

Academic Article

Active Learning for Sustainable Development Goals through Movie-Based Learning

Ekapum Jiemwittayanukul*

Ph.D. (Development Education), Lecturer

Department of Adult Education and Lifelong Education, Faculty of Education,
Srinakharinwirot University

*Corresponding author: Ekapum@g.swu.ac.th

Received: August 20, 2024/ Revised: August 2, 2025/ Accepted: August 6, 2025

Abstract

Movie-based learning is one of the active learning methods that can engage students more effectively than traditional lecture-based instruction. It also helps them practice various skills, such as thinking, reading, writing, and analysis, through classroom discussions. Movie-based learning helps students gain knowledge, fosters participation, and allows them to have emotional experiences and a deeper understanding of life through watching films. This method can be applied to students in all fields of study, whether in the sciences or social sciences. In this article provides three examples of movies used for teaching Sustainable Development Goals (SDGs): The Platform (2019), Parasite (2019), and Seaspiracy (2021). These examples show how lecturers can facilitate discussions with students to encourage them to think, solve problems, build knowledge, and review what they have learned to apply the concepts of the SDGs on their own.

Keywords: Active Learning, Movie-Based Learning, Sustainable Development Goals

บทความวิชาการ

การเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐานเพื่อประกอบการสอน เรื่องเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน

เอกภูมิ เจียมวิทยานุกูล*

ค.ด. (พัฒนศึกษา), อาจารย์

ภาควิชาการศึกษาผู้ใหญ่และการศึกษาตลอดชีวิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

*ผู้ประสานงาน: Ekapum@gs.wu.ac.th

วันรับบทความ: 20 สิงหาคม 2567/ วันแก้ไขบทความ: 2 สิงหาคม 2568/ วันตอบรับบทความ: 6 สิงหาคม 2568

บทคัดย่อ

การเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐานเป็นหนึ่งในวิธีการเรียนรู้เชิงรุกที่สามารถดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจชั้นเรียนได้ดีกว่าการสอนแบบบรรยายปกติ อีกทั้งยังช่วยฝึกฝนทักษะด้านต่าง ๆ เช่น การคิด การอ่าน การเขียน รวมไปถึงการวิเคราะห์ผ่านการอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน ซึ่งการเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐานจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรู้ สร้างการมีส่วนร่วม อีกทั้งผู้เรียนยังได้รับประสบการณ์ทางอารมณ์และเข้าใจชีวิตที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นผ่านการชมภาพยนตร์ ซึ่งการเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐานสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับผู้เรียนได้ทุกศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นนิสิตนักศึกษาสาขาวิทยาศาสตร์รวมถึงสาขาสังคมศาสตร์ ในบทความนี้ได้ยกตัวอย่างการใช้ภาพยนตร์เป็นฐานเพื่อประกอบการสอนเรื่องเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ The Platform (2019), Parasite (2019) และ Seaspiracy (2021) โดยเป็นตัวอย่างให้ผู้สอนสามารถนำไปอภิปรายร่วมกับผู้เรียนเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิด แก้ปัญหา สร้างองค์ความรู้ และทบทวนองค์ความรู้เพื่อนำแนวคิดเรื่องเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนไปประยุกต์ใช้ด้วยตนเอง

คำสำคัญ: การเรียนรู้เชิงรุก การเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐาน เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน

บทนำ

การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นหนึ่งในวิธีที่จะช่วยให้ผู้เรียนลงมือกระทำมากกว่าแค่ฟัง เพราะเป็นการฝึกฝนทักษะทั้งด้านการคิด การอ่าน การเขียน การอภิปราย รวมถึงการวิเคราะห์ ในปัจจุบันการเรียนรู้เชิงรุกถือเป็นการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และมีประสิทธิภาพมากกว่าการเรียนรู้แบบเน้นครูเป็นสำคัญ (Yesildag & Bostan, 2023) ซึ่งการเรียนรู้เชิงรุกมีได้หลากหลายวิธี เช่น การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Games-based Learning) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning) รวมไปถึงการเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐาน (Movie-Based Learning)

การเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐานเป็นหนึ่งในวิธีดึงดูดผู้เรียนให้สนใจในชั้นเรียน เพราะภาพยนตร์จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ตลอดจนกระตุ้นประสบการณ์ของผู้เรียน ดังนั้น การเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐานจึงเป็นวิธีการเรียนรู้ที่ดีเยี่ยมที่จะช่วยพัฒนาทักษะให้กับผู้เรียน ตลอดจนพัฒนาด้านเหตุผลและอารมณ์ของผู้เรียนผ่านการชมภาพยนตร์อีกด้วย (Kotyan, 2020) ซึ่ง Smithikrai (2016) ได้ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องและพบว่าภาพยนตร์เป็นเครื่องมือทางการศึกษาที่ยอดเยี่ยมที่สามารถนำมาบูรณาการกับการเรียนการสอนได้หลากหลายสาขา เช่น จิตวิทยา การแนะแนว การแพทย์ การจัดการศึกษา รวมไปถึงสังคมวิทยา

ดังนั้นการนำแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐานมาใช้ประกอบการสอนเรื่องเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน จึงถือเป็นหนึ่งวิธีการเรียนรู้เรื่องเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนที่จะช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้จากการสัมผัสสถานการณ์จำลองผ่านภาพยนตร์ เป็นการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมผ่านการอภิปรายในชั้นเรียน ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการคิด แก้ปัญหา สร้างองค์ความรู้ และทบทวนองค์ความรู้เรื่องเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ได้ด้วยตนเอง เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ตลอดจนเกิดความร่วมมือระหว่างกันในห้องเรียน เพื่อให้การเรียนรู้เรื่องเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนเป็นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพโดยผ่านตัวผู้เรียนมากกว่าการบรรยายโดยตัวผู้สอนเพียงอย่างเดียว

แนวคิดเกี่ยวกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน

แนวคิดการพัฒนาที่ยั่งยืนเริ่มมีบทบาทในกระแสการพัฒนาของสังคมโลกตั้งแต่ปี 1972 โดยองค์การสหประชาชาติได้จัดประชุมสุดยอดว่าด้วยสิ่งแวดล้อมของมนุษย์ (United Nations Conference on the Human Environment) ที่เมืองสต็อกโฮล์ม ประเทศสวีเดน ต่อมาปี 1983 องค์การสหประชาชาติได้จัดตั้งสมัชชาใหญ่ว่าด้วยสิ่งแวดล้อมและการพัฒนา (World Commission on Environment and Development; WCED) หรือรู้จักในนามว่า “Brundtland Commission” โดยมีการเผยแพร่เอกสาร “อนาคตร่วมของเรา” (Our Common Future) เรียกร้องให้ชาวโลกเปลี่ยนวิถีการดำเนินชีวิตที่ฟุ่มเฟือย และเปลี่ยนวิถีทางในการพัฒนาให้เกิดความปลอดภัยต่อสิ่งแวดล้อมและสอดคล้องกับข้อจำกัดของธรรมชาติมากยิ่งขึ้น

ปี 1992 องค์การสหประชาชาติจัดประชุมสุดยอดระดับโลกว่าด้วยสิ่งแวดล้อมและการพัฒนา (United Nations Conference on Environment and Development; UNCED) ที่เมืองริโอ เดอ จาเนโร ประเทศบราซิล โดยประเทศสมาชิก 178 ประเทศได้ร่วมลงนามแผนปฏิบัติการ 21 (Agenda 21) ซึ่งเป็นแผนแม่บทของโลกเพื่อสร้างการพัฒนาที่ยั่งยืน (Siribanpitak, 2012)

ปี 2002 องค์การสหประชาชาติจัดประชุมสุดยอดระดับโลกว่าด้วยการพัฒนาที่ยั่งยืน (World Summit on Sustainable Development; WSSD) หรือการประชุม Rio+10 ที่เมืองโจฮันเนสเบิร์ก ประเทศแอฟริกาใต้ เพื่อทบทวนความก้าวหน้าของการดำเนินงานตามแผนปฏิบัติการ 21 และมีการรับรองปฏิญญาโจฮันเนสเบิร์ก (Johannesburg Declaration) และแผนการดำเนินงานโจฮันเนสเบิร์ก (Johannesburg Plan of Implementation) เพื่อสานต่อแผนปฏิบัติการ 21 ให้บรรลุวัตถุประสงค์

ปี 2012 องค์การสหประชาชาติจัดประชุมว่าด้วยการพัฒนาที่ยั่งยืน (United Nations Conference on Sustainable Development; UNCSO) หรือการประชุม Rio+20 เมืองริโอ เดอ จาเนโร ประเทศบราซิล โดยมีการออกเอกสาร “อนาคตที่เราต้องการ” (The future we want) เพื่อยืนยันคำมั่นสัญญาที่มีต่อการพัฒนาที่ยั่งยืนและรับรองว่าจะส่งเสริมให้เกิดอนาคตที่ยั่งยืนทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม เพื่อโลก เพื่อคนรุ่นปัจจุบันและอนาคต ให้ความสำคัญกับเศรษฐกิจสีเขียว ภายใต้บริบทของการพัฒนาที่ยั่งยืน (Office of International Cooperation for Natural Resources and Environment Ministry of Natural Resources and Environment, 2003)

ปี 2015 ที่ประชุมสมัชชาสหประชาชาติสมัยสามัญ ครั้งที่ 70 (The 70th session of the United Nations General Assembly) ณ สำนักงานใหญ่สหประชาชาติ นครนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้รับรองวาระการพัฒนาที่ยั่งยืน (The 2030 Agenda for Sustainable Development) และเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals; SDGs) เพื่อให้ประเทศต่าง ๆ นำไปปฏิบัติให้บรรลุผลสำเร็จในช่วงระยะเวลา 15 ปี โดยมีเป้าหมาย 17 ข้อ ประกอบด้วย (Department of International Organizations Ministry of Foreign Affairs, 2019; Centre for SDG Research and Support: SDG Move, 2024)

1. ขจัดความยากจนทุกรูปแบบ ทุกสถานที่ (No Poverty)
2. ขจัดความหิวโหย บรรลุความมั่นคงทางอาหาร ส่งเสริมเกษตรกรรมอย่างยั่งยืน (Zero Hunger)

3. รับรองการมีสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดีของทุกคนในทุกช่วงอายุ (Good Health and well-being)
4. รับรองการศึกษาที่เท่าเทียมและทั่วถึง ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตแก่ทุกคน (Quality Education)
5. บรรลุความเท่าเทียมทางเพศ พัฒนาบทบาทสตรีและเด็กผู้หญิง (Gender Equality)
6. รับรองการมีน้ำใช้ การจัดการน้ำและสุขาภิบาลที่ยั่งยืน (Clean Water and Sanitation)
7. รับรองการมีพลังงานที่ทุกคนเข้าถึงได้ เชื่อถือได้ ยั่งยืนทันสมัย (Affordable and Clean Energy)
8. ส่งเสริมการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ต่อเนื่องครอบคลุมและยั่งยืน การจ้างงานที่มีคุณค่า (Decent Work and Economic Growth)
9. พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานที่พร้อมรับการเปลี่ยนแปลง ส่งเสริมการปรับตัวให้เป็นอุตสาหกรรมอย่างยั่งยืนและทั่วถึง และสนับสนุนนวัตกรรม (Industry Innovation and Infrastructure)
10. ลดความเหลื่อมล้ำทั้งภายในและระหว่างประเทศ (Reduced Inequalities)
11. ทำให้เมืองและการตั้งถิ่นฐานของมนุษย์มีความปลอดภัย ทั่วถึง พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาอย่างยั่งยืน (Sustainable Cities and Communities)
12. รับรองแผนการบริโภคและการผลิตที่ยั่งยืน (Responsible Consumption and Production)
13. ดำเนินมาตรการเร่งด่วนเพื่อรับมือกับการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและผลกระทบ (Climate Action)
14. อนุรักษ์และใช้ประโยชน์จากมหาสมุทรและทรัพยากรทางทะเลเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (Life Below Water)
15. ปกป้อง ปันฟู และส่งเสริมการใช้ประโยชน์จากระบบนิเวศทางบกอย่างยั่งยืน (Life on Land)
16. ส่งเสริมสังคมสงบสุข ยุติธรรม ไม่แบ่งแยก เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (Peace and Justice Strong Institutions)
17. สร้างพลังแห่งการเป็นหุ้นส่วนความร่วมมือระดับสากลต่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (Partnerships for the Goals)

ภาพประกอบ 1

เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน



ที่มา: Centre for SDG Research and Support: SDG Move (2024)

แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐาน

การเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐานเป็นหนึ่งในวิธีการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เพราะเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรู้ สร้างการมีส่วนร่วม และส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ให้กับผู้เรียน อีกทั้งผู้เรียนยังได้รับประสบการณ์ทางอารมณ์และความเข้าใจในชีวิต Smithikrai (2016) ได้ทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับประสิทธิภาพของการใช้ภาพยนตร์เป็นฐาน และพบว่าภาพยนตร์ทำให้บุคคลสามารถเรียนรู้และเข้าใจถึงแนวคิดที่เป็นนามธรรมได้ง่ายขึ้น เพราะเป็นการนำเสนอทั้งในรูปแบบภาพและเสียงพูด ซึ่งดีกว่าการนำเสนอด้วยสื่อข้อความเพียงอย่างเดียว นอกจากนี้ยังพบว่าการนำการเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐานมาใส่ในหลักสูตรการศึกษาในมหาวิทยาลัย จะช่วยเสริมสร้างคุณลักษณะและพฤติกรรมเชิงบวกให้กับนิสิตนักศึกษาได้อีกด้วย

Berk (2009) จาก Johns Hopkins University ได้เสนอ 8 ขั้นตอนการนำสื่อมัลติมีเดีย เช่น คลิปวิดีโอ, ยูทูบ (YouTube) รวมถึงภาพยนตร์มาใช้ในการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัย ดังนี้

- 1) เลือกภาพยนตร์ที่ตรงกับแนวคิดหรือหลักการเพื่อที่จะให้นักศึกษามอง
- 2) จัดเตรียมแนวทางในการอภิปรายกลุ่ม รวมถึงกำหนดทิศทางในการชมภาพยนตร์ เช่น ต้องดูหรือฟังช่วงใดเป็นพิเศษ
- 3) แนะนำภาพยนตร์สั้น ๆ เพื่อย้ำถึงวัตถุประสงค์ของการชม
- 4) เล่นภาพยนตร์
- 5) หยุดภาพยนตร์เมื่อถึงฉากสำคัญ หรืออาจจะเล่นภาพยนตร์ช่วงสำคัญอีกครั้ง
- 6) ปล่อยให้ผู้เรียนในการสะท้อนผลก่อนการอภิปรายกลุ่ม
- 7) ตั้งคำถาม หรือประเด็นต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับภาพยนตร์
- 8) จัดการอภิปรายกลุ่ม

Berk มองว่า 8 ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนพื้นฐานในการนำสื่อมัลติมีเดียมาใช้เพื่อเชื่อมโยงเนื้อหา ซึ่งวิธีการเรียนรู้ลักษณะนี้จะช่วยสร้างความแตกต่างให้กับชั้นเรียนแบบปกติอย่างมาก ซึ่งข้อเสนอของ Berk สอดคล้องกับ Moskovich & Sharf (2012) ที่พบทฤษฎีการเรียนรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐาน และพบว่า การให้ผู้เรียนชมภาพยนตร์ในชั้นเรียนหลักสูตรวิชาสังคมศึกษาจะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความคิดเชิงเหตุผล เกิดการคิดเชิงวิพากษ์ และสามารถกำกับควบคุมตัวเองได้

Kotyan (2020) ได้จำแนกประเภทของภาพยนตร์ที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐาน เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาผู้เรียนไว้ 6 ประเภท ดังนี้

- 1) ภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากหนังสือ (Book Adaptations)
- 2) ภาพยนตร์ชีวประวัติ (Biographies)
- 3) ภาพยนตร์สารคดี (Documentaries)
- 4) ภาพยนตร์ไซไฟหรือบันเทิงคดีวิทยาศาสตร์ (Science Fiction)
- 5) ภาพยนตร์ชีวิต (Drama)
- 6) ภาพยนตร์ตลก (Comedy)

Kotyan มองว่า ภาพยนตร์เป็นแหล่งเรียนรู้และเสริมแรงที่ดี การเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐานเป็นวิธีที่เหมาะสมที่จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจวิธีการในการจัดการและรับมือกับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่หลากหลาย อีกทั้งยังเป็นวิธีการเรียนรู้ที่สร้างความน่าสนใจได้อีกด้วย

ตัวอย่างงานวิจัยจากต่างประเทศที่ใช้การเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐาน

มีงานวิจัยจากต่างประเทศอยู่หลายฉบับที่สนับสนุนว่าการเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐานสามารถเสริมสร้างความรู้และเชื่อมโยงสถานการณ์จำลองจากภาพยนตร์สู่ชีวิตจริงของผู้เรียนได้ เช่น

Moskovich and Sharf (2012) นำการเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐานไปใช้กับนักศึกษาสาขาสังคมวิทยา โดยใช้การสัมภาษณ์ผู้เรียน จำนวน 30 คน จากวิทยาลัย 3 แห่งในเมืองกาลิลี ประเทศอิสราเอล โดยใช้ภาพยนตร์ร่วมกับการอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน พบว่า การใช้ภาพยนตร์มีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในทฤษฎีสังคมวิทยา นอกจากนี้ยังมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม เกิดความร่วมมือ มีความเป็นพหุนิยม และมีความคิดสร้างสรรค์ ทำให้ผู้เรียนเกิดความเชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีและชีวิตจริง ตลอดจนสร้างประสบการณ์เชิงบวกให้กับผู้เรียน

Pandey (2012) นำการเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐานไปใช้กับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 ในหลักสูตร MBA ของ Pandit Deendayal Petroleum University ประเทศอินเดีย โดยเลือกภาพยนตร์ 2 เรื่อง ได้แก่ Outsourced และ My Big Fat Greek Wedding พบว่า ผู้เรียนเกิดความสนุกและเกิดประสบการณ์เรียนรู้ผ่านภาพยนตร์ เกิดความเชื่อมโยงในหลักการและทฤษฎีทางวัฒนธรรมผ่านการอภิปรายในชั้นเรียน นอกจากนี้ ยังเกิดความตระหนักรู้ทางวัฒนธรรม ปัญหาข้ามวัฒนธรรม และทัศนคติทางชาติพันธุ์ผ่านการชมภาพยนตร์อีกด้วย

Smithikrai (2016) นำการเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐานไปใช้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 156 คนในมหาวิทยาลัยของรัฐทางภาคเหนือของประเทศไทย โดยเก็บข้อมูลในรายวิชาจิตวิทยาสังคม จำนวน 2 ภาคการศึกษา และแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มทดลองจะชมภาพยนตร์จำนวน 11 เรื่อง และเข้าร่วมการอภิปรายในชั้นเรียน จำนวน 30 นาที ตลอดภาคเรียน ส่วนกลุ่มควบคุมใช้การเรียนการสอนตามปกติตลอดภาคเรียน พบว่า กลุ่มทดลองทั้ง 2 ภาคการศึกษามีคะแนนหลังเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุม (กลุ่มทดลอง1 Mean = 3.62, กลุ่มควบคุม1 Mean = 3.41, กลุ่มทดลอง2 Mean = 3.62, กลุ่มควบคุม2 Mean = 3.48) แสดงให้เห็นว่ากลุ่มทดลองซึ่งได้รับการเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐานมีลักษณะและพฤติกรรมเชิงบวกเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

ซึ่งผลการศึกษาสะท้อนให้เห็นว่าการพัฒนาหลักสูตรโดยใช้การเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐาน เป็นเครื่องมือที่สะดวก ราคาไม่แพง และสามารถพัฒนาลักษณะและพฤติกรรมในเชิงบวกให้กับผู้เรียนได้อย่างเป็นระบบ

Kadivar, Mafinejad, Bazzaz, Mirzazadeh, and Jannat (2018) นำการเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐานไปใช้กับนักศึกษาแพทย์ 270 คนของ Tehran University of Medical Science ประเทศอิหร่าน โดยใช้ภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับการแพทย์จำนวน 9 เรื่อง ซึ่งผู้วิจัยเริ่มต้นการเรียนการสอนโดยการอธิบายวัตถุประสงค์ และหลังจบภาพยนตร์จะเป็นการอภิปรายและวิเคราะห์ร่วมกันระหว่างผู้เรียนและผู้สอน ผลการศึกษาพบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ (84%) เห็นว่า การเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐานเป็นวิธีสอนที่ดีกว่าการบรรยายแบบปกติ ผู้เรียนส่วนใหญ่ (72.8%) เห็นว่าการเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐานสร้างประโยชน์ในสถานะแพทย์ 3 ประการ ประกอบด้วย การเรียนรู้โดยการสังเกตการณ์ เกิดการสนับสุนและเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม และเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้

Yesildag and Bostan (2023) นำการเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐานไปใช้กับนักศึกษาสาขาการจัดการสุขภาพ โดยเลือกภาพยนตร์ 4 เรื่องที่มีองค์ประกอบเกี่ยวข้องกับสุขภาพและการจัดการ โดยแบ่งกลุ่มนักศึกษาออกเป็น 4 กลุ่ม ประกอบด้วย กลุ่มที่ 1 ไม่ได้เรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์ กลุ่มที่ 2 เรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์อย่างเดียว กลุ่มที่ 3 เรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์และอภิปรายร่วมกันภายในกลุ่ม และกลุ่มที่ 4 เรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์และอภิปรายร่วมกับผู้สอน วิเคราะห์ผลการวิจัยโดยการสอบด้วยข้อสอบปรนัยและข้อสอบเติมคำในช่องว่าง จำนวน 30 ข้อ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มที่ 4 ซึ่งเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์และอภิปรายร่วมกับผู้สอนมีคะแนนสูงกว่ากลุ่มอื่น ๆ (Mean= 71.30) นอกจากนี้ ผลการวิจัยด้านความพึงพอใจในการเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐาน พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจอยู่ในระดับสูง (Mean = 4.80) เมื่อพิจารณาโดยละเอียดแล้ว พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจมากที่สุดในการเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐานมาใช้ในการเรียนการสอน และภาพยนตร์มีส่วนช่วยเพิ่มความรู้ที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพและการจัดการได้ ซึ่งการเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐานได้สร้างผลลัพธ์เชิงบวกต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน และการอภิปรายร่วมกับผู้สอนมีส่วนช่วยพัฒนาความรู้ความเข้าใจต่อผู้เรียน สามารถนำไปเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนเพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ชีวิตจริงในด้านสุขภาพและการจัดการให้กับผู้เรียนได้

จากงานวิจัยที่ยกมาเป็นตัวอย่างจะพบว่าการเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐานเป็นหนึ่งในการเรียนรู้เชิงรุกที่มีประสิทธิภาพ สะดวก และราคาไม่แพง อีกทั้งยังสามารถเชื่อมโยงความรู้เข้าสู่ชีวิตจริงของนิสิตนักศึกษาได้ทั้งสาขาวิทยาศาสตร์และสาขาสังคมศาสตร์ ซึ่งจะสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เชิงบวกให้กับผู้เรียน

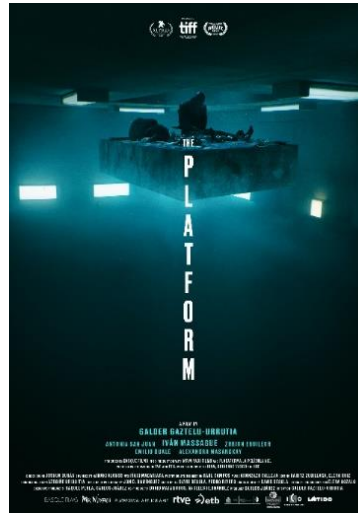
ตัวอย่างภาพยนตร์เพื่อประกอบการสอนเรื่องเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน

ผู้เขียนนำการเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐานมาประกอบการสอนรายวิชาเลือกเสรี สศษ 11 ภาพยนตร์ การศึกษา การพัฒนา และความยั่งยืน (ZED11 Movies, Education, Development and Sustainable) ซึ่งผลจากการนำภาพยนตร์มาประกอบการสอนเรื่องเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนก็สอดคล้องกับงานวิจัยจากต่างประเทศหลาย ๆ ฉบับที่พบว่า ผู้เรียนเกิดความสุข เกิดประสบการณ์การเรียนรู้และสามารถเชื่อมโยงภาพยนตร์เข้าสู่ชีวิตจริงได้ ในเนื้อหาส่วนนี้ผู้เขียนขอยกตัวอย่างภาพยนตร์จำนวน 3 เรื่องที่เคยใช้ประกอบการสอนเรื่องเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนมาเป็นตัวอย่างให้ผู้อ่านที่สนใจจะจัดการเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐาน ดังนี้

1. The Platform เดอะแพลตฟอร์ม

The Platform เป็นภาพยนตร์จากประเทศสเปน ความยาว 94 นาที ออกฉายในปี 2019 กำกับภาพยนตร์โดย Galder Gaztelu-Urrutia ซึ่งในปัจจุบันภาพยนตร์เรื่องนี้ฉายทางเน็ตฟลิกซ์ (Netflix) โดยทางเน็ตฟลิกซ์ให้คำโปรยเรื่องย่อไว้ ดังนี้ (Netflix Thailand, 2024c)

“แท่นลำเลียงอาหารในคุกจะเลื่อนลงมาทีละชั้น นักโทษที่อยู่ชั้นบน ๆ จะได้สวาปามอย่างจุใจ ปลอ่ยให้เหล่านักโทษชั้นล่างต้องหิวโหยและสิ้นหวังจนกลายเป็นความอึดอั้นที่รอวันปะทุ”



แหล่งที่มา: https://www.imdb.com/title/tt8228288/mediaviewer/rm1208652545/?ref_=tt_ov_i (2024)

ตัวอย่างเนื้อหาในภาพยนตร์ที่สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนที่ผู้สอนสามารถนำไปพูดคุยเพื่ออภิปรายร่วมกับผู้เรียนในชั้นเรียน เช่น

เป้าหมายที่ 1 ประเด็นเรื่องความยากจน ในภาพยนตร์จะพบว่า “อาหาร” เป็นสัญญาณที่สะท้อน “ความรวย” และ “ความจน” ซึ่งนักโทษชั้นบนจะได้กินอาหารก่อนนักโทษชั้นล่าง อาหารในเรื่องจึงสามารถเปรียบเทียบกับ “เงิน” ซึ่งนักโทษชั้นบนเปรียบเสมือนคนรวยที่มีโอกาสในการเข้าถึงปัจจัยต่าง ๆ ได้มากกว่านักโทษชั้นล่างซึ่งก็คือคนจนหรือคนเปราะบางในสังคมปัจจุบัน

เป้าหมายที่ 2 ประเด็นเรื่องความมั่นคงทางอาหาร ในภาพยนตร์จะพบว่าแท่นลำเลียงอาหารในคุกจะค่อย ๆ เลื่อนลงมาทีละชั้น หากทุกคนบริโภคอาหารแค่ในส่วนของตนเอง นักโทษก็จะมีอาหารกินครบทุกคน แต่ในภาพยนตร์จะมีฉากที่ตัวละครทำลายอาหาร ทำให้อาหารสกปรก และกินเหลือทิ้ง ทำให้ไม่มีอาหารเหลือลงไปถึงนักโทษชั้นล่าง

เป้าหมายที่ 3 ประเด็นเรื่องสุขภาวะ ในภาพยนตร์จะพบว่าตัวละครมีสุขภาพความเป็นอยู่และสุขภาพที่ย่ำแย่ เนื่องจากคุกมีลักษณะปิดตาย ไม่มีแสงสว่าง และเป็นหลุมลึกที่เสี่ยงต่อการตกลงไปชั้นล่าง และท้ายที่สุดตัวละครก็เกิดการฆ่ากันเพื่อให้สามารถดำรงอยู่รอดในคุกต่อไป

เป้าหมายที่ 5 ประเด็นเรื่องความรุนแรงต่อสตรี ในภาพยนตร์จะพบว่าตัวละครหญิงคนหนึ่งซึ่งจะนั่งลงมาจากแท่นลำเลียงอาหารทุกวันเพื่อออกมาหาลูก ซึ่งจะมีฉากที่เธอต้องต่อสู้กับผู้ชายที่ต้องการจะล่วงละเมิดทางเพศ

เป้าหมายที่ 6 ประเด็นเรื่องน้ำและสุขาภิบาล ในภาพยนตร์จะพบว่าทุก ๆ ชั้นในคุกจะมีอ่างล้างหน้า ซึ่งตัวละครจะต้องดื่มอาบน้ำ หรือแม้กระทั่งทำธุระส่วนตัวผ่านอ่างล้างหน้า นอกจากนี้ยังมีส้วมที่มีลักษณะเปิดโล่ง ซึ่งสะท้อนถึงปัญหาด้านการสุขาภิบาลที่ไม่ปลอดภัย

เป้าหมายที่ 10 ประเด็นเรื่องความเหลื่อมล้ำ ในภาพยนตร์จะพบการแบ่งนักโทษออกเป็นชั้นต่าง ๆ ซึ่งนักโทษชั้นบนจะได้กินอาหารก่อนนักโทษชั้นล่าง ในขณะที่เดียวกันนักโทษชั้นบนก็จะใช้อิทธิพลกดนักโทษชั้นล่างโดยการทำให้ไม่มีอาหารเหลือลงไปถึง ซึ่งก็เปรียบเสมือนสังคมในปัจจุบันที่คนรวยกอบโกยเอาทรัพยากรจนเกิดความเหลื่อมล้ำในสังคม

เป้าหมายที่ 11 ประเด็นเรื่องความปลอดภัยของชุมชน ในภาพยนตร์จะพบว่าคุกไม่ใช่สถานที่ปลอดภัยต่อทุกคน มีการกระทำผิดกฎ รวมถึงการฆ่ากันเองภายในคุก นอกจากนี้ในภาพยนตร์ยังมีฉากที่ตัวละครคนหนึ่งตัดสินใจฆ่าตัวตายเนื่องจากตัวเองต้องลงไปอยู่ในคุกชั้นล่าง สะท้อนให้เห็นว่าคุกเป็นชุมชนที่ไม่ปลอดภัยอย่างมาก

