

แนวปฏิบัติที่ดีในการใช้เกมการเรียนรู้เพื่อจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน (เกมการ์ดเพื่อการเรียนรู้)

เนื่องด้วยการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบสอนเสริมแบบเข้มข้นมีลักษณะเป็นการสรุปเนื้อหาโดยที่นักศึกษาต้องเรียนรู้ผ่านการอ่านหนังสือและสื่อการสอนด้วยตนเอง ซึ่งนักศึกษาเป็นกลุ่มคนทำงาน ทำให้มีเวลาและแรงบันดาลใจในการอ่านหนังสือน้อย ประกอบกับนักศึกษาส่วนใหญ่ไม่มีความรู้พื้นฐานก่อนเข้าเรียน และได้รับหนังสือในวันที่เข้าเรียน ทำให้เมื่อเข้ารับการสอนเสริมแล้วนักศึกษาไม่สามารถรับความรู้และทำความเข้าใจกับเนื้อหาที่เรียนได้อย่างเต็มที่ ดังนั้น การจัดกิจกรรมเกมการ์ดเพื่อการเรียนรู้ จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักศึกษามีความรู้ในชุดวิชาที่รับการสอนเสริมและสร้างแรงบันดาลใจในการอ่านหนังสือ สรุปย่อ และการค้นคว้าเนื้อหาด้วยตนเอง และที่สำคัญเพื่อให้นักศึกษาได้รับความสนุกสนานไปพร้อมกับการได้รับความรู้ที่สอดแทรกไว้ในเกม

เกมการเรียนรู้ หรือ Game-based Learning คือ แนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบมาเพื่อสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนสนุกสนานควบคู่ไปกับการรับความรู้ผ่านการเล่นเกมที่สอดแทรกเนื้อหาต่างๆไว้ ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาที่มีความซับซ้อนหรือมีนามธรรมได้เร็วขึ้น โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ได้ลงมือทำ หรือเล่นผ่านสถานการณ์จำลองในเกมทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงกับชีวิตจริงได้ ช่วยสร้างการเรียนรู้ที่มีความหมาย พัฒนาทักษะการสังเกต การตัดสินใจ และการแก้ปัญหา สามารถนำความรู้และทักษะที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตและการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ และนักศึกษาได้มีการฝึกฝนที่จำเป็นคือ ทักษะ 4C ที่นักศึกษาในศตวรรษที่ 21 ต้องมี ซึ่งสอดแทรกไว้ในเกม



สาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพได้ให้ความสำคัญในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนได้ความรู้และความเข้าใจในชุดวิชาที่เรียนเป็นสำคัญ จึงได้จัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้เรื่อง “เทคนิคการใช้เกมการเรียนรู้

เรียนรู้เพื่อจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน:เกมการ์ดเพื่อการเรียนรู้กฎหมายสาธารณสุข”ในวันอังคารที่ 4 กรกฎาคม 2565 ผ่านโปรแกรมออนไลน์(Microsoft team) โดยวิทยากรที่มาถ่ายทอดความรู้และร่วมแลกเปลี่ยนความรู้คือ อาจารย์ สพ.ญ.ดร.มยุรินทร์ เหล่ารุจิสวัสดิ์ อาจารย์ประจำสาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ ซึ่งได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 โครงการประกวดนวัตกรรมและแนวปฏิบัติที่ดีประจำปี พ.ศ. 2565 เรื่อง “สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกม:เกมการ์ดเพื่อการเรียนรู้กฎหมายสาธารณสุข”

แนวปฏิบัติที่ดีในการใช้เกมการเรียนรู้เพื่อจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน(เกมการ์ดเพื่อการเรียนรู้) มีดังนี้

1.ขั้นตอนการออกแบบเกมหรือนำเสนอเกมเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของเนื้อหาสาระของการสอน ถ้า นำเกมของผู้อื่นที่สร้าง ต้องนำมาปรับ ดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ซึ่งเกมการศึกษามี 3 ประเภท คือ

- เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม เป็นต้น
- เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมแบบนี้เพราะการแข่งขันช่วยให้การเล่นเพิ่มความสุขสนุกสนาน
- เกมจำลองสถานการณ์ เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริง สถานการณ์จริง เกมแบบนี้มี 2 ลักษณะ คือ
 - การจำลองความเป็นจริงลงมาเล่นในกระดานหรือบอร์ด เช่น เกมเศรษฐี เกม มลภาวะ เกมแก้ปัญหาความขัดแย้ง เป็นต้น
 - การจำลองสถานการณ์และบทบาทให้เหมือนความเป็นจริง โดยผู้เล่นจะต้องลงไป เล่นจริง

2.ขั้นตอนการออกแบบวิธีการเล่น เล่นอย่างไร ให้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่ออกแบบไว้ เงื่อนไขในการเล่นและวิธีการตัดสิน

