทยาลัยแม่โจ้ เป็นผู้ทรงความรู้และเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน ท่านจึงเล่าหรือให้ข้อมูลจำนวนมากใช้เวลาถ่ายทำนาน ทำให้กระทบต่อระยะเวลาในการถ่ายทำอย่างมาก จึงต้องมีการแบ่งงานกันทำ โดยให้ทีมงานบางส่วนเก็บภาพในส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาสื่อ นั้น ๆ เพื่อเป็นการประหยัดเวลาในการถ่ายทำ อย่างไรก็ตาม เนื้อหาที่ได้จำเป็นต้องมีการตัดทอนให้คงไว้ซึ่งส่วนที่สำคัญลง เนื่องจากมีข้อจำกัดเรื่องจำนวนนาทียของสื่อที่ต้องมีการตัดต่อ
- ๔) ข้อจำกัดด้านเนื้อหาที่ต้องมีการถ่ายทำเพื่อใช้เป็นฟุตประกอบการให้สัมภาษณ์ในสื่อ เนื่องจากช่วงที่มีการถ่ายทำนั้น บางสถานที่ยังไม่มีความพร้อม ยังไม่ใช่ช่วงเวลาที่เหมาะสม วัสดุหรือทรัพยากรไม่พร้อมสำหรับการถ่ายทำ ทำให้ต้องมีการแก้ไขปัญหาโดยการขอข้อมูล ได้แก่ ภาพและสื่อที่เคยมีการถ่ายไว้จากผู้ให้สัมภาษณ์มาใช้เป็นฟุตประกอบแทน เพื่อให้สื่อมีความสมบูรณ์
- ๕) อุปสรรคทางด้านสภาพอากาศฝนตก ทำให้การถ่ายทำค่อนข้างลำบากและต้องรีบทำการถ่ายทำ

- ๖) บางสถานที่เดินทางไปลำบาก
- ๗) เนื้อหาบางเรื่องจะมีการใส่ชุดปฏิบัติงานเป็นตัวอย่างร่วมด้วย ดังนั้นจึงต้องคอยห้ามมกล้องเพื่อไม่ให้ถ่ายติดคนที่ไม่ใส่ชุดปฏิบัติงานคนอื่น
- ๘) การติดต่อประสานงานผู้ให้สัมภาษณ์บางรายติดต่อยาก และวันเวลาว่างไม่ตรงกัน

ภาพกิจกรรม

เวทีสรุปและถอดบทเรียนจากการเสริมสร้างทักษะ ด้วยกระบวนการ

Production Based Learning

ภายใต้โครงการกระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อ (Production based)

เพื่อเสริมสร้างทักษะการเตรียมความพร้อมแก่เยาวชน

สู่สายงานอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัล (Media lab)

วันที่ ๑๕ กันยายน ๒๕๖๔



นอกจากนี้โครงการฯ ได้ประมวลภาพกิจกรรมไว้ให้ผู้เข้าร่วมอบรมได้ติดตามผ่านทาง Facebook Fanpage : Content Chiangmai



๓.๗ การผลิตสื่อ Video Content

จากการดำเนินกิจกรรมของโครงการฯ ทำให้ได้สื่อในรูปแบบ Video Content ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหาหมอกควันและไฟป่า จำนวน ๑๕ ตอน ดังนี้

๑. ตอน คนกับป่า การจัดการพื้นที่ลุ่มน้ำแม่กวตอนบน
๒. ตอน เพาะเห็ดเพิ่มมูลค่าและลดมลภาวะหมอกควัน
๓. ตอน Biodegradable Packaging บรรจุกัญทิรักษาโลก
๔. ตอน ปุ๋ยลดฝุ่น
๕. ตอน ไม้พอกอากาศ
๖. ตอน เต่าไปไอซาร์
๗. ตอน ไม้เผามาเอารางวัล
๘. ตอน เครื่องดูใบไม้-ลดหมอกควัน
๙. ตอน นวัตกรรมเทคโนโลยีลดหมอกควัน
๑๐. ตอน ไฟจำเป็นPart ๑
๑๑. ตอน ไฟจำเป็น Part ๒
๑๒. ตอน เชียงใหม่โมเดล Part ๑
๑๓. ตอน เชียงใหม่โมเดล Part ๒
๑๔. ตอน เต่าเผาขยะลดควัน
๑๕. ตอน สร้างป่าสร้างรายได้ลดหมอกควัน

ทั้งนี้ได้มีการวางแผนเนื้อเรื่องก่อนการถ่ายทำตามแนวทาง VDO CONTENT MODEL CANVAS ในแต่ละตอน ไว้ดังนี้ (เนื้อหาประกอบเพิ่มเติมดูได้ที่ภาคผนวก)

VDO CONTENT MODEL CANVAS

ตอนที่ ๑ เรื่อง คนกับป่าการจัดการพื้นที่ลุ่มน้ำแม่กวังตอนบน

<p>STORY</p> <p>การจัดการพื้นที่ลุ่มน้ำแม่กวังตอนบน อย่างไรให้เกิดพื้นที่สีเขียวและการอยู่ร่วมกับธรรมชาติ</p>	<p>ประเด็นหลัก</p> <ul style="list-style-type: none"> -การอยู่ร่วมกันของคนกับป่า -การจัดการพื้นที่ลุ่มน้ำแม่กวัง -การรักษาป่า 	<p>ประเด็นสัมภาษณ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - คนกับป่า - มอง 3 ด้าน - ป่าที่เคยหายไป - ถ้ารักษาป่า จะสามารถใช้ประโยชน์จากป่าได้กัวย - เครือข่าย - ความเป็นไปได้ ในการทำพื้นที่แบบนี้ - ความแตกต่างของชุมชน - ป่าควรเป็นของทุกคน 	<p>สัมภาษณ์ ON LOCATION</p> <p>คนกับป่าสำคัญอย่างไร</p> <p>การดูแลป่าในพื้นที่</p> <p>ปัญหาที่เกิดขึ้น</p> <p>ประโยชน์ของป่าและการอยู่ร่วมกัน</p>	<p>ชุดภาพ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ป่าและความอุดมสมบูรณ์ - ภูมิประเทศ - การสัมภาษณ์ 	<p>ช่องทางคาดว่าจะนำไปเผยแพร่</p> <ul style="list-style-type: none"> - Facebook Fanpage Content Chiang Mai
<p>ผู้ให้สัมภาษณ์หลัก</p> <p>ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปฏิภาณ สุทธิกุลบุตร</p> <p>สาขาปฐพีศาสตร์ คณะผลิตกรรมการเกษตร มหาวิทยาลัยแม่โจ้</p>				<p>งบประมาณคาดว่าจะใช้ในการผลิต</p> <p>๑๕,๖๐๐บาท</p>	
<p>ก่อนเรื่องที่ ๑</p> <p>คนกับป่า</p> <ul style="list-style-type: none"> - มอง 3 ด้าน - ป่าที่เคยหายไป 	<p>ก่อนเรื่องที่ ๒</p> <ul style="list-style-type: none"> - ถ้ารักษาป่า จะสามารถใช้ประโยชน์จากป่าได้กัวย - เครือข่าย - ความเป็นไปได้ ในการทำพื้นที่แบบนี้ 	<p>ก่อนเรื่องที่ ๓</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความแตกต่างของชุมชน - ป่าควรเป็นของทุกคน 			

VDO CONTENT MODEL CANVAS

ตอนที่ ๒ เรื่อง การเพาะเห็ดเพิ่มมูลค่าและลดภาวะหมอกควัน

<p>STORY</p> <p>การเพาะเห็ดนางรมเพื่อการสร้างรายได้ และการใช้ประโยชน์จากเห็ดนางรมเพื่อการสร้างมูลค่า</p>	<p>ประเด็นหลัก</p> <p>การใช้วัสดุจากการเพาะเห็ดเพื่อลดปัญหาหมอกควัน</p>	<p>ประเด็นสัมภาษณ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - เพาะเห็ดเพิ่มมูลค่าและลดภาวะหมอกควัน - พัฒนาเห็ดป่าในประเทศไทย - วัสดุเพาะ - สร้างมูลค่าเพิ่มจากวัสดุเพาะในท้องถิ่น - สูตรลดต้นทุน เพิ่มมูลค่า - เปลี่ยนสิ่งที่เผาเป็นเงิน 	<p>สัมภาษณ์ ON LOCATION</p> <p>การเพาะเห็ดเพิ่มมูลค่าและลดปัญหาหมอกควันอย่างไร</p> <p>การสร้างมูลค่าจากเห็ดได้อย่างไร</p>	<p>ชุดภาพ</p> <p>การสัมภาษณ์</p> <p>โรงเพาะเห็ด</p> <p>กระบวนการทำเห็ด</p>	<p>ช่องทางคาดว่าจะนำไปเผยแพร่</p> <ul style="list-style-type: none"> -Facebook Fanpage Content Chiang Mai
<p>ผู้ให้สัมภาษณ์หลัก</p> <p>อาจารย์ปรีชา รัตน์ง</p> <p>คณะผลิตกรรมการเกษตร มหาวิทยาลัยแม่โจ้</p>				<p>งบประมาณคาดว่าจะใช้ในการผลิต</p> <p>๑๕,๖๐๐บาท</p>	
<p>ก่อนเรื่องที่ ๑</p> <ul style="list-style-type: none"> - การเพาะเห็ดเพิ่มมูลค่าและลดภาวะหมอกควัน - การพัฒนาเห็ดป่าในประเทศไทย 		<p>ก่อนเรื่องที่ ๒</p> <ul style="list-style-type: none"> - วัสดุเพาะ - การสร้างมูลค่าเพิ่มจากวัสดุเพาะในท้องถิ่น 		<p>ก่อนเรื่องที่ ๓</p> <ul style="list-style-type: none"> - สูตรลดต้นทุน เพิ่มมูลค่า - การเปลี่ยนสิ่งที่เผาเป็นเงิน 	

VDO CONTENT MODEL CANVAS

ตอนที่ ๓ เรื่อง Biodegradable Packaging บรรจุภัณฑ์รักษ์โลก

<p>STORY</p> <p>การลดปัญหาหมอกควันจากการใช้วัสดุจากทำธรรมชาตินำมาเป็นบรรจุภัณฑ์</p>	<p>ประเด็นหลัก</p> <p>การใช้วัสดุจากธรรมชาติจะสามารถลดการเผาซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของปัญหาหมอกและควัน ได้อย่างไร มีวิธีการอย่างไร</p>	<p>ประเด็นสัมภาษณ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - จุดเริ่มต้นการทำบรรจุภัณฑ์รักษ์โลก - ขั้นตอนการทำ - ปัญหาในการผลิต - แผนในอนาคตที่จะต่อยอด 	<p>สัมภาษณ์ ON LOCATION</p> <ul style="list-style-type: none"> - จุดเริ่มต้นการทำบรรจุภัณฑ์รักษ์โลก - ขั้นตอนการทำ - ปัญหาในการผลิต - แผนในอนาคตที่จะต่อยอด 	<p>ชุดภาพ</p> <p>การสัมภาษณ์ กระบวนการผลิต ตัวอย่างบรรจุภัณฑ์</p>	<p>ช่องทางคาดว่าจะนำไปเผยแพร่</p> <ul style="list-style-type: none"> - Facebook Fanpage Content Chiang Mai
<p>ผู้ให้สัมภาษณ์หลัก</p> <p>อาจารย์ ดร.ธวัฒน์ สร้อยทอง ภาควิชาวัสดุศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้</p>				<p>งบประมาณคาดว่าจะใช้ในการผลิต</p> <p>๑๕,๖๐๐บาท</p>	
<p>ก่อนเรื่องที่ ๑</p> <ul style="list-style-type: none"> - จุดเริ่มต้นการทำบรรจุภัณฑ์รักษ์โลก 		<p>ก่อนเรื่องที่ ๒</p> <ul style="list-style-type: none"> - ขั้นตอนการทำ - ปัญหาในการผลิต 		<p>ก่อนเรื่องที่ ๓</p> <ul style="list-style-type: none"> -แผนในอนาคตที่จะต่อยอด 	

VDO CONTENT MODEL CANVAS

ตอนที่ ๔ เรื่อง ปุ๋ยลดฝุ่น

<p>STORY</p> <p>การทำปุ๋ย จะสามารถลด การเผาและลดปัญหาหมอก และควัน สามารถลดต้นทุนได้</p>	<p>ประเด็นหลัก</p> <p>การทำปุ๋ยจะสามารถลดการ เกิดฝุ่นได้อย่างไร</p>	<p>ประเด็นสัมภาษณ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - ทำไม ต้องปุ๋ยหมัก - ปุ๋ยหมักแบบแม่โจ้ทำอย่างไร - วัตถุประสงค์ - ปุ๋ยหมักแบบแม่โจ้ ไม่กลับ กอง คืออย่างไร - ปุ๋ยจะสามารถลดฝุ่นได้ อย่างไร 	<p>สัมภาษณ์ ON LOCATION</p> <ul style="list-style-type: none"> - ทำไม ต้องปุ๋ยหมัก - ปุ๋ยหมักแบบแม่โจ้ทำอย่างไร - วัตถุประสงค์ - ปุ๋ยหมักแบบแม่โจ้ ไม่กลับ กอง คืออย่างไร <p>ปุ๋ยจะสามารถลดฝุ่นได้</p>	<p>ชุดภาพ</p> <p>การสัมภาษณ์ การทำปุ๋ย ลักษณะของปุ๋ยหมักไม่กลับ กอง</p>	<p>ช่องทางคาดว่าจะนำไปเผยแพร่</p> <p>-Facebook Fanpage Content Chiang Mai</p>
<p>ผู้ให้สัมภาษณ์หลัก</p> <p>ดร.แสนวสันต์ ยอดคำ คณะวิศวกรรมศาสตร์และอุตสาหกรรมการเกษตร มหาวิทยาลัยแม่โจ้</p>				<p>งบประมาณคาดว่าจะใช้ในการผลิต</p> <p>๑๕,๖๐๐บาท</p>	
<p>ก่อนเรื่องที่ ๑</p> <ul style="list-style-type: none"> - ทำไม ต้องปุ๋ยหมัก <p>มีกระบวนการทำงานอย่างไร เริ่มต้นได้อย่างไร</p> <ul style="list-style-type: none"> - ปุ๋ยหมักแบบแม่โจ้ทำอย่างไร 	<p>ก่อนเรื่องที่ ๒</p> <ul style="list-style-type: none"> - ปุ๋ยหมักแบบแม่โจ้ ไม่กลับกอง คืออย่างไร 		<p>ก่อนเรื่องที่ ๓</p> <p>ปุ๋ยจะสามารถลดฝุ่นได้อย่างไร</p>		

VDO CONTENT MODEL CANVAS

ตอนที่ ๕ เรื่อง ไม้พอกอากาศ

<p>STORY</p> <p>ไม้เขียว ไม้ต่าง พันธุ์ไม้ที่สามารถพอกอากาศและลดปริมาณฝุ่นในอากาศซึ่งเป็นปัญหาหมอกควันได้</p>	<p>ประเด็นหลัก</p> <p>การใช้ไม้พอกอากาศในการลดปริมาณฝุ่นในอากาศและปัญหาหมอกควัน</p>	<p>ประเด็นสัมภาษณ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - ต้นไม้ พอกอากาศ ได้อย่างไร - ลักษณะใบแบบไหน พอกอากาศได้ดี - ไม้พอกอากาศต้อง ต่างหรือเขียว ดี - ทำไม่ถึง ต่าง - พันธุ์ไม้พอกอากาศในบ้าน 	<p>สัมภาษณ์ ON LOCATION</p> <ul style="list-style-type: none"> - ต้นไม้ พอกอากาศ ได้อย่างไร - ลักษณะใบแบบไหน พอกอากาศได้ดี - ไม้พอกอากาศต้อง ต่างหรือเขียว ดี - ทำไม่ถึง ต่าง - พันธุ์ไม้พอกอากาศในบ้าน 	<p>ชุดภาพ</p> <p>การสัมภาษณ์</p> <p>ชนิดของพันธุ์ไม้พอกอากาศ</p>	<p>ช่องทางคาดว่าจะนำไปเผยแพร่</p> <ul style="list-style-type: none"> - Facebook Fanpage Content Chiang
<p>ผู้ให้สัมภาษณ์หลัก</p> <p>อ.ธนวัฒน์ รอดขาว</p> <p>สำนักวิจัยและส่งเสริมวิชาการการเกษตร มหาวิทยาลัยแม่โจ้</p>				<p>งบประมาณคาดว่าจะใช้ในการผลิต</p> <p>๑๕,๖๐๐บาท</p>	
<p>ก่อนเรื่องที่ ๑</p> <ul style="list-style-type: none"> - ต้นไม้ พอกอากาศ ได้อย่างไร - ลักษณะใบแบบไหน พอกอากาศได้ดี 	<p>ก่อนเรื่องที่ ๒</p> <ul style="list-style-type: none"> - ไม้พอกอากาศต้อง ต่างหรือเขียว ดี - ทำไม่ถึง ต่าง 	<p>ก่อนเรื่องที่ ๓</p> <ul style="list-style-type: none"> - พันธุ์ไม้ที่เหมาะสม กับการพอกอากาศในบ้าน และสถานที่ต่างๆ 			

VDO CONTENT MODEL CANVAS

ตอนที่ ๖ เรื่อง เต่าไปไอซาร์

<p>STORY</p> <p>ความสำคัญของเต่าไปไอซาร์ในการลดปัญหาหมอกควัน</p>	<p>ประเด็นหลัก</p> <p>กระบวนการทำงานของเต่าไปไอซาร์ที่จะสามารถช่วยลดปัญหาหมอกควันได้</p>	<p>ประเด็นสัมภาษณ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - ไอซาร์เอาไปปรับปรุงดินอย่างไร - เต่าไปไอซาร์ทำงานอย่างไร - ไอซาร์ตัวช่วยเกษตรกรได้อย่างไร - วิเคราะห์สมบัติเพื่อช่วยปรับปรุงดินของไอซาร์ - พีชแต่ละชนิดมีสมบัติไม่เหมือนกัน - เต่าไปไอซาร์ลดหมอกควันได้อย่างไร 	<p>สัมภาษณ์ ON LOCATION</p> <ul style="list-style-type: none"> - ไอซาร์เอาไปปรับปรุงดินอย่างไร - เต่าไปไอซาร์ทำงานอย่างไร - ไอซาร์ตัวช่วยเกษตรกรได้อย่างไร - วิเคราะห์สมบัติเพื่อช่วยปรับปรุงดินของไอซาร์ - พีชแต่ละชนิดมีสมบัติไม่เหมือนกัน - เต่าไปไอซาร์ลดหมอกควันได้อย่างไร 	<p>ชุดภาพ</p> <p>การสัมภาษณ์ลักษณะของเต่าไปไอซาร์ ไอซาร์ที่ผ่านกระบวนการแล้ว</p>	<p>ช่องทางคาดว่าจะนำไปเผยแพร่</p> <ul style="list-style-type: none"> - Facebook Fanpage Content Chiang
<p>ผู้ให้สัมภาษณ์หลัก</p> <p>ผศ. ดร.ธนศิษฐ์ วงศ์ศิริอำนวยการ , ผศ. ดร.ทิพาพร คำแดง , นาย ทินกฤต นฤนันต์ , นางสาว วรีธดา คำวงศ์ปิ่น คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้</p>				<p>งบประมาณคาดว่าจะใช้ในการผลิต</p> <p>๑๕,๖๐๐บาท</p>	
<p>ก่อนเรื่องที่ ๑</p> <ul style="list-style-type: none"> - ไอซาร์เอาไปปรับปรุงดินอย่างไร - เต่าไปไอซาร์ทำงานอย่างไร 		<p>ก่อนเรื่องที่ ๒</p> <ul style="list-style-type: none"> - ไอซาร์ตัวช่วยเกษตรกรได้อย่างไร - วิเคราะห์สมบัติเพื่อช่วยปรับปรุงดินของไอซาร์ 		<p>ก่อนเรื่องที่ ๓</p> <ul style="list-style-type: none"> - พีชแต่ละชนิดมีสมบัติไม่เหมือนกัน - เต่าไปไอซาร์ลดหมอกควันได้อย่างไร 	

VDO CONTENT MODEL CANVAS

ตอนที่ ๗ เรื่อง ไม่เผามาเอารางวัล

<p>STORY</p> <p>โครงการ ไม่เผามาเอารางวัล คืออะไร จะสามารถช่วยลดปัญหาหมอกควันได้อย่างไร</p>	<p>ประเด็นหลัก</p> <p>การลดปัญหาหมอกควัน โดยโครงการ ไม่เผามาเอารางวัล มีกระบวนการอย่างไร</p>	<p>ประเด็นสัมภาษณ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - โครงการไม่เผามาเอารางวัลคืออะไร - มีกระบวนการของโครงการเป็นอย่างไร - ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น - โอกาสและแนวทางการพัฒนาเป็นอย่างไร 	<p>สัมภาษณ์ ON LOCATION</p> <ul style="list-style-type: none"> - โครงการไม่เผามาเอารางวัลคืออะไร - มีกระบวนการของโครงการเป็นอย่างไร - ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น - โอกาสและแนวทางการพัฒนาเป็นอย่างไร 	<p>ชุดภาพ</p> <p>การสัมภาษณ์ การลงพื้นที่พูดคุยกับชุมชน กระบวนการทำงาน</p>	<p>ช่องทางคาดว่าจะนำไปเผยแพร่</p> <ul style="list-style-type: none"> - Facebook Fanpage Content Chiang
<p>ผู้ให้สัมภาษณ์หลัก</p> <p>คุณชัชชาญ เอกชัยพัฒนกุล ตัวแทนกลุ่มเชียงใหม่วิสาหกิจเพื่อสังคม (CSE)</p> <p>คุณวนิดา สุนันตีะ ประธานกลุ่มแม่บ้าน บ้านแม่ซ้าย อำเภอเชียงดาว</p>				<p>งบประมาณคาดว่าจะใช้ในการผลิต</p> <p>๑๕,๖๐๐บาท</p>	
<p>ก่อนเรื่องที่ ๑</p> <ul style="list-style-type: none"> - โครงการไม่เผามาเอารางวัลคืออะไร - มีกระบวนการของโครงการเป็นอย่างไร 		<p>ก่อนเรื่องที่ ๒</p> <ul style="list-style-type: none"> - ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น 		<p>ก่อนเรื่องที่ ๓</p> <ul style="list-style-type: none"> - โอกาสและแนวทางการพัฒนาเป็นอย่างไร 	

VDO CONTENT MODEL CANVAS

ตอนที่ ๘ เรื่อง เครื่องดูใบไม้-ลมหอกควัน

<p>STORY</p> <p>การใช้นวัตกรรมเครื่องดูใบไม้ในการลดปัญหาหมอกควัน</p>	<p>ประเด็นหลัก</p> <p>เครื่องดูใบไม้สามารถลดปัญหาวัสดุจากธรรมชาติและสร้างมูลค่าได้อย่างไร</p>	<p>ประเด็นสัมภาษณ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - เครื่องดูใบไม้-ลมหอกควัน - เครื่องดูใบไม้ มีการทำงานอย่างไร - เครื่องดูใบไม้ ต้นแบบ เป็นอย่างไร 	<p>สัมภาษณ์ ON LOCATION</p> <ul style="list-style-type: none"> - เครื่องดูใบไม้-ลมหอกควัน - เครื่องดูใบไม้ มีการทำงานอย่างไร - เครื่องดูใบไม้ ต้นแบบ เป็นอย่างไร 	<p>ชุดภาพ</p> <p>การสัมภาษณ์ กระบวนการทำงานของเครื่องดูใบไม้</p>	<p>ช่องทางคาดว่าจะนำไปเผยแพร่</p> <ul style="list-style-type: none"> - Facebook Fanpage Content Chiang
<p>ผู้ให้สัมภาษณ์หลัก</p> <p>ผศ.ดร. ชูรัตน์ ธารารักษ์</p> <p>วิทยาลัยพลังงานทดแทน มหาวิทยาลัยแม่โจ้</p>				<p>งบประมาณคาดว่าจะใช้ในการผลิต</p> <p>๑๕,๖๐๐บาท</p>	
<p>ก่อนเรื่องที่ ๑</p> <ul style="list-style-type: none"> - เครื่องดูใบไม้-ลมหอกควัน อย่างไร 	<p>ก่อนเรื่องที่ ๒</p> <ul style="list-style-type: none"> - เครื่องดูใบไม้ มีการทำงานอย่างไร 	<p>ก่อนเรื่องที่ ๓</p> <ul style="list-style-type: none"> - เครื่องดูใบไม้ต้นแบบเป็นอย่างไร 			

VDO CONTENT MODEL CANVAS

ตอนที่ ๙ เรื่อง นวัตกรรมเทคโนโลยีลดหมอกควัน

<p>STORY</p> <p>การเผาขยะก็เกิดควันเมื่อหลีกเลียงไม่ได้ แต่จะทำยังไงให้การเผานั้นเกิดควันน้อยและได้ประโยชน์ เพื่อช่วยบรรเทาผลกระทบที่จะเกิดกับพี่น้องประชาชน วิทยาลัยพลังงานได้ดำเนินการแก้ปัญหาหมอกควันนี้ตั้งแต่ ต้นน้ำ กลางน้ำและปลายน้ำ โดยใช้เทคโนโลยีพลังงาน ลดหมอกควัน 4 เทคโนโลยีหลักๆ เข้ามาจัดการกับปัญหานี้</p>	<p>ประเด็นหลัก</p> <p>การใช้นวัตกรรมอย่างไรที่สามารถช่วยลดการเผาที่ทำให้เกิดปัญหาหมอกควัน</p>	<p>ประเด็นสัมภาษณ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - เทคโนโลยีพลังงานทดแทนลดหมอกควันได้อย่างไร - เตาปิ้งย่างไร้ควัน - เครื่องกรองอากาศต้นทุนต่ำ 	<p>สัมภาษณ์ ON LOCATION</p> <ul style="list-style-type: none"> - เทคโนโลยีพลังงานทดแทนลดหมอกควันได้อย่างไร - เตาปิ้งย่างไร้ควัน - เครื่องกรองอากาศต้นทุนต่ำ 	<p>ชุดภาพ</p> <p>การสัมภาษณ์ ลักษณะของเตापิ้งย่างไร้ควัน ลักษณะของเครื่องกรองอากาศต้นทุนต่ำ</p>	<p>ช่องทางคาดว่าจะนำไปเผยแพร่</p> <ul style="list-style-type: none"> - Facebook Fanpage Content Chiang
<p>ผู้ให้สัมภาษณ์หลัก</p> <p>ผศ.ดร. ธเนศ ไชยชนะ วิทยาลัยพลังงานทดแทน มหาวิทยาลัยแม่โจ้</p>				<p>งบประมาณคาดว่าจะใช้ในการผลิต</p> <p>๑๕,๖๐๐บาท</p>	
<p>ก่อนเรื่องที่ ๑</p> <p>เทคโนโลยีพลังงานทดแทนลดหมอกควันได้</p>	<p>ก่อนเรื่องที่ ๒</p> <ul style="list-style-type: none"> - เตาปิ้งย่างไร้ควัน 		<p>ก่อนเรื่องที่ ๓</p> <ul style="list-style-type: none"> - เครื่องกรองอากาศต้นทุนต่ำ 		

VDO CONTENT MODEL CANVAS

ตอนที่ ๑๐ เรื่อง ไฟจำเป็น Part ๑

<p>STORY</p> <p>ภาคเหนือตอนบนเป็นพื้นที่ที่มีกลุ่มพี่น้องชาติพันธุ์อาศัยอยู่จำนวนมากหลากหลายกลุ่ม ทั้งนี้ส่วนใหญ่อาศัยอยู่ก่อนที่ทางราชการจะประกาศกฎหมายป่าสงวนแห่งชาติและกฎหมายอนุรักษ์ทับในตอนหลัง ทำให้พี่น้องกลุ่มชาติพันธุ์เหล่านี้กลายเป็นคนที่อยู่ในป่าส่วนใหญ่อาศัยระบบการผลิตที่อยู่ในระบบนิเวศน์แอ่งที่อาศัยน้ำฝนในการทำเกษตร ไม่มีระบบชลประทานเข้าถึงเป็นระบบเกษตรโบราณมากที่เราเรียกว่าไร่หมุนเวียน ซึ่งการทำเกษตรแบบนี้ยังมีความจำเป็นต้องใช้ไฟในการทำพื้นที่เกษตร</p>	<p>ประเด็นหลัก</p> <p>การบริหารจัดการไฟ ภูมิปัญญาเรื่องไร่หมุนเวียนที่ทำให้ชาวบ้านมีข้าว มีอาหารไว้กินตลอดทั้งปี พร้อมกับการดูแลผืนป่า ควบคู่กันไป ไฟแบบไหนที่เรียกว่าจำเป็น ไฟแบบไหนที่ไม่จำเป็น จะจัดการกับปัญหาไฟนี้อย่างไร</p>	<p>ประเด็นสัมภาษณ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - องค์กรความรู้และภูมิปัญญา - แนวทางการแก้ปัญหา 	<p>สัมภาษณ์ ON LOCATION</p> <ul style="list-style-type: none"> - องค์กรความรู้และภูมิปัญญา - แนวทางการแก้ปัญหา 	<p>ชุดภาพ</p> <p>การสัมภาษณ์ การเผาในพื้นที่ต่าง ชุมชน เกษตรกร</p>	<p>ช่องทางคาดว่าจะนำไปเผยแพร่</p> <ul style="list-style-type: none"> - Facebook Fanpage Content Chiang
<p>ผู้ให้สัมภาษณ์หลัก</p> <p>รศ.ดร.อภิวัฒน์ สุวรรณรักษ์. สำนักวิจัยและส่งเสริมวิชาการการเกษตร มหาวิทยาลัยแม่โจ้ คุณชัชวาลย์ ทองดีเลิศ ประธานสภาลมหายใจเชียงใหม่</p>				<p>งบประมาณคาดว่าจะใช้ในการผลิต</p> <p>๑๕,๖๐๐บาท</p>	
<p>ก่อนเรื่องที่ ๑</p> <p>การบริหารจัดการไฟด้วยภูมิปัญญาของชาวบ้าน</p>	<p>ก่อนเรื่องที่ ๒</p> <ul style="list-style-type: none"> - องค์กรความรู้และภูมิปัญญา 	<p>ก่อนเรื่องที่ ๓</p> <ul style="list-style-type: none"> - แนวทางการแก้ปัญหา 			

VDO CONTENT MODEL CANVAS

ตอนที่ ๑๑ เรื่อง ไฟจำเป็น Part ๒

<p>STORY</p> <p>ภาคเหนือตอนบนเป็นพื้นที่ที่มีกลุ่มพี่น้องชาติพันธุ์อาศัยอยู่จำนวนมากหลากหลายกลุ่ม ทั้งนี้ส่วนใหญ่อาศัยอยู่ก่อนที่ทางราชการจะประกาศกฎหมายป่าสงวนแห่งชาติและกฎหมายอนุรักษ์ทับในตอนหลัง ทำให้พี่น้องกลุ่มชาติพันธุ์เหล่านี้กลายเป็นคนที่อยู่ในป่าส่วนใหญ่อาศัยระบบการผลิตที่อยู่ในระบบนิเวศน์แอ่งที่อาศัยน้ำฝนในการทำการเกษตร ไม่มีระบบชลประทานเข้าถึงเป็นระบบเกษตรโบราณมากที่เราเรียกว่าไร่หมุนเวียน ซึ่งการทำเกษตรแบบนี้ยังมีความจำเป็นต้องใช้ไฟในการทำพื้นที่เกษตร</p>	<p>ประเด็นหลัก</p> <p>การบริหารจัดการไฟ ภูมิปัญญาเรื่องไร่หมุนเวียนที่ทำให้ชาวบ้านมีข้าว มีอาหารไว้กินตลอดทั้งปี พร้อมกับการดูแลผืนป่าควบคู่กันไป ไฟแบบไหนที่เรียกว่าจำเป็น ไฟแบบไหนที่ไม่จำเป็น จะจัดการกับปัญหาไฟนี้อย่างไร</p>	<p>ประเด็นสัมภาษณ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - ทำไมต้องมีไร่เหล่า - องค์กรความรู้และภูมิปัญญา - การบริหารและการจัดการไฟ 	<p>สัมภาษณ์ ON LOCATION</p> <ul style="list-style-type: none"> - ทำไมต้องมีไร่เหล่า - องค์กรความรู้และภูมิปัญญา - การบริหารและการจัดการไฟ 	<p>ชุดภาพ</p> <p>การสัมภาษณ์ การเผาในพื้นที่ต่าง ชุมชน เกษตรกร</p>	<p>ช่องทางคาดว่าจะนำไปเผยแพร่</p> <ul style="list-style-type: none"> - Facebook Fanpage Content Chiang
<p>ผู้ให้สัมภาษณ์หลัก</p> <p>รศ.ดร.อภิวัฒน์ สุวรรณรักษ์. สำนักวิจัยและส่งเสริมวิชาการการเกษตร มหาวิทยาลัยแม่โจ้ คุณชัชวาลย์ ทองดีเลิศ ประธานสภาลมหายใจเชียงใหม่</p>				<p>งบประมาณคาดว่าจะใช้ในการผลิต</p> <p>๑๕,๖๐๐บาท</p>	
<p>ก่อนเรื่องที่ ๑</p> <ul style="list-style-type: none"> - ทำไมต้องมีไร่เหล่า 	<p>ก่อนเรื่องที่ ๒</p> <ul style="list-style-type: none"> - องค์กรความรู้และภูมิปัญญา 	<p>ก่อนเรื่องที่ ๓</p> <ul style="list-style-type: none"> - การบริหารและการจัดการไฟ 			

VDO CONTENT MODEL CANVAS

ตอนที่ ๑๒ เรื่อง เชียงใหม่โมเดล Part ๑

<p>STORY</p> <p>แผนยุทธศาสตร์ในการขับเคลื่อนงานในอนาคต สถานการณ์การฝุ่นควันปีที่ผ่านมาแนวโน้มในอนาคตเพิ่มเติมอย่างไร แผนการขับเคลื่อนในการแก้ปัญหาฝุ่นควันที่จะใช้ “เชียงใหม่โมเดล” ในการขยายไปใช้กับพื้นที่อื่นๆ ในภาคเหนือ เพื่อที่จะแก้ไขปัญหาฝุ่นควันร่วมกันจะเป็นอย่างไร</p>	<p>ประเด็นหลัก</p> <p>การแก้ปัญหาฝุ่นควันที่จะใช้ “เชียงใหม่โมเดล” ในการขยายไปใช้กับพื้นที่อื่นๆ ในภาคเหนือ เพื่อที่จะแก้ไขปัญหาฝุ่นควันร่วมกันจะเป็นอย่างไร</p>	<p>ประเด็นสัมภาษณ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - เจือนใจใหม่ แก้ปัญหาแบบใหม่อย่างไร - เชียงใหม่โมเดลคืออะไร - การจัดการในพื้นที่เป็นฐานสำคัญอย่างไร - พื้นที่การบริหารเชื้อเพลิง - นิเวศแอง คืออะไร 	<p>สัมภาษณ์ ON LOCATION</p> <ul style="list-style-type: none"> - เจือนใจใหม่ แก้ปัญหาแบบใหม่อย่างไร - เชียงใหม่โมเดลคืออะไร - การจัดการในพื้นที่เป็นฐานสำคัญอย่างไร - พื้นที่การบริหารเชื้อเพลิง - นิเวศแอง คืออะไร 	<p>ชุดภาพ</p> <p>การสัมภาษณ์ ภูมิประเทศ การจัดการในพื้นที่ต่างๆ</p>	<p>ช่องทางคาดว่าจะนำไปเผยแพร่</p> <ul style="list-style-type: none"> - Facebook Fanpage Content Chiang
<p>ผู้ให้สัมภาษณ์หลัก</p> <p>คุณชัชวาลย์ ทองดีเลิศ ประธานสภามหาวิทยาลัยเชียงใหม่</p>			<p>งบประมาณคาดว่าจะใช้ในการผลิต</p> <p>๑๕,๖๐๐บาท</p>		
<p>ก่อนเรื่องที่ ๑</p> <ul style="list-style-type: none"> - เจือนใจใหม่ แก้ปัญหาแบบใหม่อย่างไร - เชียงใหม่โมเดลคืออะไร 	<p>ก่อนเรื่องที่ ๒</p> <ul style="list-style-type: none"> - การจัดการในพื้นที่เป็นฐานสำคัญอย่างไร 	<p>ก่อนเรื่องที่ ๓</p> <ul style="list-style-type: none"> - พื้นที่การบริหารเชื้อเพลิง - นิเวศแอง คืออะไร 			

VDO CONTENT MODEL CANVAS

ตอนที่ ๑๓ เรื่อง เชียงใหม่โมเดล Part ๒

<p>STORY</p> <p>แผนยุทธศาสตร์ในการขับเคลื่อนงานในอนาคต สถานการณ์การฝุ่นควันปีที่ผ่านมาแนวโน้มในอนาคตเพิ่มเติมอย่างไร แผนการขับเคลื่อนในการแก้ปัญหาฝุ่นควันที่จะใช้ “เชียงใหม่โมเดล” ในการขยายไปใช้กับพื้นที่อื่นๆ ในภาคเหนือ เพื่อที่จะแก้ไขปัญหาฝุ่นควันร่วมกันจะเป็นอย่างไร</p>	<p>ประเด็นหลัก</p> <p>การแก้ปัญหาฝุ่นควันที่จะใช้ “เชียงใหม่โมเดล” ในการขยายไปใช้กับพื้นที่อื่นๆ ในภาคเหนือ เพื่อที่จะแก้ไขปัญหาฝุ่นควันร่วมกันจะเป็นอย่างไร</p>	<p>ประเด็นสัมภาษณ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - แผนชุมชนเป็นอย่างไร - งานในเขตเมืองคืออะไร - สื่อสารเพื่อการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตและการผลิตได้อย่างไร - แก้ปัญหาเฉพาะเชียงใหม่ไม่เพียงพอ 	<p>สัมภาษณ์ ON LOCATION</p> <ul style="list-style-type: none"> - แผนชุมชนเป็นอย่างไร - งานในเขตเมืองคืออะไร - สื่อสารเพื่อการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตและการผลิตได้อย่างไร - แก้ปัญหาเฉพาะเชียงใหม่ไม่เพียงพอ 	<p>ชุดภาพ</p> <p>การสัมภาษณ์ ภูมิประเทศ การจัดการในพื้นที่ต่างๆ</p>	<p>ช่องทางคาดว่าจะนำไปเผยแพร่</p> <ul style="list-style-type: none"> - Facebook Fanpage Content Chiang
<p>ผู้ให้สัมภาษณ์หลัก</p> <p>คุณชัชวาลย์ ทองดีเลิศ ประธานสภาลมหายใจเชียงใหม่</p>				<p>งบประมาณคาดว่าจะใช้ในการผลิต</p> <p>๑๕,๖๐๐บาท</p>	
<p>ก้อนเรื่องที่ ๑</p> <ul style="list-style-type: none"> - แผนชุมชนเป็นอย่างไร - งานในเขตเมืองคืออะไร 		<p>ก้อนเรื่องที่ ๒</p> <ul style="list-style-type: none"> - สื่อสารเพื่อการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตและการผลิตได้อย่างไร 		<p>ก้อนเรื่องที่ ๓</p> <ul style="list-style-type: none"> - แก้ปัญหาเฉพาะเชียงใหม่ ไม่เพียงพอ 	

VDO CONTENT MODEL CANVAS

ตอนที่ ๑๔ เรื่อง เต่าเผาขยะลดควัน

<p>STORY</p> <p>ขยะเปียกขยะแห้งจำนวนมากในแต่ละวันถูกกำจัดด้วยวิธีการเผา ซึ่งเต่าเผาส่วนใหญ่ที่กำจัดขยะเหล่านี้ นั้นจะมีชิ้นเปลวไฟที่ไม่สมบูรณ์ทำให้เกิดควันเป็นจำนวนมากและที่สำคัญมันจะผลิตก๊าซ Co2 ในปริมาณจำนวนมากซึ่งเป็นอันตรายต่อสุขภาพของเรา</p>	<p>ประเด็นหลัก</p> <p>นวัตกรรมเต่าเผาขยะลดหมอกควัน มีหน้าเป็นอย่างไรเหมือนหรือต่างจากเต่าเผาขยะยังงี้</p>	<p>ประเด็นสัมภาษณ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - เต่าเผาขยะ-ลดควันได้อย่างไร - นวัตกรรมเต่าเผา - นวัตกรรมขยะลดควัน 	<p>สัมภาษณ์ ON LOCATION</p> <ul style="list-style-type: none"> - เต่าเผาขยะ-ลดควันได้อย่างไร - นวัตกรรมเต่าเผา - นวัตกรรมขยะลดควัน 	<p>ชุดภาพ</p> <ul style="list-style-type: none"> - การสัมภาษณ์ - นวัตกรรมเต่าเผา - นวัตกรรมขยะลดควัน 	<p>ช่องทางคาดว่าจะนำไปเผยแพร่</p> <ul style="list-style-type: none"> - Facebook Fanpage Content Chiang
<p>ผู้ให้สัมภาษณ์หลัก</p> <p>ผศ.เสริมสุข บัวเจริญ วิทยาลัยพลังงานทดแทน มหาวิทยาลัยแม่โจ้</p>				<p>งบประมาณคาดว่าจะใช้ในการผลิต</p> <p>๑๕,๖๐๐บาท</p>	
<p>ก่อนเรื่องที่ ๑</p> <ul style="list-style-type: none"> - เต่าเผาขยะ-ลดควันได้อย่างไร 		<p>ก่อนเรื่องที่ ๒</p> <ul style="list-style-type: none"> - นวัตกรรมเต่าเผา 		<p>ก่อนเรื่องที่ ๓</p> <ul style="list-style-type: none"> - นวัตกรรมขยะลดควัน 	

VDO CONTENT MODEL CANVAS

ตอนที่ ๑๕ เรื่อง สร้างป่าสร้างรายได้ลดหมอกควัน

<p>STORY</p> <p>การทำงานเรื่องลดการเผา เพิ่มพื้นที่ป่า และสร้าง รายได้ให้กับคนในชุมชน กระบวนการเพาะเห็ด ลด หมอกควันจะทำงานกับ ชุมชนอย่างไร เห็ดป่าที่ว่า ต้องเผาไม่ต้องเผา ก็เพาะได้ แล้วต้องทำอย่างไร</p>	<p>ประเด็นหลัก</p> <p>การลดการเผา เพิ่มพื้นที่ป่า และสร้างรายได้ให้กับคนใน ชุมชน</p>	<p>ประเด็นสัมภาษณ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - สร้างป่า-สร้างรายได้ อย่างไร - การเพาะเห็ดป่า-ลด หมอกควันได้อย่างไร - ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น 	<p>สัมภาษณ์ ON LOCATION</p> <ul style="list-style-type: none"> - สร้างป่า-สร้างรายได้ อย่างไร - การเพาะเห็ดป่า-ลด หมอกควันได้อย่างไร - ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น 	<p>ชุดภาพ</p> <p>การสัมภาษณ์ เห็ดป่า พื้นที่ป่า</p>	<p>ช่องทางคาดว่าจะนำไปเผยแพร่</p> <ul style="list-style-type: none"> - Facebook Fanpage Content Chiang
<p>ผู้ให้สัมภาษณ์หลัก</p> <p>อ.สัญต์ชัย มุกดา ศูนย์วิจัยและพัฒนานวัตกรรมเห็ดป่า คณะผลิตกรรมการเกษตร มหาวิทยาลัยแม่โจ้</p>				<p>งบประมาณคาดว่าจะใช้ในการผลิต</p> <p>๑๕,๖๐๐ บาท</p>	
<p>ก่อนเรื่องที่ ๑</p> <ul style="list-style-type: none"> - สร้างป่า-สร้างรายได้ อย่งไร 		<p>ก่อนเรื่องที่ ๒</p> <ul style="list-style-type: none"> - การเพาะเห็ดป่า-ลดหมอกควันได้อย่างไร 		<p>ก่อนเรื่องที่ ๓</p> <ul style="list-style-type: none"> - ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น 	

ส่วนที่ ๔

การสรุปและประเมินผลการดำเนินโครงการ

๔.๑ การสรุปผลผลิตหรือตัวชี้วัดของโครงการ

ตัวชี้วัด	หน่วย	เป้าหมาย	ผลการดำเนินการ	บรรลุ/ ไม่บรรลุ
การฝึกอบรมการเสริมสร้างทักษะด้วย กระบวนการ Production Based Learning	หลักสูตร	๑	๑ หลักสูตร	บรรลุ
นิสิตนักศึกษาได้รับการอบรมกระบวนการ เรียนรู้ในรูปแบบ Production Based Learning	คน (ต่อครั้ง)	๕๐ (๕๐คนx๖ครั้ง เท่ากับ ๓๐๐ คน)	๓๙๙ คน	บรรลุ
สื่อ VDO Content	ชิ้นงาน	๑๕	๑๕	บรรลุ
สรุปและถอดบทเรียนจากการเสริมสร้าง ทักษะด้วยกระบวนการ Production Based Learning	ฉบับ	๑	๑	บรรลุ
นิสิตนักศึกษาที่เข้ารับการอบรม ได้รับ ความรู้ในรูปแบบ Production Based Learning เพิ่มขึ้น อย่างน้อยร้อยละ ๘๐ ของผู้เข้ารับการอบรม	ร้อยละ	๘๐	๘๐ ขึ้นไป	บรรลุ
นิสิตนักศึกษามีความพึงพอใจในเนื้อหาการ อบรมและส่งเสริมการเรียนรู้ในเกณฑ์ดี	เกณฑ์/ ระดับ	ดี หรือ ระดับ ๔ ขึ้นไป	ดี หรือ ระดับ ๔ ขึ้นไป	บรรลุ

๔.๒ การประเมินความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมหรือการฝึกอบรมของโครงการ

การประเมินความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมหรือการฝึกอบรม ทางโครงการฯ ได้กำหนดตัวชี้วัดว่า
ควรมีความรู้เพิ่มขึ้นอย่างน้อยร้อยละ ๘๐

๔.๒.๑ เวทีขับเคลื่อนเครือข่ายการพัฒนานวัตกรรมสื่อ

องค์ประกอบความรู้	ค่าเฉลี่ย			
	ก่อนจัด กิจกรรม	ร้อยละ	หลังจัด กิจกรรม	ร้อยละ
๑ การรับรู้ถึงสถานการณ์ ปัญหาหมอกควันและ ไฟป่า	๒.๘๘	๕๗.๖๐	๔.๑๙	๘๓.๘๐
๒ การตระหนักถึงปัญหาหมอกควันและไฟป่า	๓.๐๓	๖๐.๖๐	๔.๑๗	๘๓.๔๐
๓ แนวทางการรับมือและแก้ไขปัญหาหมอกควัน และไฟป่า	๒.๗๘	๕๕.๖๐	๔.๒๒	๘๔.๔๐

๔ การรับรู้ถึงกระบวนการทำงานของเครือข่ายต่าง ๆ ต่อการจัดการแก้ไขปัญหาหมอกควันและไฟป่า	๒.๖๙	๕๓.๘๐	๔.๐๕	๘๑.๐๐
รวม	๒.๘๕	๕๗.๐๐	๔.๑๖	๘๓.๑๕

จากตารางข้างต้น พบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเวทีขับเคลื่อนเครือข่ายการพัฒนา นวัตกรรมสื่อส่วนใหญ่มีความรู้เพิ่มขึ้น โดยมีค่าร้อยละก่อนจัดกิจกรรม อยู่ที่ ๕๗.๐๐ และค่าร้อยละหลังจัดกิจกรรม อยู่ที่ ๘๓.๑๕

๔.๒.๒ เวทีสร้างความเข้าใจกระบวนการ (Pre-production)

องค์ประกอบความรู้	ค่าเฉลี่ย			
	ก่อนจัดกิจกรรม	ร้อยละ	หลังจัดกิจกรรม	ร้อยละ
๑ การจับประเด็นปัญหาหมอกควันและไฟป่า	๒.๙๓	๕๘.๖๐	๔.๑๗	๘๓.๔๐
๒ การใช้เครื่องมือ VIDEO CONTENT CANVAS MODEL	๒.๘๐	๕๖.๐๐	๔.๑๗	๘๓.๔๐
๓ เทคนิคการระดมความคิดหรือระดมสมอง	๒.๙๓	๕๘.๖๐	๔.๑๒	๘๒.๔๐
๔ การรู้จักการวางแผนและการแบ่งหน้าที่ทำงานร่วมกัน	๒.๘๘	๕๗.๖๐	๔.๒๗	๘๕.๔๐
รวม	๒.๘๙	๕๗.๗๐	๔.๑๘	๘๓.๖๕

จากตารางข้างต้น พบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเวทีสร้างความเข้าใจกระบวนการ (Pre-production) ส่วนใหญ่มีความรู้เพิ่มขึ้น โดยมีค่าร้อยละก่อนจัดกิจกรรม อยู่ที่ ๕๗.๗๐ และค่าร้อยละหลังจัดกิจกรรม อยู่ที่ ๘๓.๖๕

๔.๒.๓ เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการ (Production)

องค์ประกอบความรู้	ค่าเฉลี่ย			
	ก่อนจัดกิจกรรม	ร้อยละ	หลังจัดกิจกรรม	ร้อยละ
๑ การคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจเพื่อให้งานบรรลุเป้าหมาย	๒.๙๑	๕๘.๒๐	๔.๒๗	๘๕.๔๐

๒	ความรู้ความเข้าใจ เรื่อง Basic Cinematography, Sound and lighting	๒.๘๓	๕๖.๖๐	๔.๓๒	๘๖.๔๐
๓	ความรู้ความเข้าใจ เรื่อง Camera Movement	๓.๐๑	๖๐.๒๐	๔.๕๐	๙๐.๐๐
๔	ความรู้ความเข้าใจ เรื่อง ถ่ายภาพวิดีโอมุมสูง ด้วย Drone	๒.๘๑	๕๖.๒๐	๔.๒๔	๘๔.๘๐
รวม		๒.๘๙	๕๗.๘๐	๔.๓๓	๘๖.๖๕

จากตารางข้างต้น พบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการ (Production) ส่วนใหญ่มีความรู้เพิ่มขึ้น โดยมีค่าร้อยละก่อนจัดกิจกรรม อยู่ที่ ๕๗.๘๐ และค่าร้อยละหลังจัดกิจกรรม อยู่ที่ ๘๖.๖๕

๔.๒.๔ เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการ (Post-Production)

องค์ประกอบความรู้	ค่าเฉลี่ย			
	ก่อนจัดกิจกรรม	ร้อยละ	หลังจัดกิจกรรม	ร้อยละ
๑ ความคิดสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาหรือผลิตสื่อที่มีประสิทธิภาพและโดดเด่น	๓.๐๕	๖๑.๐๐	๔.๓๔	๘๖.๘๐
๒ รู้จักโปรแกรม DaVinci Resolve 17	๒.๗๑	๕๔.๒๐	๔.๒๐	๘๔.๐๐
๓ ความรู้และพื้นฐานการใช้โปรแกรม DaVinci Resolve 17	๒.๖๘	๕๓.๖๐	๔.๑๔	๘๒.๘๐
รวม	๒.๘๑	๕๖.๒๗	๔.๒๓	๘๔.๕๓

จากตารางข้างต้น พบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการ (Post-Production) ส่วนใหญ่มีความรู้เพิ่มขึ้น โดยมีค่าร้อยละก่อนจัดกิจกรรม อยู่ที่ ๕๖.๒๗ และค่าร้อยละหลังจัดกิจกรรม อยู่ที่ ๘๔.๕๓

๔.๒.๕ เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการเผยแพร่ On Line, On Ground

องค์ประกอบความรู้	ค่าเฉลี่ย			
	ก่อนจัดกิจกรรม	ร้อยละ	หลังจัดกิจกรรม	ร้อยละ
๑ การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย	๓.๓๐	๖๖.๐๐	๔.๓๙	๘๗.๘๐
๒ ช่องทางการสื่อสารหรือการเผยแพร่	๓.๐๐	๖๐.๐๐	๔.๓๙	๘๗.๘๐

๓	เทคนิคและวิธีการนำเสนอหรือการสื่อสาร ให้ ตรงใจด้วย Social Media Marketing	๓.๐๗	๖๑.๔๐	๔.๓๖	๘๗.๒๐
๔	การสร้าง Content หรือ Storytelling ที่ น่าสนใจเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย จูงใจให้ได้รับ ความสนใจจากกลุ่มเป้าหมายหรือผู้ชม	๓.๐๘	๖๑.๖๐	๔.๔๒	๘๘.๔๐
รวม		๓.๑๑	๖๒.๒๕	๔.๓๙	๘๗.๘๐

จากตารางข้างต้น พบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการเผยแพร่ On Line, On Ground ส่วนใหญ่มีความรู้เพิ่มขึ้น โดยมีค่าร้อยละก่อนจัดกิจกรรม อยู่ที่ ๖๒.๒๕ และค่าร้อยละหลังจัดกิจกรรม อยู่ที่ ๘๗.๘๐

๔.๒.๖ เวทีสรุปและถอดบทเรียนจากการเสริมสร้างทักษะ ด้วยกระบวนการ Production Based Learning

องค์ประกอบความรู้	ค่าเฉลี่ย				
	ก่อนจัด กิจกรรม	ร้อยละ	หลังจัด กิจกรรม	ร้อยละ	
๑ จุดเด่นและจุดอ่อนของสื่อที่ผลิตขึ้น	๓.๐๕	๖๑.๐๐	๔.๓๗	๘๗.๔๐	
๒ ความเข้าใจเกี่ยวกับการเตรียมความพร้อม ด้านสื่อสู่การประกอบอาชีพอย่างมี ประสิทธิภาพ	๒.๙๓	๕๘.๖๐	๔.๔๙	๘๙.๘๐	
๓ แนวคิดการเป็นนักผลิตสื่ออย่างมืออาชีพ	๓.๐๐	๖๐.๐๐	๔.๕๑	๙๐.๒๐	
๔ ทักษะคิดเชิงบวกในการทำงานผลิตสื่อร่วมกัน	๓.๑๙	๖๓.๘๐	๔.๔๙	๘๙.๘๐	
๕ การนำความรู้ไปปรับใช้ต่อการทำงานใน ชีวิตประจำวัน	๓.๑๕	๖๓.๐๐	๔.๕๖	๙๑.๒๐	
๖ แนวทางการขับเคลื่อนกลไกทางสังคมผ่านการ พัฒนานวัตกรรมสื่อ	๒.๙๗	๕๙.๔๐	๔.๕๔	๙๐.๘๐	
รวม		๓.๐๖	๖๑.๒๘	๔.๔๘	๘๙.๖๘

จากตารางข้างต้น พบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเวทีสรุปและถอดบทเรียนจากการเสริมสร้างทักษะ ด้วยกระบวนการ Production Based Learning ส่วนใหญ่มีความรู้เพิ่มขึ้น โดยมีค่าร้อยละก่อนจัดกิจกรรม อยู่ที่ ๖๑.๒๘ และค่าร้อยละหลังจัดกิจกรรม อยู่ที่ ๘๙.๖๘

๔.๓ การประเมินผลความพึงพอใจกิจกรรมหรือการฝึกอบรมของโครงการ

ระดับคะแนนความพึงพอใจ กำหนดไว้ดังนี้

๔.๒๑ - ๕.๐๐ = มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดีที่สุด

๓.๔๑ - ๔.๒๐ = มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดี

๒.๖๑ - ๓.๔๐ = มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

๑.๘๑ - ๒.๖๐ = มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

๑.๐๐ - ๑.๘๐ = มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ทั้งนี้โครงการได้กำหนดตัวชี้วัดให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมควรมีความพึงพอใจระดับดี โดยนับช่วงคะแนน ๔.๐๐ คะแนนขึ้นไป

๔.๓.๑ เวทีขับเคลื่อนเครือข่ายการพัฒนานวัตกรรมสื่อ

๑) ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมโดยรวม วันที่ ๑๙ มีนาคม ๒๕๖๔

ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	ระดับความพึงพอใจ
๔.๘๕	๙๗.๐๐	ดีที่สุด

จากตารางข้างต้น พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่พึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมโดยรวม ในระดับ ดีที่สุด (ค่าเฉลี่ย ๔.๘๕)

๒) การประเมินผลความพึงพอใจด้านเนื้อหา, วิทยากร และการอำนวยความสะดวก, ระยะเวลา

การประเมินผลความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	ระดับความพึงพอใจ
๑. ด้านเนื้อหา			
๑.๑ ความรู้ที่ท่านได้รับจากการจัดกิจกรรมในประเด็นปัญหาหมอกควันและไฟป่า	๔.๖๘	๙๓.๖๐	ดีที่สุด
๑.๒ เนื้อหาที่ได้รับตรงกับความต้องการและความสนใจของท่าน	๔.๖๓	๙๒.๖๐	ดีที่สุด
๑.๓ เนื้อหาของกิจกรรมเข้าใจง่าย	๔.๖๙	๙๓.๘๐	ดีที่สุด
๑.๔ เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับระยะเวลาที่จัดกิจกรรมขึ้น	๔.๖๕	๙๓.๐๐	ดีที่สุด
๑.๕ เนื้อหาที่ได้รับสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานและชีวิตประจำวันได้จริง	๔.๔๐	๘๘.๐๐	ดีที่สุด
รวม	๔.๖๑	๙๒.๒๐	ดีที่สุด
๒. ด้านวิทยากร			
๒.๑ วิทยากรอธิบายเนื้อหาได้ชัดเจน	๔.๗๕	๙๕.๐๐	ดีที่สุด
๒.๒ มีการยกตัวอย่างปัญหาในพื้นที่ได้ชัดเจน	๔.๗๓	๙๔.๖๐	ดีที่สุด

การประเมินผลความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	ระดับความพึงพอใจ
๒.๓ การให้ความเอาใจใส่ต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม	๔.๕๙	๙๑.๘๐	ดีที่สุด
๒.๔ การตอบประเด็นข้อซักถามได้ชัดเจน	๔.๖๖	๙๓.๒๐	ดีที่สุด
๒.๕ ความเหมาะสมของวิทยากรโดยรวม เช่น การเตรียมตัว บุคลิกภาพที่เหมาะสม เป็นต้น	๔.๘๐	๙๖.๐๐	ดีที่สุด
รวม	๔.๗๑	๙๔.๒๐	ดีที่สุด
๓. ด้านการอำนวยความสะดวก, ระยะเวลา			
๓.๑ สถานที่ที่มีความเหมาะสมกับการจัดกิจกรรม	๔.๙๐	๙๘.๐๐	ดีที่สุด
๓.๒ สถานที่จัดกิจกรรมสะอาด	๔.๘๕	๙๗.๐๐	ดีที่สุด
๓.๓ ความพร้อมของอุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์	๔.๘๑	๙๖.๒๐	ดีที่สุด
๓.๔ อาหาร/เครื่องดื่ม	๔.๗๔	๙๔.๘๐	ดีที่สุด
๓.๕ ความเหมาะสมของระยะเวลาในการจัดกิจกรรม	๔.๗๘	๙๕.๖๐	ดีที่สุด
รวม	๔.๘๒	๙๖.๔๐	ดีที่สุด

จากตารางข้างต้น พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจโดยรวมด้านเนื้อหา อยู่ที่ระดับ ดีที่สุด (ค่าเฉลี่ย ๔.๖๑), ด้านวิทยากร อยู่ที่ระดับ ดีที่สุด (ค่าเฉลี่ย ๔.๗๑) และด้านการอำนวยความสะดวก, ระยะเวลา อยู่ที่ระดับ ดีที่สุด (ค่าเฉลี่ย ๔.๘๒)

๔.๓.๒ เวทีสร้างความเข้าใจกระบวนการ (Pre-production)

๑) ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมโดยรวม วันที่ ๒๓ มีนาคม ๒๕๖๔

ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	ระดับความพึงพอใจ
๔.๒๕	๘๕.๐๐	ดีที่สุด

จากตารางข้างต้น พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่พึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมโดยรวม ในระดับ ดีที่สุด (ค่าเฉลี่ย ๔.๒๕)

๒) การประเมินผลความพึงพอใจด้านเนื้อหา, วิทยากร และการอำนวยความสะดวก, ระยะเวลา

การประเมินผลความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	ระดับความพึงพอใจ
๑. ด้านเนื้อหา			
๑.๑ ความรู้ที่ท่านได้รับจากการจัดกิจกรรม การใช้เครื่องมือ VIDEO CONTENT CANVAS MODEL	๔.๑๐	๘๒.๐๐	ดี

การประเมินผลความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	ระดับความพึงพอใจ
๑.๒ เนื้อหาที่ได้รับตรงกับความต้องการและความสนใจของท่าน	๔.๑๐	๘๒.๐๐	ดี
๑.๓ เนื้อหาของกิจกรรมเข้าใจง่าย	๔.๒๒	๘๔.๔๐	ดีที่สุด
๑.๔ เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับระยะเวลาที่จัดกิจกรรมขึ้น	๔.๐๓	๘๐.๖๐	ดี
๑.๕ เนื้อหาที่ได้รับสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานและชีวิตประจำวันได้จริง	๔.๓๕	๘๗.๐๐	ดีที่สุด
รวม	๔.๑๖	๘๓.๒๐	ดี
๒. ด้านวิทยากร			
๒.๑ วิทยากรสอนเข้าใจง่าย อธิบายเนื้อหาได้ชัดเจน	๔.๑๐	๘๒.๐๐	ดี
๒.๒ มีการสาธิต/การฝึกปฏิบัติการที่ชัดเจน	๔.๑๐	๘๒.๐๐	ดี
๒.๓ การให้ความเอาใจใส่ต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม	๔.๖๐	๙๒.๐๐	ดีที่สุด
๒.๔ การตอบประเด็นข้อซักถามได้ชัดเจน	๔.๑๒	๘๒.๔๐	ดี
๒.๕ ความเหมาะสมของวิทยากรโดยรวม เช่น การเตรียมตัว บุคลิกภาพที่เหมาะสม เป็นต้น	๔.๔๕	๘๙.๐๐	ดีที่สุด
รวม	๔.๒๗	๘๕.๔๐	ดีที่สุด
๓. ด้านการอำนวยความสะดวก, ระยะเวลา			
๓.๑ สถานที่ที่มีความเหมาะสมกับการจัดกิจกรรม	๔.๓๘	๘๗.๖๐	ดีที่สุด
๓.๒ สถานที่จัดกิจกรรมสะอาด	๔.๕๗	๙๑.๔๐	ดีที่สุด
๓.๓ ความพร้อมของอุปกรณ์วัสดุอุปกรณ์	๔.๓๐	๘๖.๐๐	ดีที่สุด
๓.๔ อาหาร/เครื่องดื่ม	๔.๔๘	๘๙.๖๐	ดีที่สุด
๓.๕ ความเหมาะสมของระยะเวลาในการจัดกิจกรรม	๔.๒๗	๘๕.๔๐	ดีที่สุด
รวม	๔.๔๐	๘๘.๐๐	ดีที่สุด

จากตารางข้างต้น พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจโดยรวมด้านเนื้อหา อยู่ที่ระดับ ดี (ค่าเฉลี่ย ๔.๑๖), ด้านวิทยากร อยู่ที่ระดับ ดีที่สุด (ค่าเฉลี่ย ๔.๒๗) และด้านการอำนวยความสะดวก, ระยะเวลา อยู่ที่ระดับ ดีที่สุด (ค่าเฉลี่ย ๔.๔๐)

๔.๓.๓ เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการ (Production)

๑) ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมโดยรวม วันที่ ๒๓ - ๒๔ มิถุนายน ๒๕๖๔

ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	ระดับความพึงพอใจ
๔.๕๒	๙๐.๔๐	ดีที่สุด

จากตารางข้างต้น พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่พึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม โดยรวม ในระดับ ดีที่สุด (ค่าเฉลี่ย ๔.๕๒)

๒) การประเมินผลความพึงพอใจด้านเนื้อหา, วิทยากร และการอำนวยความสะดวก, ระยะเวลา

การประเมินผลความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	ระดับความพึงพอใจ
๑. ด้านเนื้อหา			
๑.๑ ความรู้ที่ท่านได้รับจากการจัดกิจกรรมผ่านฐานการเรียนรู้ Production Based Learning	๔.๒๔	๘๔.๘๑	ดีที่สุด
๑.๒ เนื้อหาที่ได้รับตรงกับความต้องการและความสนใจของท่าน	๔.๒๔	๘๔.๘๑	ดีที่สุด
๑.๓ เนื้อหาของกิจกรรมเข้าใจง่าย	๔.๓๗	๘๗.๓๔	ดีที่สุด
๑.๔ เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับระยะเวลาที่จัดกิจกรรมขึ้น	๔.๒๒	๘๔.๓๐	ดีที่สุด
๑.๕ เนื้อหาที่ได้รับสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานและชีวิตประจำวันได้จริง	๔.๔๙	๘๙.๘๗	ดีที่สุด
รวม	๔.๓๑	๘๖.๒๐	ดีที่สุด
๒. ด้านวิทยากร			
๒.๑ วิทยากรสอนเข้าใจง่าย อธิบายเนื้อหาได้ชัดเจน	๔.๔๔	๘๘.๘๖	ดีที่สุด
๒.๒ มีการสาธิต/การฝึกปฏิบัติที่ชัดเจน	๔.๔๙	๘๙.๘๗	ดีที่สุด
๒.๓ การให้ความเอาใจใส่ต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม	๔.๖๑	๙๒.๑๕	ดีที่สุด
๒.๔ การตอบประเด็นข้อซักถามได้ชัดเจน	๔.๕๑	๙๐.๑๓	ดีที่สุด
๒.๕ ความเหมาะสมของวิทยากรโดยรวม เช่น การเตรียมตัว บุคลิกภาพที่เหมาะสม เป็นต้น	๔.๖๓	๙๒.๖๖	ดีที่สุด
รวม	๔.๕๔	๙๐.๘๐	ดีที่สุด
๓. ด้านการอำนวยความสะดวก, ระยะเวลา			
๓.๑ สถานที่ที่มีความเหมาะสมกับการจัดกิจกรรม	๔.๒๗	๘๕.๓๒	ดีที่สุด
๓.๒ สถานที่จัดกิจกรรมสะอาด	๔.๕๔	๘๐.๘๙	ดีที่สุด
๓.๓ ความพร้อมของอุปกรณ์วัสดุทัศนูปกรณ์	๔.๒๙	๘๕.๘๒	ดีที่สุด
๓.๔ อาหาร/เครื่องดื่ม	๔.๕๒	๙๐.๓๘	ดีที่สุด
๓.๕ ความเหมาะสมของระยะเวลาในการจัดกิจกรรม	๔.๒๘	๘๕.๕๗	ดีที่สุด
รวม	๔.๓๘	๘๗.๕๐	ดีที่สุด

จากตารางข้างต้น พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจโดยรวม ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับ ดีที่สุด (ค่าเฉลี่ย ๔.๓๑), ด้านวิทยากร อยู่ในระดับ ดีที่สุด (ค่าเฉลี่ย ๔.๕๔) และด้านการอำนวยความสะดวก, ระยะเวลา อยู่ในระดับ ดีที่สุด (ค่าเฉลี่ย ๔.๓๘)

๔.๓.๔ เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการ (Post-Production)

๑) ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมโดยรวม วันที่ ๓๐ มิถุนายน – ๑ กรกฎาคม

๒๕๖๔

ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	ระดับความพึงพอใจ
๔.๗๑	๙๔.๒๐	ดีที่สุด

จากตารางข้างต้น พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่พึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม โดยรวม ในระดับ ดีที่สุด (ค่าเฉลี่ย ๔.๗๑)

๒) การประเมินผลความพึงพอใจด้านเนื้อหา, วิทยากร และการอำนวยความสะดวก, ระยะเวลา

การประเมินผล	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	ระดับความคิดเห็น
๑. ด้านเนื้อหา			
๑.๑ ความรู้ที่ท่านได้รับจากการทำ Work Shop ด้วยโปรแกรม DaVinci Resolve 17	๔.๖๑	๙๒.๒๐	ดีที่สุด
๑.๒ เนื้อหาที่ได้รับตรงกับความต้องการและความสนใจของท่าน	๔.๖๖	๙๓.๒๐	ดีที่สุด
๑.๓ เนื้อหาของกิจกรรมเข้าใจง่าย	๔.๖๘	๙๓.๖๐	ดีที่สุด
๑.๔ เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับระยะเวลาที่จัดกิจกรรมขึ้น	๔.๖๔	๙๒.๘๐	ดีที่สุด
๑.๕ เนื้อหาที่ได้รับสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานและชีวิตประจำวันได้จริง	๔.๗๔	๙๔.๘๐	ดีที่สุด
รวม	๔.๖๗	๙๓.๔๐	ดีที่สุด
๒. ด้านวิทยากร			
๒.๑ วิทยากรสอนเข้าใจง่าย อธิบายเนื้อหาได้ชัดเจน	๔.๖๔	๙๒.๘๐	ดีที่สุด
๒.๒ มีการสาธิต/การฝึกปฏิบัติการที่ชัดเจน	๔.๖๓	๙๒.๖๐	ดีที่สุด
๒.๓ การให้ความเอาใจใส่ต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม	๔.๗๐	๙๔.๐๐	ดีที่สุด
๒.๔ การตอบประเด็นข้อซักถามได้ชัดเจน	๔.๖๔	๙๒.๘๐	ดีที่สุด
๒.๕ ความเหมาะสมของวิทยากรโดยรวม เช่น การเตรียมตัว บุคลิกภาพที่เหมาะสม เป็นต้น	๔.๗๑	๙๔.๒๐	ดีที่สุด

การประเมินผล	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	ระดับความคิดเห็น
รวม	๔.๖๖	๙๓.๒๐	ดีที่สุด
๓. ด้านการอำนวยความสะดวก,ระยะเวลา			
๓.๑ สถานที่ที่มีความเหมาะสมกับการจัดกิจกรรม	๔.๔๖	๘๙.๒๐	ดีที่สุด
๓.๒ สถานที่จัดกิจกรรมสะอาด	๔.๖๕	๙๓.๐๐	ดีที่สุด
๓.๓ ความพร้อมของอุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์	๔.๔๓	๘๘.๖๐	ดีที่สุด
๓.๔ อาหาร/เครื่องดื่ม	๔.๖๕	๙๓.๐๐	ดีที่สุด
๓.๕ ความเหมาะสมของระยะเวลาในการจัดกิจกรรม	๔.๕๑	๙๐.๒๐	ดีที่สุด
รวม	๔.๕๔	๙๐.๘๐	ดีที่สุด

จากตารางข้างต้น พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจโดยรวม ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับ ดีที่สุด (ค่าเฉลี่ย ๔.๖๗), ด้านวิทยากร อยู่ในระดับ ดีที่สุด (ค่าเฉลี่ย ๔.๖๖) และด้านการอำนวยความสะดวก, ระยะเวลา อยู่ในระดับ ดีที่สุด (ค่าเฉลี่ย ๔.๕๔)

๔.๓.๕ เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการเผยแพร่ On Line, On Ground

๑) ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมโดยรวม วันที่ ๒ กรกฎาคม ๒๕๖๔

ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	ระดับความพึงพอใจ
๔.๕๐	๙๐.๐๐	ดีที่สุด

จากตารางข้างต้น พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่พึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม โดยรวม ในระดับ ดีที่สุด (ค่าเฉลี่ย ๔.๕๐)

๒) การประเมินผลความพึงพอใจด้านเนื้อหา, วิทยากร และการอำนวยความสะดวก, ระยะเวลา

การประเมินผล	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	ระดับความคิดเห็น
๑. ด้านเนื้อหา			
๑.๑ ความรู้ที่ท่านได้รับจากการทำ Work Shop	๔.๑๒	๘๒.๔๐	ดี
๑.๒ เนื้อหาที่ได้รับตรงกับความต้องการและความสนใจของท่าน	๔.๑๗	๘๓.๔๐	ดี
๑.๓ เนื้อหาของกิจกรรมเข้าใจง่าย	๔.๒๕	๘๕.๐๐	ดีที่สุด
๑.๔ เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับระยะเวลาที่จัดกิจกรรมขึ้น	๔.๑๐	๘๒.๐๐	ดี

การประเมินผล	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	ระดับความคิดเห็น
๑.๕ เนื้อหาที่ได้รับสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานและชีวิตประจำวันได้จริง	๔.๔๕	๘๙.๐๐	ดีที่สุด
รวม	๔.๒๑	๘๔.๒๐	ดีที่สุด
๒. ด้านวิทยากร			
๒.๑ วิทยากรสอนเข้าใจง่าย อธิบายเนื้อหาได้ชัดเจน	๔.๓๐	๘๖.๐๐	ดีที่สุด
๒.๒ มีการสาธิต/การฝึกปฏิบัติที่ชัดเจน	๔.๓๘	๘๗.๖๐	ดีที่สุด
๒.๓ การให้ความเอาใจใส่ต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม	๔.๕๓	๙๐.๖๐	ดีที่สุด
๒.๔ การตอบประเด็นข้อซักถามได้ชัดเจน	๔.๔๐	๘๘.๐๐	ดีที่สุด
๒.๕ ความเหมาะสมของวิทยากรโดยรวม เช่น การเตรียมตัว บุคลิกภาพที่เหมาะสม เป็นต้น	๔.๕๗	๙๑.๔๐	ดีที่สุด
รวม	๔.๔๔	๘๘.๘๐	ดีที่สุด
๓. ด้านการอำนวยความสะดวก,ระยะเวลา			
๓.๑ สถานที่มีความเหมาะสมกับการจัดกิจกรรม	๔.๑๒	๘๒.๔๐	ดี
๓.๒ สถานที่จัดกิจกรรมสะอาด	๔.๔๓	๘๘.๖๐	ดีที่สุด
๓.๓ ความพร้อมของอุปกรณ์วัสดุอุปกรณ์	๔.๓๕	๘๗.๐๐	ดีที่สุด
๓.๔ อาหาร/เครื่องดื่ม	๔.๔๓	๘๘.๖๐	ดีที่สุด
๓.๕ ความเหมาะสมของระยะเวลาในการจัดกิจกรรม	๔.๑๓	๘๒.๖๐	ดี
รวม	๔.๒๙	๘๕.๘๐	ดีที่สุด

จากตารางข้างต้น พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจโดยรวมด้านเนื้อหา อยู่ในระดับ ดีที่สุด (ค่าเฉลี่ย ๔.๒๑), ด้านวิทยากร อยู่ในระดับ ดีที่สุด (ค่าเฉลี่ย ๔.๔๔) และด้านการอำนวยความสะดวก, ระยะเวลา อยู่ในระดับ ดีที่สุด (ค่าเฉลี่ย ๔.๒๙)

๔.๓.๖ เวทีสรุปและถอดบทเรียนจากการเสริมสร้างทักษะ ด้วยกระบวนการ Production Based Learning

๑) ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมโดยรวม วันที่ ๑๕ กันยายน ๒๕๖๔

ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	ระดับความพึงพอใจ
๔.๘๒	๙๖.๔๐	ดีที่สุด

จากตารางข้างต้น พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่พึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมโดยรวม ในระดับ ดีที่สุด (ค่าเฉลี่ย ๔.๘๒)

๒) การประเมินผลความพึงพอใจด้านเนื้อหา, วิทยากร และการอำนวยความสะดวก, ระยะเวลา

การประเมินผลความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	ระดับความพึงพอใจ
๑. ด้านเนื้อหา			
๑.๑ ความรู้ที่ท่านได้จากการถอดบทเรียนในครั้งนี้	๔.๖๗	๙๓.๔๐	ดีที่สุด
๑.๒ เนื้อหาที่ได้รับตรงกับความต้องการและความสนใจของท่าน	๔.๕๘	๙๑.๖๐	ดีที่สุด
๑.๓ เนื้อหาของกิจกรรมเข้าใจง่าย	๔.๖๘	๙๓.๖๐	ดีที่สุด
๑.๔ เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับระยะเวลาที่จัดกิจกรรมขึ้น	๔.๖๘	๙๓.๖๐	ดีที่สุด
๑.๕ เนื้อหาที่ได้รับสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานและชีวิตประจำวันได้จริง	๔.๕๕	๙๑.๐๐	ดีที่สุด
รวม	๔.๖๓	๙๒.๖๐	ดีที่สุด
๒. ด้านวิทยากร			
๒.๑ วิทยากรอธิบายเนื้อหาได้ชัดเจน	๔.๖๗	๙๓.๔๐	ดีที่สุด
๒.๒ การยกตัวอย่างสื่อที่สะท้อนปัญหาอย่างเหมาะสมของวิทยากร	๔.๗๕	๙๕.๐๐	ดีที่สุด
๒.๓ การให้ความเอาใจใส่ต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม	๔.๗๒	๙๔.๔๐	ดีที่สุด
๒.๔ การตอบประเด็นข้อซักถามได้ชัดเจน	๔.๖๘	๙๓.๖๐	ดีที่สุด
๒.๕ ความเหมาะสมของวิทยากรโดยรวม เช่น การเตรียมตัว บุคลิกภาพที่เหมาะสม เป็นต้น	๔.๗๒	๙๔.๔๐	ดีที่สุด
รวม	๔.๗๑	๙๔.๒๐	ดีที่สุด
๓. ด้านการอำนวยความสะดวก, ระยะเวลา			
๓.๑ สถานที่มีความเหมาะสมกับการจัดกิจกรรม	๔.๗๐	๙๔.๐๐	ดีที่สุด
๓.๒ สถานที่จัดกิจกรรมสะอาด	๔.๖๒	๙๒.๔๐	ดีที่สุด
๓.๓ ความพร้อมของอุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์	๔.๖๓	๙๒.๖๐	ดีที่สุด
๓.๔ อาหาร/เครื่องดื่ม	๔.๗๓	๙๔.๖๐	ดีที่สุด
๓.๕ ความเหมาะสมของระยะเวลาในการจัดกิจกรรม	๔.๖๐	๙๒.๐๐	ดีที่สุด
รวม	๔.๖๖	๙๓.๒๐	ดีที่สุด

จากตารางข้างต้น พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจโดยรวมด้านเนื้อหา อยู่ที่ระดับ ดีที่สุด (ค่าเฉลี่ย ๔.๖๓), ด้านวิทยากร อยู่ที่ระดับ ดีที่สุด (ค่าเฉลี่ย ๔.๗๑) และด้านการอำนวยความสะดวก, ระยะเวลา อยู่ที่ระดับ ดีที่สุด (ค่าเฉลี่ย ๔.๖๖)

ภาคผนวก

(ภาคผนวก)

๑. กำหนดการจัดกิจกรรม



กำหนดการ

เวทีขับเคลื่อนเครือข่ายการพัฒนานวัตกรรมสื่อ ประเด็นปัญหาหมอกควันและไฟฟ้า
โดยโครงการกระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อ (Production based) เพื่อเสริมสร้างทักษะ
การเตรียมความพร้อมแก่เยาวชน สู่สายงานอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัล (Media Lab)
วันที่ ๑๙ มีนาคม ๒๕๖๔