เป้าหมายที่ 16 ประเด็นเรื่องสันติภาพและความยุติธรรมในสังคม ในภาพยนตร์จะพบว่าตัวละครผิวสีคนหนึ่งต้องการจะหนีออกจากคุก จึงถูกคนผิวขาวหลอกให้ปีนขึ้นไปชั้นบนและถูกอุจจาระใส่หน้า นอกจากนี้ยังถูกเหยียดหยามว่าคนผิวดำต้องเป็นทาสของคนผิวขาว ในภาพยนตร์ยังมีฉากที่สะท้อนถึงความรุนแรงต่อมนุษย์อยู่หลายฉากทั้งการล่วงละเมิดทางเพศ การรบบราฆ่าฟัน รวมไปถึงการฆ่าตัวตาย ซึ่งเป็นประเด็นที่ผู้สอนสามารถหยิบยกไปพูดคุยกับผู้เรียนได้ทั้งสิ้น

เป้าหมายที่ 17 Partnerships for the Goals ประเด็นเรื่องการสร้างความร่วมมือ ในภาพยนตร์จะพบว่าเมื่ออาหารในคุกไม่เพียงพอ ตัวละคร 2 คนจึงร่วมมือกันนั่งบนแท่นลำเลียงอาหารเพื่อลงไปแจกจ่ายอาหารทีละชั้นให้กับนักโทษชั้นล่าง สะท้อนให้เห็นถึงการสร้างพลังความร่วมมือเพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่สำคัญคือการให้นักโทษทุกคนได้มีอาหารกินนั่นเอง

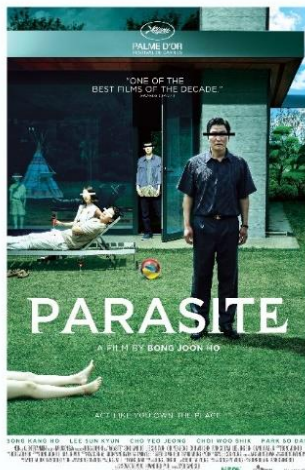
2. Parasite ขนชั้นปรลิต

Parasite เป็นภาพยนตร์จากประเทศเกาหลีใต้ ความยาว 132 นาที ออกฉายในปี 2019 กำกับภาพยนตร์โดย Bong Joon-ho ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมและผู้กำกับยอดเยี่ยมจากการประกาศผลรางวัลออสการ์ ครั้งที่ 92 (The 92nd Academy Awards) ในปัจจุบันภาพยนตร์เรื่องนี้ฉายทางเน็ตฟลิกซ์ โดยทางเน็ตฟลิกซ์ให้คำโปรยเรื่องย่อไว้ ดังนี้ (Netflix Thailand, 2024a)

“สมาชิกมากเล่ห้จากครอบครัวยากจนครอบครัวหนึ่งต่างค่อย ๆ ทอยยแฝงตัวเข้าไปทำงานในบ้านของคู่สามีภรรยามหาเศรษฐีที่ใช้ชีวิตอย่างอภิสิทธิ์ชนโดยไม่รู้เรื่องราว”

ภาพประกอบ 3

Parasite



แหล่งที่มา: https://www.imdb.com/title/tt6751668/mediaviewer/rm3194916865/?ref_=tt_ov_i (2024)

ตัวอย่างเนื้อหาในภาพยนตร์ที่สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนที่ผู้สอนสามารถนำไปพูดคุยเพื่ออภิปรายร่วมกับผู้เรียนในชั้นเรียน เช่น

เป้าหมายที่ 1 ประเด็นเรื่องความยากจน ในภาพยนตร์จะพบว่าทั้ง 2 ครอบครัวมีความแตกต่างกันในด้านรายได้อย่างมาก ครอบครัวคนรวยเป็นมหาเศรษฐี ในขณะที่ครอบครัวคนจนตกงาน ต้องรับจ้างพับกล่องฟิชซ่าเพื่อหารายได้ และภาพยนตร์ยังตอกย้ำเรื่องความยากจน โดยใช้ “กลิ่น” เป็นสัญลักษณ์ว่าครอบครัวคนจนมีกลิ่นเหม็นเหมือนกันทั้งบ้าน เพราะอยู่ในบ้านรกรุงรัง โดยสารโดยใช้ขนส่งสาธารณะ

เป้าหมายที่ 4 ประเด็นเรื่องการเข้าถึงการศึกษา ในภาพยนตร์จะพบว่าครอบครัวคนรวยสามารถเข้าถึงการศึกษาได้เป็นอย่างดี มีเงินจ้างครูสอนพิเศษเพื่อมาสอนลูกในบ้าน ในขณะที่ครอบครัวคนจนนั้นแม้ลูกทั้งสองจะเป็นคนเก่งและมีพรสวรรค์แต่ก็ไม่มีเงินเรียนต่อมหาวิทยาลัย

เป้าหมายที่ 5 ประเด็นเรื่องความเท่าเทียมทางเพศ ในภาพยนตร์จะพบว่าครอบครัวคนรวยมีลักษณะสังคมชายเป็นใหญ่ ภรรยาทำหน้าที่เช็ดฟองสามิทุกเรื่อง ลูกสาวไม่ค่อยได้รับความสนใจมากเท่ากับลูกชาย

เป้าหมายที่ 6 ประเด็นเรื่องน้ำและสุขาภิบาล ในภาพยนตร์จะพบว่าเมื่อฝนตกหนัก บ้านของครอบครัวคนจนน้ำจะท่วมจนมิด ซึ่งมีฉากที่ลูกสาวนั่งสูบบุหรี่ที่ขอบหน้าต่างเพื่อไม่ให้กลิ่นจากท่อระบายน้ำออกมา สะท้อนให้เห็นว่าบ้านของครอบครัวคนจนประสบปัญหาเรื่องน้ำและสุขาภิบาลอย่างมาก เมื่อเทียบกับบ้านของครอบครัวคนรวยที่มีน้ำดื่มสะอาดเป็นขวด ๆ อยู่ในตู้เย็น และมีอ่างอาบน้ำที่สามารถนอนแช่น้ำได้

เป้าหมายที่ 7 ประเด็นเรื่องพลังงานและเทคโนโลยีขั้นพื้นฐาน ในภาพยนตร์จะพบว่าภายในบ้านของครอบครัวคนจนค่อนข้างมืด ไม่มีแม้กระทั่งสัญญาณอินเทอร์เน็ต ซึ่งแตกต่างจากครอบครัวคนรวยที่มีเครื่องไฟฟ้าและมีการใช้พลังงานไฟฟ้าจำนวนมาก

เป้าหมายที่ 8 ประเด็นเรื่องการจ้างงาน ในภาพยนตร์จะพบว่าครอบครัวคนจนมีการปลอมตัวและปลอมแปลงเอกสารเพื่อเข้ามาทำงานในบ้านของครอบครัวคนรวย ซึ่งครอบครัวคนรวยก็ไม่เคยคิดที่จะตรวจสอบเอกสารเหล่านั้นว่าปลอมหรือไม่

เป้าหมายที่ 10 ประเด็นเรื่องความเหลื่อมล้ำ ในภาพยนตร์จะพบว่าแทบทุกฉากของเรื่องสะท้อนความเป็น “คนรวย” และ “คนจน” ซึ่งภาพยนตร์ตอกย้ำเรื่องความแตกต่างทางชนชั้นได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะฉากที่สามิของครอบครัวคนรวยมักใช้กริยาถูก

สามีของครอบครัวคนจน โดยบ่นกับภรรยาของตนว่าสามีของครอบครัวคนจน “ลามปาม” เพราะมองว่าคนจนไม่ควรจะขึ้นมาเทียบเสมอกับตนเอง

เป้าหมายที่ 11 ประเด็นเรื่องความปลอดภัยของที่อยู่อาศัย ในภาพยนตร์จะพบว่าครอบครัวคนจนอาศัยอยู่ในบ้านใต้ดินคับแคบ หน้าต่างอยู่ในระดับเดียวกับพื้นถนน จึงเป็นที่อยู่ของแมลงต่าง ๆ เมื่อมีการพ่นยาฆ่าแมลง ครอบครัวนี้จึงต้องเปิดหน้าต่างเพื่อกำจัดแมลงฟรี

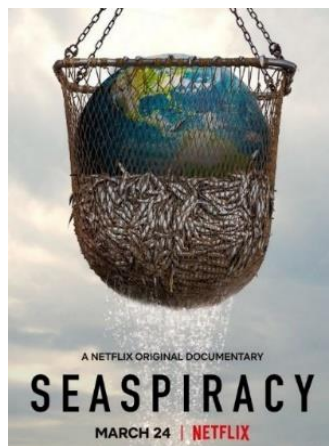
3. Seaspiracy ใครทำร้ายทะเล

Seaspiracy เป็นภาพยนตร์สารคดีจากประเทศอังกฤษ ความยาว 89 นาที ออกฉายในปี 2021 กำกับภาพยนตร์โดย Ali Tabrizi ซึ่งในปัจจุบันภาพยนตร์สารคดีเรื่องนี้ฉายทางเน็ตฟลิกซ์ โดยทางเน็ตฟลิกซ์ให้คำโปรยเรื่องย่อไว้ ดังนี้ (Netflix Thailand, 2024b)

“ด้วยความหลงใหลในสิ่งมีชีวิตใต้ทะเล ผู้กำกับคนหนึ่งจึงออกบันทึกเรื่องราวเกี่ยวกับอันตรายจากฝีมือมนุษย์ที่ส่งผลกระทบต่อทะเล จนได้ค้นพบแผนสมคบคิดร้ายกาจระดับโลก”

ภาพประกอบ 4

Seaspiracy



แหล่งที่มา: https://www.imdb.com/title/tt14152756/mediaviewer/rm399362305/?ref_=tt_ov_i (2024)

ตัวอย่างเนื้อหาในภาพยนตร์สารคดีที่สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนที่ผู้สอนสามารถนำไปพูดคุยเพื่ออภิปรายร่วมกับผู้เรียนในชั้นเรียน เช่น

เป้าหมายที่ 3 ประเด็นเรื่องสุขภาพและความปลอดภัยจากอาหารทะเล ในภาพยนตร์สารคดีจะพบว่าปัญหาขยะในทะเลเป็นสาเหตุสำคัญต่อการตกค้างของสารพิษ ทั้งปรอท ตะกั่ว รวมถึงไมโครพลาสติกที่กระจายอยู่ทั่วมหาสมุทร ซึ่งหากมนุษย์บริโภคสารพิษเหล่านี้เข้าไปก็จะส่งผลกระทบต่อสุขภาพอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

เป้าหมายที่ 8 ประเด็นเรื่องแรงงานผิดกฎหมาย ในภาพยนตร์สารคดีจะพบว่ามีการจ้างแรงงานผิดกฎหมายขึ้นไปทำงานบนเรือประมงเป็นจำนวนมาก โดยประเทศไทยก็เป็นหนึ่งในประเทศที่มีแรงงานประมงผิดกฎหมาย ซึ่งส่งผลกระทบต่อการใช้แรงงานอย่างทารุณ ขาดการเคารพสิทธิของแรงงาน ซึ่งประเด็นนี้สามารถเชื่อมโยงกับเป้าหมายที่ 16 ได้อีกด้วย

เป้าหมายที่ 9 ประเด็นเรื่องอุตสาหกรรมประมงอย่างยั่งยืน ในภาพยนตร์สารคดีจะพบว่ามีการทำอุตสาหกรรมประมงผิดกฎหมายในหลายประเทศ ตลอดจนการจับปลาเกินขนาด เช่น กรณีของปลาหูช้างที่ลดจำนวนลงอย่างรวดเร็ว ซึ่งอุตสาหกรรมประมงเชิงพาณิชย์ในลักษณะนี้ก่อให้เกิดปัญหาต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาความมั่นคงทางอาหาร ซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับเป้าหมายที่ 2 ได้อีกด้วย

เป้าหมายที่ 12 ประเด็นเรื่องการผลิตและการบริโภคอย่างยั่งยืน ในภาพยนตร์สารคดีจะพบว่าเกิดปัญหาเรื่องฉลากสินค้า Dolphin safe ซึ่งสารคดีได้โจมตีว่าองค์กรอนุรักษ์หลายแห่งหลอกลวงผู้บริโภคว่าสินค้าที่ซื้อนั้นเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม รวมถึงโจมตีว่าบริษัทเกี่ยวกับวงการอาหารทะเลอาจมีผลประโยชน์ร่วมกันเพื่อกอบโกยรายได้เข้าสู่องค์กร

เป้าหมายที่ 13 ประเด็นเรื่องการเปลี่ยนแปลงสภาพอากาศ ในภาพยนตร์สารคดีจะพบว่าการทำอุตสาหกรรมประมงในปัจจุบันเป็นการทำลายทรัพยากรทางทะเลที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมทั้งสิ้น ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศของโลก

เป้าหมายที่ 14 ประเด็นเรื่องความยั่งยืนทางทะเล ในภาพยนตร์สารคดีจะพบว่าอุตสาหกรรมประมงในปัจจุบันล้วนสร้างปัญหามากมาย ทั้งการประมงผิดกฎหมาย การจับปลาเกินขนาด การรั่วไหลของสารเคมีและน้ำมันจากเรือประมง ซึ่งทั้งหมดล้วนเกิด

จากการกระทำของมนุษย์เพื่อหาประโยชน์เข้าตนเอง นอกจากนี้การฆ่าฉลามเพื่อนำมาทำซุปหูฉลาม ยังสร้างปัญหาต่อระบบนิเวศทางทะเลโดยเฉพาะห่วงโซ่อาหาร จนทำให้สัตว์น้ำหรือพืชน้ำบางประเภทลดจำนวนลงอย่างรวดเร็วและเสี่ยงต่อภาวะสูญพันธุ์ ซึ่งประเด็นเรื่องระบบนิเวศสามารถเชื่อมโยงกับเป้าหมายที่ 15 ได้อีกด้วย

บทสรุป

การเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐานเป็นหนึ่งในวิธีการเรียนรู้เชิงรุก ซึ่งเป็นวิธีการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐานนั้นเป็นวิธีการเรียนรู้ที่ดีกว่าการบรรยายแบบปกติ เพราะเป็นวิธีการเรียนรู้ที่สร้างการมีส่วนร่วม ตลอดจนส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ผ่านการอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน และยังสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับผู้เรียนไม่ว่าจะเป็นนิสิตนักศึกษาสาขาวิทยาศาสตร์รวมถึงสาขาสังคมศาสตร์ได้อีกด้วย ซึ่งจากตัวอย่างภาพยนตร์ที่ผู้เขียนยกมาประกอบในบทความนั้น ผู้เขียนได้นำวิธีการเรียนรู้ที่ไปประยุกต์ใช้โดยประกอบการสอนเรื่องเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน เพื่อมุ่งหวังให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์การเรียนรู้เชิงบวก ตลอดจนเกิดความเข้าใจและตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาที่ยั่งยืน เพื่อสร้างความสมดุลให้กับคุณภาพชีวิต ภายใต้ความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ โดยยังรักษาและคงไว้ซึ่งทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ตลอดจนมีความยุติธรรม สันติภาพ และร่วมมือเพื่อสร้างการเป็นหุ้นส่วนระหว่างกัน ซึ่งความสมดุลในทุกมิตินี้ถือเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาที่ยั่งยืนที่ปัจจุบันได้กลายเป็นกระบวนทัศน์หลักของการพัฒนา และเป็นความท้าทายของทุกประเทศบนโลกที่จะต้องร่วมมือกันเพื่อให้บรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนภายในปี 2030 ต่อไป

References

- Berk, R. A. (2009). Multimedia teaching with video clips: TV, movies, YouTube, and mtvU in the college classroom. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 5(1), 1-21.
https://www.ronberk.com/articles/2009_video.pdf
- Centre for SDG Research and Support: SDG Move. (2024). *Introduction to SDGs*. <https://www.sdgmovement.com/intro-to-sdgs> [in Thai]
- Department of International Organizations Ministry of Foreign Affairs. (2019). *Sustainable Development Goals*. Ministry of Foreign Affairs. [in Thai]
- Kadivar, M., Mafinejad, M. K., Bazzaz, J. T., Mirzazadeh, A., & Jannat, Z. (2018). Cinemedicine: Using movies to improve students' understanding of psychosocial aspects of medicine. *Annals of Medicine and Surgery*, 28, 23-27.
<https://doi.org/10.1016/j.amsu.2018.02.005>
- Kotyan, H. (2020). *The "One" Method To Attract Learners In The Classroom*. <https://elearningindustry.com/movie-based-learning-engage-employees>
- Moskovich, Y., & Sharf, S. (2012). Using Films as a Tool for Active Learning in Teaching Sociology. *The Journal of Effective Teaching*, 12(1), 53-63. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1092141.pdf>
- Netflix Thailand. (2024). *Parasite*. <https://www.netflix.com/th/title/81221938>
- Netflix Thailand. (2024). *Seaspiracy*. <https://www.netflix.com/th/title/81014008>
- Netflix Thailand. (2024). *The Platform*. <https://www.netflix.com/th/title/81128579>
- Office of International Cooperation for Natural Resources and Environment Ministry of Natural Resources and Environment (2003). *The Translation document of the United Nations Conference on Sustainable Development (Rio+20)*. Amarin Printing & Publishing. [in Thai]
- Pandey, S. (2012). Using popular movies in teaching cross-cultural management. *European Journal of Training and Development*, 36(2), 329-350. <http://dx.doi.org/10.1108/03090591211204779>
- Siribanpitak, P. (2012). *Education for Sustainable Development: Foundations of Education in Economic, Social and Environment*. Faculty of Education Chulalongkorn University. [in Thai]
- Smithikrai, C. (2016). Effectiveness of Teaching with Movies to Promote Positive Characteristics and Behaviors. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 217, 522 – 530. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.02.033>
- Yesildag, A. Y., & Bostan, S. (2023). Movie analysis as an active learning method: A study with health management student. *The International Journal of Management Education*, 21(1), 1-10.
<https://doi.org/10.1016/j.ijme.2022.100759>