3.ขั้นตอนการเตรียมเนื้อหา แยกองค์ประกอบของเนื้อหาโดยต้องเขียนออกมาเพื่อให้เข้าใจประเด็นและครบถ้วนทุกเนื้อหา โดยสามารถแยกออกมาได้หลายหัวข้อ กรณีเกมการ์ด เช่น แยกเนื้อหาได้ 8 ส่วน ได้แก่

- 1) เนื้อหา มีเนื้อหาอะไร เช่น หน่วยที่ 1-7 หรือ หน่วยที่ 8-15
- 2) ประเด็นสำคัญ
- 3) เนื้อหา/เหตุการณ์จริง/เหตุการณ์สมมติ
- 4) สิ่งที่คาดหวัง/ทักษะที่อยากให้ผู้เรียนได้รับ
- 5) สิ่งที่อยากให้ผู้เล่นได้เจอ มี 2 ส่วน คือ กระบวนการและความรู้สึก
- 6) จุดสิ้นสุด/การจบเกม เป็นการกำหนดจุดสิ้นสุดของเกม เช่น การหมดจำนวนชุดข้อคำถาม
- 7) แยกองค์ประกอบเนื้อหา
- 8) ความเชื่อมโยง อุปกรณ์+เนื้อหา เช่น คำถาม คำตอบ

4.ออกแบบอุปกรณ์ให้สอดคล้องกับการเล่นเกม กรณีเกมการ์ด เช่น การ์ดคำถาม(ส่วนใหญ่ควรเป็นคำถาม ปลายเปิดเพื่อให้นักศึกษาได้แสดงความคิดเห็น) การ์ดคำตอบ การ์ดตัวช่วย การ์ดเวลา เป็นต้น



ประเภทของการ์ดตัวช่วย

ให้ นศ. แต่ละกลุ่มจับฉลากเลือก การ์ดตัวช่วย 1 ใบต่อ 1 คำถาม (ปกติ 1 หน่วยจะใช้เวลา 1 ชม จะได้ 5 คำถาม ก็จะหยิบการ์ดตัวช่วย 5 ใบ ต่อ 1 กลุ่ม)

1. เปิดตำราได้ 6 ใบ
2. ใช้อินเทอร์เน็ตสืบค้นข้อมูลได้ 5 ใบ
3. การ์ดเปล่า 3 ใบ
4. ตอบถูกได้เงิน 2 เท่า 2 ใบ
5. ตอบผิดไม่ต้องเสียเงิน 1 ใบ
6. ตอบผิดเพื่อนกลุ่มช่วยมือเสียเงินให้ 1 ใบ
7. ตอบผิดเพื่อนกลุ่มขวามือจ่ายเงินให้ 1 ใบ
8. ตอบผิดเพื่อนกลุ่มที่เลือกจ่ายเงินให้ 1 ใบ
9. ขอไม่ตอบข้อนี้ 1 ใบ
10. ถามเพื่อนกลุ่มข้างๆ 1 ใบ
11. ถามเพื่อนกลุ่มไหนก็ได้ 1 ใบ
12. แลกสิทธิ์ตัวช่วยกับเพื่อนกลุ่มไหนก็ได้ 1 ใบ
13. แลกสิทธิ์ตัวช่วยกับเพื่อนกลุ่มข้างๆ 1 ใบ

5. ขั้นตอนการเตรียมตัวเล่นเกมการ์ด ให้นักศึกษาอ่านเนื้อหาในแต่ละหน่วยเป็นเวลา 30 นาที สามารถจดบันทึกเนื้อหาในกระดาษได้

6. ขั้นตอนการเล่นเกมการ์ด

- แจกจำนวนชิปเงินให้นักศึกษาแต่ละกลุ่ม จากนั้นแต่ละกลุ่มมาสุ่มเลือกการ์ดคำถามและการ์ดตัวช่วย กลุ่มละ 5 คำถาม ระหว่างเล่นเกมให้นักศึกษาเก็บเอกสารการสอน มีเพียงเฉพาะกระดาษที่จดบันทึกไว้ที่นักศึกษาเท่านั้น
- การถามคำถามจะเริ่มโดยอาจารย์ ซึ่งนักศึกษาจะต้องวางชิปเงินเดิมพันเพื่อตอบคำถาม หากตอบคำถามถูกต้องจะได้รับชิปเงิน แต่หากตอบผิดชิปเงินจะเป็นของกองกลาง
- ให้นักศึกษานักศึกษาในการคิดคำตอบข้อละ 5 นาที และให้ตัวแทนออกมาตอบคำถาม อาจารย์จะเป็นผู้เฉลยคำตอบที่ถูกต้องและประกาศว่าใครคือผู้ชนะ จากนั้นก็สลับกลุ่มนักศึกษาและเริ่มหน่วยต่อไปจนครบ

7. ขั้นตอนการสรุปเนื้อหา อาจารย์และนักศึกษาร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้จากการเล่นเกม

8. อาจารย์ประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาตามจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อวางแผนพัฒนานักศึกษาต่อไป

ผู้จัดกิจกรรมการเรียนรู้: คณะทำงานจัดการเรียนรู้

ผู้จัดทำ: ผู้ช่วยศาสตราจารย์กฤษณ์ บังคะตานรา

สาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช