

สรุปองค์ความรู้ เรื่อง The Trendy Teacher “GAME”

สร้างห้องเรียนด้วยเกมส์สู่การพัฒนาผู้เรียนสู่ศตวรรษที่ 21

วันที่ 15-16 มิถุนายน 2559 ณ ห้อง FMS101

วิทยากร: อ.ดร.เดชรัต สุขกำเนิด หัวหน้าภาควิชาเศรษฐศาสตร์เกษตรและทรัพยากร คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์และทีมงานเก็อนเกมส์

การอบรมครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้อาจารย์ผู้สอนออกแบบและสร้างเกมเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชั้นเรียนรายวิชาต่างๆของตนเองได้ เกมมีหลายประเภท แต่เกมในที่นี้หมายถึงเกมกระดาน (Board Game) เท่านั้น

กระบวนการออกแบบเกมมี 4 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นตอนที่ 1) การค้นหาเป้าหมายการเรียนรู้ (Didcover) คือ การกำหนดเป้าหมายในการเล่นให้เหมาะสมกับผู้เรียน ขั้นตอนที่ 2) การระดมความคิด (Idea) คือการคิดออกแบบเกมและจดบันทึกไว้ ขั้นตอนนี้ควรระดมความคิดให้มากที่สุด อาจรวบรวมความคิดเห็นจากคนอื่นๆโดยไม่ตัดความคิดเห็นที่มีโอกาสทำได้จริงน้อยออกไป ขั้นตอนที่ 3) การจัดทำเกมต้นแบบ (Prototype) คือการทำเกมอย่างหยาบๆขึ้นมาทดลองเล่นจริง และขั้นตอนที่ 4) การทดลองเล่นเกม (Feedback) คือการทดลองเล่นด้วยตนเองและให้กลุ่มเป้าหมายทดลองเล่นเกมจริง เพื่อสังเกตปฏิกิริยาและรวบรวมข้อเสนอแนะต่างๆมาใช้ปรับปรุงเกมต่อไป จากนั้นก็ปรับปรุงเกมให้ดีขึ้นเรื่อยๆโดยไม่จำเป็นต้องตั้งเป้าหมายให้เกมสมบูรณ์แบบ แต่เพื่อให้พัฒนาเกมให้ดีขึ้น เพื่อให้ไม่ความคิดและสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเต็มที่

ผู้สอนสามารถสร้างเกมเพื่อนำมาใช้ในการเรียนการสอนโดยใช้กำหนดเป้าหมายให้ผู้เรียนหรือกลุ่มเป้าหมายเรียนรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่ง จากนั้นจึงจัดทำเกมขึ้นเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน เป้าหมายที่ตั้งไว้อาจเป็นด้านความรู้ (Knowledge) ด้านทัศนคติ (Attitude) หรือการฝึกปฏิบัติหรือทดลองทำ (Practice) ด้านใดด้านหนึ่งหรือหลายด้านประกอบกันก็ได้ ยกตัวอย่างเช่น รายวิชาเศรษฐศาสตร์ กำหนดเป้าหมายให้ผู้เรียนมีทัศนคติว่าการจับปลาในทะเลต้องจับในปริมาณที่มีขอบเขตเหมาะสม จึงจัดทำเกมจับปลา โดยแบ่งกลุ่มเป็นฝ่ายพ่อค้ารับซื้อปลา ชาวประมง และอื่นๆ จากกติกาในเกมมีบทบาทสมมุติเหมือนโลกแห่งความเป็นจริง เมื่อเล่นเกมผู้เล่นจะพบปัญหาที่เกิดขึ้นและเกิดความตระหนักในเรื่องดังกล่าว

นอกจากนี้การออกแบบเกมควรคำนึงถึงลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย จำนวนคนเล่น และความชอบหรือความสนใจของผู้เล่นอีกด้วยเกมที่ดีไม่ควรยากหรือง่ายเกินไป เปิดโอกาสให้ลองผิดลองถูกหรือเล่นใหม่อีกครั้ง เพื่อกระตุ้นความสนใจและเกิดอารมณ์ร่วมในการเล่น เกมที่คิดเกมไม่ได้อาจจะทดลองเล่นเกมที่มีอยู่ก่อนเพื่อหาแรงบันดาลใจในการออกแบบก็ได้ ในการอบรมวิทยากรและทีมงานได้ให้ผู้เข้าร่วมอบรมทดลองเล่นเกมสมัยใหม่ที่เป็นที่นิยมในท้องตลาดเพื่อวิเคราะห์หาข้อดีและความน่าสนใจของเกม เช่น เกม Ghost, Avalon, Werewolf, I-SPY และเกมอาเซียน เป็นต้น จากนั้นจึงแบ่งกลุ่มให้ผู้เข้าอบรมระดมความคิดและออกแบบเกม

สุดท้ายนี้ การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนน่าจะมีประโยชน์อย่างยิ่งต่อการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เพราะการเล่นเก็มช่วยกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมในการเรียน/ทำงานกลุ่มได้ และทำความเข้าใจเนื้อหา (Content) ในรายวิชาต่างๆได้ นอกเหนือจากการบรรยายในชั้นเรียน