ณ ห้องสตูดิโอ ๑ คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้

- ๐๘.๓๐ - ๐๙.๐๐น. ลงทะเบียน+แจกหน้ากากอนามัย
- ๐๙.๐๐ - ๑๐.๐๐ น. เปิดเวทีสื่อสารเชิงประเด็นปัญหาหมอกควันและไฟฟ้า :ปักจุด เปลี่ยนใจ
เชียงใหม่ (จะไม่) คลุกฝุ่น
ร่วมแลกเปลี่ยนโดย
-คุณชัชวาลย์ ทองดีเลิศ ประธานสภามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ แลกเปลี่ยนใน
ประเด็น บทบาทของสภามหาวิทยาลัยที่มีต่อการแก้ไขปัญหาหมอกควัน และ
ที่ปรึกษาโครงการฯ
-รศ.ดร.อภิรักษ์ สุวรรณรักษ์ ผู้อำนวยการสำนักวิจัยและส่งเสริมวิชาการ
เกษตร มหาวิทยาลัยแม่โจ้ แลกเปลี่ยนในประเด็น การบูรณาการองค์
ความรู้เพื่อการแก้ไขปัญหาหมอกควันและไฟฟ้าอย่างยั่งยืน
- ๑๐.๐๐ - ๑๐.๓๐ น. พักรับประทานอาหารว่าง
- ๑๐.๓๐ - ๑๒.๐๐ น. เวทีสื่อสารเชิงประเด็นปัญหาหมอกควันและไฟฟ้า:ปักจุด เปลี่ยนใจ
เชียงใหม่ (จะไม่) คลุกฝุ่น (ต่อ)
-คุณเส้อมีกาว โทวะ เครือข่ายชุมชนจัดการแก้ไขปัญหาหมอกควันและไฟ
ฟ้า แลกเปลี่ยนในประเด็น บทบาทของเครือข่ายชุมชนในการจัดการแก้ไข
ปัญหาไฟฟ้าและหมอกควัน
-คุณธีรมล บัวงาม สำนักเครือข่ายสื่อสารสาธารณะ ไทยพีบีเอส แลกเปลี่ยนใน
ประเด็น สื่อ:การสื่อสารปัญหาฝุ่นควันในภาวะวิกฤต
-ดำเนินรายการโดย อาจารย์กริ่งกาญจน์ เจริญกุล หัวหน้าโครงการพัฒนา
นวัตกรรมการสื่อสารด้วยกระบวนการ Production Based
- ๑๒.๐๐ - ๑๓.๐๐ น. รับประทานอาหารกลางวัน

- ๑๓.๐๐ - ๑๕.๐๐ น. แลกเปลี่ยนเนื้อหา, สถานการณ์, การรับมือ ฯลฯ ระหว่างเครือข่ายเชิงประเด็นปัญหาหมอกควันและไฟป่าในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่และกลุ่มเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการ
- ๑๕.๐๐ - ๑๕.๓๐ น. พักรับประทานอาหารว่าง
- ๑๕.๓๐ - ๑๖.๓๐ น. หัวหน้าโครงการและทีมงานชี้แจงกิจกรรม พร้อมเปิดรับสมัคร เยาวชนที่สนใจเข้าร่วมเสริมสร้างทักษะการเตรียมความพร้อมแก่เยาวชน ผู้สายงานอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัล(Media Lab) โดยการทดลองผลิต VDO Content ในประเด็น ปัญหาหมอกควันและไฟป่า จำนวน ๑๕ ทีม

หมายเหตุกำหนดการอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม



กำหนดการ

เวทีสร้างความเข้าใจกระบวนการ Pre-Production

โดยโครงการกระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อ (Production based) เพื่อเสริมสร้างทักษะ
การเตรียมความพร้อมแก่เยาวชน สู่สายงานอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัล (Media Lab)

วันที่ ๒๓ มีนาคม ๒๕๖๔

ณ ห้องสตูดิโอ ๑ คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้

- ๐๘.๓๐ - ๐๙.๐๐ น. ลงทะเบียน+แจกหน้าากอนามัย
- ๐๙.๐๐-๑๐.๐๐ น. นำข้อมูลจากเวทีขับเคลื่อนเครือข่ายการพัฒนานวัตกรรมสื่อ เพื่อสื่อสาร
เชิงประเด็นปัญหาหมอกควันและไฟป่า : ปักจุด เปลี่ยนใจ เชียงใหม่ (จะไม่)
คลุกฝุ่นมาสรุปเป็นข้อมูลให้กับกลุ่มเป้าหมายในรูปแบบ Visual Content
ร่วมแลกเปลี่ยนโดย
-คุณอภิรักษ์ พรหมชัย สำนักเครือข่ายสื่อสารสาธารณะ ไทยพีบีเอส แลกเปลี่ยน
ในประเด็น สื่อ: การสื่อสารปัญหาฝุ่นควันในภาวะวิกฤต
-คุณอนุชา ตาดี เครือข่ายผู้ผลิตสื่ออิสระ ไทยพีบีเอส
-คุณเชวง ไชยวรรณ ทีมงาน Content Chiangmai
-กระบวนการโดย อ.กริ่งกาญจน์ เจริญกุล
- ๑๐.๐๐ -๑๐.๓๐ น. พักรับประทานอาหารว่าง
- ๑๐.๓๐-๑๒.๐๐ น. แนะนำการใช้เครื่องมือ VIDEO CONTENT CANVAS MODEL
ทดลองนำเอาข้อมูลที่ได้จากการสรุปเวทีขับเคลื่อนเครือข่ายเชิงประเด็น
มาบันทึกลงในเครื่องมือ VIDEO CONTENT CANVAS MODEL
- ๑๒.๐๐-๑๓.๐๐ น. รับประทานอาหารกลางวัน
- ๑๓.๐๐-๑๕.๐๐ น. กลุ่มเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการ นำเสนอ VIDEO CONTENT CANVAS
MODEL ที่ได้ทดลองทำ วิทยากรและกระบวนการ ร่วมให้ข้อเสนอแนะ
- ๑๕.๐๐-๑๕.๓๐ น. พักรับประทานอาหารว่าง
- ๑๕.๓๐-๑๖.๓๐ น. หัวหน้าโครงการ และทีมงานชี้แจงคุณสมบัติของผู้ที่สนใจ เข้าร่วม
เสริมสร้างทักษะการเตรียมความพร้อมแก่เยาวชนสู่สายงานอาชีพด้านการ
สื่อสารดิจิทัล (Media Lab) โดยการทดลองผลิต VDO Content ใน
ประเด็นปัญหาหมอกควันและไฟป่า จำนวน ๑๕ ทีม

หมายเหตุ กำหนดการอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม



กำหนดการ

เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการ (Production)

โดยโครงการกระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อ (Production based) เพื่อเสริมสร้างทักษะ

การเตรียมความพร้อมแก่เยาวชน สู่สายงานอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัล (Media Lab)

รอบที่ ๑ วันที่ ๒๓ มิถุนายน ๒๕๖๔ และรอบที่ ๒ วันที่ ๒๔ มิถุนายน ๒๕๖๔

ณ ห้องสตูดิโอ ๑ คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้

- ๐๘.๓๐ - ๐๙.๐๐ น. ลงทะเบียน+แจกหน้ากากอนามัย
- ๐๙.๐๐ - ๑๐.๐๐ น. หัวหน้าโครงการแจ้งวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรม รูปแบบกิจกรรม และเปิดฐานการเรียนรู้ Production Based Learning พร้อมแนะนำวิทยากรประจำฐาน
- ฐานที่ ๑ Basic Cinematography, Sound and lighting
วิทยากรโดย คุณสุทธิลักษณ์ เปล่งเสียง และทีม Content Chiangmai
- ฐานที่ ๒ Camera Movement
วิทยากรโดย คุณสิงหา อรุณไพโรจน์ และทีม Content Chiangmai
- ฐานที่ ๓ ฐานถ่ายภาพวีดีโอมุมสูงด้วย Drone
วิทยากรโดย คุณอนุชา ตาดี เครือข่ายผู้ผลิตสื่ออิสระ ไทยพีบีเอส และทีม Content Chiangmai
- ๑๐.๐๐ - ๑๐.๑๕ น. พักรับประทานอาหารว่าง
- ๑๐.๑๕ - ๑๒.๐๐ น. แบ่งผู้เข้าอบรมออกเป็น ๓ กลุ่ม เพื่อเรียนรู้ตามฐาน Production Based รอบที่ ๑
- ๑๒.๐๐ - ๑๓.๐๐ น. พักรับประทานกลางวัน
- ๑๓.๐๐ - ๑๕.๐๐ น. เรียนรู้ตามฐาน Production Based รอบที่ ๒
- ๑๕.๐๐ - ๑๕.๑๕ น. พักรับประทานอาหารว่าง
- ๑๕.๑๕ - ๑๖.๓๐ น. เรียนรู้ตามฐาน Production Based รอบที่ ๓ หัวหน้าโครงการ และทีมงานชี้แจงคุณสมบัติของผู้ที่สนใจ เข้าร่วมเสริมสร้างทักษะการเตรียมความพร้อมแก่เยาวชน สู่สายงานอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัล(Media Lab) โดยการทดลองผลิต VDO Content ในประเด็น ปัญหาหมอกควันและไฟฟ้าจำนวน ๑๕ ทีม

หมายเหตุกำหนดการอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม



กำหนดการ

เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการ (Post Production)

โดยโครงการกระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อ (Production based) เพื่อเสริมสร้างทักษะ

การเตรียมความพร้อมแก่เยาวชนสู่สายงานอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัล (Media Lab)

รอบที่ ๑ วันที่ ๓๐ มิถุนายน ๒๕๖๔

ณ ห้องสตูดิโอตัดต่อ ชั้น ๓ คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้

- | | |
|------------------|--|
| ๐๘.๓๐ - ๐๙.๐๐ น. | ลงทะเบียน+แจกหน้ากากอนามัย |
| ๐๙.๐๐ - ๑๐.๐๐ น. | หัวหน้าโครงการแจ้งวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรม รูปแบบกิจกรรม แนะนำวิทยากร และเปิดฐานการเรียนรู้ Post Production ทำ Work Shop ช่วงที่ ๑ Video editing ด้วยโปรแกรม DaVinci Resolve ๑๗
-วิทยากรโดย ผศ. เกษตร แก้วภักดี หลักสูตรออกแบบสื่อสาร สาขาการออกแบบ คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา และทีมงานเชียงใหม่เอ็กเพิร์ท |
| ๑๐.๐๐ - ๑๐.๑๕ น. | พักรับประทานอาหารว่าง |
| ๑๐.๑๕ - ๑๒.๐๐ น. | Work Shop ช่วงที่ ๑ Video editing ด้วยโปรแกรม DaVinci Resolve ๑๗ (ต่อ) |
| ๑๒.๐๐ - ๑๓.๐๐ น. | รับประทานอาหารกลางวัน |
| ๑๓.๐๐ - ๑๔.๐๐ น. | Work Shop ช่วงที่ ๒ การ Color grading ด้วยโปรแกรม DaVinci Resolve ๑๗
-วิทยากรโดย ผศ. เกษตร แก้วภักดี หลักสูตรออกแบบสื่อสาร สาขาการออกแบบ คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา และทีมงานเชียงใหม่เอ็กเพิร์ท |
| ๑๔.๐๐ - ๑๔.๑๕ น. | พักรับประทานอาหารว่าง |
| ๑๔.๑๕ - ๑๖.๓๐ น. | Work Shop ช่วงที่ ๒ การ Color grading ด้วยโปรแกรม DaVinci Resolve ๑๗ (ต่อ) |

หมายเหตุกำหนดการอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม



กำหนดการ

เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการ (Post Production)

โดยโครงการกระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อ (Production based) เพื่อเสริมสร้างทักษะ

การเตรียมความพร้อมแก่เยาวชนสู่สายงานอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัล (Media Lab)

รอบที่ ๒ วันที่ ๑ กรกฎาคม ๒๕๖๔

ณ ห้องสตูดิโอตัดต่อ ชั้น ๓ คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้

- | | |
|------------------|---|
| ๐๘.๓๐ - ๐๙.๐๐ น. | ลงทะเบียน+แจกหน้ากากอนามัย |
| ๐๙.๐๐ - ๑๐.๐๐ น. | หัวหน้าโครงการแจ้งวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรม รูปแบบกิจกรรม แนะนำวิทยากร และเปิดฐานการเรียนรู้ Post Production ทำ Work Shop ช่วงที่ ๑ Video editing ด้วยโปรแกรม DaVinci Resolve ๑๗
-วิทยากรโดย อ.บัณฑิตย์ วัฒนกลีวิซซ์ DaVinci Resolve Certified Trainer และทีมงานเชียงใหม่เอ็กเพิร์ท |
| ๑๐.๐๐ - ๑๐.๑๕ น. | พักรับประทานอาหารว่าง |
| ๑๐.๑๕ - ๑๒.๐๐ น. | Work Shop ช่วงที่ ๑ Video editing ด้วยโปรแกรม DaVinci Resolve ๑๗ (ต่อ) |
| ๑๒.๐๐ - ๑๓.๐๐ น. | รับประทานอาหารกลางวัน |
| ๑๓.๐๐ - ๑๔.๐๐ น. | Work Shop ช่วงที่ ๒ การ Color grading ด้วยโปรแกรม DaVinci Resolve ๑๗
-วิทยากรโดย อ.บัณฑิตย์ วัฒนกลีวิซซ์ DaVinci Resolve Certified Trainer และทีมงานเชียงใหม่เอ็กเพิร์ท |
| ๑๔.๐๐ - ๑๔.๑๕ น. | พักรับประทานอาหารว่าง |
| ๑๔.๑๕ - ๑๖.๓๐ น. | Work Shop ช่วงที่ ๒ การ Color grading ด้วยโปรแกรม DaVinci Resolve ๑๗ (ต่อ) |

หมายเหตุกำหนดการอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม



กำหนดการ

เวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการเผยแพร่ On Line On Ground
 โดยโครงการกระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อ (Production based) เพื่อเสริมสร้างทักษะ
 การเตรียมความพร้อมแก่เยาวชนสู่สายงานอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัล (Media Lab)
 วันที่ ๒ กรกฎาคม ๒๕๖๔
 ณ ห้องสตูดิโอ ๑ คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้

- ๐๘.๓๐ - ๐๙.๐๐ น. ลงทะเบียน+แจกหน้ากากอนามัย
- ๐๙.๐๐ - ๐๙.๑๕ น. รศ.ดร.สมเกียรติ ชัยพิบูลย์ คณบดีคณะสารสนเทศและการสื่อสารกล่าว
 เปิดงาน
- ๐๙.๑๕ - ๑๐.๓๐ น. **ถ่ายทอดสด** เสวนา Social media marketing and Brand Value
-หัวข้อสื่อสารให้ตรงใจด้วย Social Media Marketing
 วิทยากรโดย คุณณัฐนันท์ อินแถลง Founder and Marketing Director
 Blackcat Agency Co.,Ltd.
-หัวข้อการสร้าง Brand Value ด้วย Content และ Storytelling
 วิทยากรโดย คุณชนิกาภรณ์ ปิ่นธิดา Content Director
 คุณเกียรติศักดิ์ มูลรินทร์ Content Creator
 จาก Crenovative Content Co.,Ltd
-ดำเนินการเสวนาโดย
 อ.ดร.ทรงเกียรติ จรัสสันติจิต จากสาขานิเทศศาสตร์ ม.พายัพ
- ๑๐.๓๐ - ๑๑.๐๐ น. พักรับประทานอาหารว่าง
- ๑๑.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. Work Shop **Social media marketing and Brand Value**
- ๑๒.๐๐ - ๑๓.๐๐ น. รับประทานอาหารกลางวัน
- ๑๓.๐๐ - ๑๕.๐๐ น. Work Shop **Social media marketing and Brand Value (ต่อ)**
- ๑๕.๐๐ - ๑๕.๓๐ น. พักรับประทานอาหารว่าง
- ๑๕.๓๐ - ๑๖.๓๐ น. ทีมงานชี้แจงพร้อมเปิดรับสมัครผู้สนใจและมีคุณสมบัติตามที่โครงการ
 กำหนด เข้าร่วมกิจกรรมถ่ายทำคลิป Video Content ประเด็นปัญหา
 หมอกควันและไฟป่า

หมายเหตุกำหนดการอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม



กำหนดการ

เวทีสรุปและถอดบทเรียนจากการเสริมสร้างทักษะ

ด้วยกระบวนการ Production Based Learning

โดยโครงการกระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อ (Production based) เพื่อเสริมสร้างทักษะ

การเตรียมความพร้อมแก่เยาวชนสู่สายงานอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัล (Media Lab)

วันที่ ๑๕ กันยายน ๒๕๖๔

ณ ห้องสตูดิโอ ๑ คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้

๐๘.๓๐ - ๐๙.๐๐ น.	ผู้เข้าร่วมโครงการ กลุ่ม ๑ ลงทะเบียน+แจกหน้ากากอนามัย
๐๙.๐๐ - ๐๙.๓๐ น.	หัวหน้าโครงการแจ้งวัตถุประสงค์การจัดกิจกรรมรูปแบบกิจกรรม
๐๙.๓๐ - ๑๐.๔๕ น.	กิจกรรมทบทวนบทเรียน พร้อมรับชมผลงาน VDO CONTENT โดยทีมกระบวนการ
๑๐.๔๕ - ๑๑.๐๐ น.	พักรับประทานอาหารว่าง
๑๑.๐๐ - ๑๒.๐๐ น.	กระบวนการถอดบทเรียนโดยใช้เครื่องมือที่ได้ออกแบบไว้ตามวัตถุประสงค์โครงการฯ
๑๒.๐๐ - ๑๓.๐๐ น.	รับประทานอาหารกลางวัน
๑๓.๐๐ - ๑๓.๑๕ น.	ผู้เข้าร่วมโครงการ กลุ่ม ๒ ลงทะเบียน+แจกหน้ากากอนามัย
๑๓.๑๕ - ๑๔.๓๐ น.	กิจกรรมทบทวนบทเรียน พร้อมรับชมผลงาน VDO CONTENT โดยทีมกระบวนการ
๑๔.๓๐ - ๑๔.๔๕ น.	พักรับประทานอาหารว่าง
๑๔.๔๕ - ๑๖.๓๐ น.	กระบวนการถอดบทเรียนโดยใช้เครื่องมือที่ได้ออกแบบไว้ตามวัตถุประสงค์โครงการฯ

หมายเหตุกำหนดการอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

(ภาคผนวก)

๓. คู่มือสำหรับใช้ในการฝึกอบรม เรื่อง การเสริมสร้างทักษะด้วยกระบวนการ
Production Based Learning



ประกอบไปด้วยเนื้อหา จำนวน ๖๐ หน้า แบ่งเป็น ๔ Part ได้แก่

๑. Pre-Production ด้วยกระบวนการ DESIGN THINKING
๒. PRODUCTION
๓. POST-PRODUCTION
๔. ON LINE ON SITE
๕. การเผยแพร่ผลงานผ่าน FACEBOOK FANPAGE : CONTENT CHIANG MAI

ทั้งนี้เล่มคู่มือสามารถทำการเผยแพร่ในรูปแบบ AnyFlip คือ เว็บไซต์บริการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) หรือฟลิปบุ๊ก (Flipbook) ในรูปแบบพลิกหน้า ผู้อ่านสามารถพลิกอ่านหนังสือหน้าต่างๆ ได้ตามความต้องการ อีกทั้งยังสามารถดาวน์โหลดหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เก็บไว้ได้ด้วย ทาง

Link:<https://anyflip.com/qsvhr/dlpy/?fbclid=IwAR0LiWEwFdUht50YEeOHF2LZODw4SZUjXGxUGNBV-9Ri8gF4WZvEdkVgAjw>



QR Code ต้นฉบับคู่มือสำหรับใช้ในการฝึกอบรม เรื่องการเสริมสร้างทักษะด้วยกระบวนการ Production Based Learning ในรูปแบบไฟล์ Raw File และ Graphic File



Link: <https://drive.google.com/drive/folders/1OsSxhXOO5KoJ6n-6D23EZ7w8Qyr4dm9l?usp=sharing>

-(ภาคผนวก)-

๓. สื่อ VDO Content จำนวน ๑๕ ชิ้นงาน

จากการดำเนินกิจกรรมภายใต้โครงการกระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อ (Production based) เพื่อเสริมสร้างทักษะการเตรียมความพร้อมแก่เยาวชนสู่สายงานอาชีพด้านการสื่อสารดิจิทัล (Media lab) ทำให้ได้สื่อในรูปแบบ Video Content จำนวน ๑๕ ชิ้นงาน ดังนี้

๑. ตอน คนกับป่า การจัดการพื้นที่ลุ่มน้ำแม่กวตอนบน

โดยผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปฎิภาณ สุทธิกุลบุตร สาขาปฐพีศาสตร์ คณะผลิตกรรมการเกษตร มหาวิทยาลัยแม่โจ้



๒. ตอน เพาะเห็ดเพิ่มมูลค่าและลดมลภาวะหมอกควัน

โดยอาจารย์ปรีชา รัตน์ง คณะผลิตกรรมการเกษตร มหาวิทยาลัยแม่โจ้



๓. ตอน Biodegradable Packaging บรรจุภัณฑ์รักษ์โลก

โดย อาจารย์ ดร.จวัฒน์ สร้อยทอง ภาควิชาวัสดุศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้



๔. ตอน ปุ๋ยลดฝุ่น

โดย ดร.แสวนสันต์ ยอดคำ คณะวิศวกรรมศาสตร์และอุตสาหกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยแม่โจ้



๕. ตอน ไม้พอกอากาศ

โดย อ.ธนวัฒน์ รอดขาว สำนักวิจัยและส่งเสริมวิชาการการเกษตร มหาวิทยาลัยแม่โจ้



๖. ตอน เตาไบโอชาร์

โดย ผศ.ดร.ธนศิษฐ์ วงศ์ศิริอำนวย, ผศ.ดร.ทิพาพร คำแดง, นายทินกฤต นฤธนันต์ และ นางสาววีรธดา คำวงศ์ปิ่น คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้



๗. ตอน ไม่เผาเอารางวัล

โดย คุณชัชชาติ เอกชัยพัฒนกุล ตัวแทนกลุ่มเชียงใหม่วิสาหกิจเพื่อสังคม (CSE) และคุณ
วนิดา สุนันตะ ประธานกลุ่มแม่บ้าน บ้านแม่ซ้าย อำเภอเชียงดาว



๘. ตอน เครื่องดูใบไม้-ลดหมอกควัน

โดย ผศ.ดร. ชูรัตน์ ธารารักษ์ วิทยาลัยพลังงานทดแทน มหาวิทยาลัยแม่โจ้



๙. ตอน นวัตกรรมเทคโนโลยีลดหมอกควัน

โดย ผศ.ดร. ธเนศ ไชยชนะ วิทยาลัยพลังงานทดแทน มหาวิทยาลัยแม่โจ้



๑๐. ตอน ไฟจำเป็นPart ๑

โดย รศ.ดร.อภิรักษ์ สุวรรณรักษ์. สำนักวิจัยและส่งเสริมวิชาการการเกษตร มหาวิทยาลัยแม่โจ้ และ คุณชัชวาลย์ ทองดีเลิศ ประธานสภาลมหายใจเชียงใหม่



๑๑. ตอน ไฟจำเป็น Part ๒

โดย รศ.ดร.อภิรักษ์ สุวรรณรักษ์ สำนักวิจัยและส่งเสริมวิชาการการเกษตร มหาวิทยาลัยแม่โจ้



๑๒. ตอน เชียงใหม่โมเดล Part ๑

โดย คุณชัชวาลย์ ทองดีเลิศ ประธานสภาลมหายใจเชียงใหม่



๑๓. ตอน เชียงใหม่โมเดล Part ๒

โดย คุณชัชวาลย์ ทองดีเลิศ ประธานสภาลมหายใจเชียงใหม่



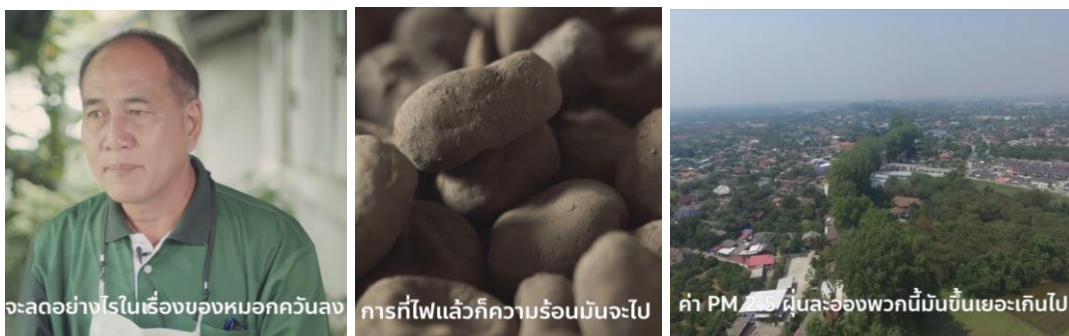
๑๔. ตอน เต่าเผาขยะลดควัน

โดย ผศ.เสริมสุข บัวเจริญ วิทยาลัยพลังงานทดแทน มหาวิทยาลัยแม่โจ้



๑๕. ตอน สร้างป่าสร้างรายได้ลดหมอกควัน

โดย อ.สัญญาชัย มุกดา ศูนย์วิจัยและพัฒนานวัตกรรมเห็ดป่า คณะผลิตกรรมการเกษตร มหาวิทยาลัยแม่โจ้



สามารถรับชมสื่อเพิ่มเติม ผ่านทาง Link ข้างล่างนี้

๑. ตอน คนกับป่า การจัดการพื้นที่ลุ่มน้ำแม่กวังตอนบน
<https://www.facebook.com/ContentChiangmai/videos/400613991413002>
๒. ตอน เพาะเห็ดเพิ่มมูลค่าและลดมลภาวะหมอกควัน
<https://www.facebook.com/ContentChiangmai/videos/533928714347394>
๓. ตอน Biodegradable Packaging บรรจุกัญธิรักษ์โลก
<https://www.facebook.com/ContentChiangmai/videos/177100221196923>
๔. ตอน ปุยลดฝุ่น
<https://www.facebook.com/ContentChiangmai/videos/273615131009257>
๕. ตอน ไม้พอกอากาศ
<https://www.facebook.com/ContentChiangmai/videos/2928062340743245>
๖. ตอน เต่าไปไอซาร์
<https://www.facebook.com/ContentChiangmai/videos/3233161446911291>
๗. ตอน ไม้เฒ่ามาเอารางวัล
<https://www.facebook.com/ContentChiangmai/videos/3075879509357274>
๘. ตอน เครื่องดูใบไม้-ลดหมอกควัน
<https://www.facebook.com/ContentChiangmai/videos/1783665488687658>
๙. ตอน นวัตกรรมเทคโนโลยีลดหมอกควัน
<https://www.facebook.com/ContentChiangmai/videos/279989814027165>
๑๐. ตอน ไฟจำเป็นPart ๑
<https://www.facebook.com/ContentChiangmai/videos/310728477163669>
๑๑. ตอน ไฟจำเป็น Part ๒
<https://www.facebook.com/ContentChiangmai/videos/466805811322663>
๑๒. ตอน เชียงใหม่โมเดล Part ๑
<https://www.facebook.com/ContentChiangmai/videos/917790508850223>
๑๓. ตอน เชียงใหม่โมเดล Part ๒
<https://www.facebook.com/ContentChiangmai/videos/487324149007796>
๑๔. ตอน เต่าเผาขยะลดควัน
<https://www.facebook.com/ContentChiangmai/videos/280212770653380>
๑๕. ตอน สร้างป่าสร้างรายได้ลดหมอกควัน
<https://www.facebook.com/ContentChiangmai/videos/621013492245550>



<https://drive.google.com/drive/folders/1-5zvuxxoCi5COq1tme37-UoUtNzJKLOJ?usp=sharing>

Link และ QR Code VDO CONTENT จำนวน ๑๕ ชิ้นงาน