

บันทึกความรู้เทคนิคการใช้เกมการเรียนรู้เพื่อจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน : เกมการ์ดเพื่อการเรียนรู้กฎหมายสาธารณสุข

(Using Game Base Learning in the Classroom : Card game for Public health laws learning)

การเสวนาหัวข้อเทคนิคการใช้เกมการเรียนรู้เพื่อจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน : เกมการ์ดเพื่อการเรียนรู้กฎหมายสาธารณสุข (Using Game Base Learning in the Classroom : Card game for Public health laws learning) โดยวิทยากร อาจารย์ สพ.ญ.ดร.มยุรินทร์ เหล่ารุจิสวัสดิ์ วันที่ 4 กรกฎาคม 2565 เวลา 09.00-10.00 น. ณ ห้องประชุม 2605/1 อาคารบริหารชั้น 6 จากการเล่นครั้งนี้การเรียนรู้มีความสุขเป็นแนวคิดที่จะสร้างหนทางในการเก็บเกี่ยวความรู้ให้เกิดขึ้นอย่างสมบูรณ์ เพื่อให้เกิดการพัฒนาในด้านสติปัญญาและอารมณ์อย่างครบถ้วน ผู้สอนได้คิดค้นหารูปแบบวิธีการสอนใหม่ๆ สื่อการสอนใหม่ๆ เพื่อนำมาแก้ไขข้อจำกัดของการเรียนรู้, การรับรู้ของผู้เรียน, แรงจูงใจของผู้เรียน, ความอยากรู้ของนักเรียน ปัญหาที่มักจะได้พบได้ในผู้เรียนส่วนใหญ่ก็คือ รู้สึกว่าการเรียนรู้เป็นเรื่องที่น่าเบื่อ ไม่สนุก ต้องอ่านหนังสือจำนวนมาก ไม่อยากเรียน มีกิจกรรมอื่นที่น่าสนใจมากกว่า ซึ่งปัญหาทั้งหลายเหล่านี้เป็นความท้าทายสำหรับผู้สอนที่ต้องให้ความสำคัญกับการสอนเพิ่มขึ้นเพื่อต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบและเทคนิคการสอน เพื่อให้เหมาะกับผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้อย่างสมบูรณ์ มีผลงานวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งผลออกมาว่า การเรียนการสอนที่ได้ผลคือต้องเรียนแล้วต้องได้ความรู้พร้อมกับได้รับความสนุกสนานไปด้วย

Game Based Learning คือ สื่อในการเรียนรู้รูปแบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสนุกสนานไปพร้อมๆกับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรนั้นๆเอาไว้ในเกม และให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกม โดยที่ให้นักศึกษามีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายสาธารณสุข(สามารถนำรูปแบบไปใช้ในการสอนวิชาใดก็ได้)และสร้างแรงบันดาลใจในการอ่านหนังสือ สรุปย่อและการค้นคว้าเนื้อหาด้วยตัวเอง เพื่อให้ นักศึกษามีความสนุกสนานไปพร้อมๆกับการได้รับความรู้ที่สอดแทรกไว้ในเกมส์ และได้ฝึกฝนทักษะ 4C Critical Thinking - การคิดวิเคราะห์, Communication- การสื่อสาร, Collaboration-การร่วมมือ Creativity-ความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงทักษะชีวิตและอาชีพ และทักษะด้านสารสนเทศสื่อและเทคโนโลยี และการบริหารจัดการด้านการศึกษาแบบใหม่

ทักษะ 4C แห่งศตวรรษที่ 21 เด็กไทยต้องมี!



Creativity
ทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์
การคิดนอกกรอบ สร้างแนวคิดใหม่ ๆ



Communication
ทักษะด้านการสื่อสาร
ความสามารถถ่ายทอดความรู้ ความคิด และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นผ่านการสื่อสาร



Critical Thinking
ทักษะด้านการวิเคราะห์และการแก้ไขปัญหา
ความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุผล และรอบคอบ



Collaboration
ทักษะด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น
ความสามารถที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ดิจิทัลแพลตฟอร์มการเรียนรู้ยุคทันสมัย ครอบคลุมประเภทเนื้อหาทุกที่สุด



การออกแบบ Game Based Learning ที่มีประสิทธิภาพ

Game Based Learning จะมีประสิทธิภาพหรือไม่นั้นได้ผลหรือไม่นั้นจะต้องให้ความสำคัญกับเรื่องของการออกแบบให้เหมาะสมด้วย โดยต้องคำนึงถึงเรื่องต่างๆดังต่อไปนี้

- 1) Practice การออกแบบ Game Based Learning นั้นจะต้องแฝงแบบฝึกหัดต่างๆเพื่อให้ผู้เรียนได้ทดลองทำ
- 2) Learning by Doing จะต้องเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง การเรียนรู้ด้วยตัวเองจะทำให้เข้าใจได้ลึกซึ้งกว่า
- 3) Learning from Mistakes ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากความผิดพลาด การเรียนรู้จากความผิดพลาดไม่ใช่เรื่องเสียหาย แต่จะช่วยทำให้ผู้เรียนจำได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย
- 4) Goal-Oriented Learning ต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจนในเกม เพื่อให้ผู้เรียนพยายามที่จะทำให้บรรลุเป้าหมาย
- 5) Learning Point ต้องแฝงไปด้วยข้อมูลหรือประเด็นหลักๆที่สำคัญต่างๆที่เกี่ยวข้องทั้งหมดที่ผู้เรียนสมควรรู้ เพื่อให้ผู้เรียนจะได้นำเอาความรู้นั้นไปใช้งานได้จริง

กระบวนการออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้

กระบวนการออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้



รูปแบบการออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้

รูปแบบการออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้



Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

เทคนิคการใช้เกมการเรียนรู้เพื่อจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน : เกมสื่การ์ดเพื่อการเรียนรู้กฎหมาย สาธารณสุข (Using Game Base Learning in the Classroom : Card game for Public health laws learning)

เกมสื่การ์ดเพื่อการเรียนรู้กฎหมายสาธารณสุข



เกมสื่การ์ดเพื่อการเรียนรู้กฎหมายสาธารณสุข (ต่อ)

<p>7. แยกองค์ประกอบเนื้อหา</p> <ul style="list-style-type: none"> - คำถามในแต่ละหน่วย - คำตอบในแต่ละหน่วย 	<p>1. เนื้อหา : หน่วยที่ 1-7 ของชุดวิชา 54122 การสาธารณสุขและกฎหมายที่เกี่ยวข้อง</p>	<p>4. สิ่งที่คาดหวัง/ทักษะที่อยากให้ผู้เล่นได้รับ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ได้ความรู้ เข้าใจและจดจำเนื้อหา - ได้อ่านหนังสือชุดวิชา 54122 - ทราบว่าประเด็นไหนที่สำคัญ และอยู่ในส่วนของเอกสาร - ได้โน้ตย่อสำหรับใช้อ่านก่อนสอบ - ได้ทักษะ 4Cs 		
<p>8. ความเชื่อมโยงอุปกรณ์+เนื้อหา</p> <ul style="list-style-type: none"> - การ์ดคำถาม - การ์ดคำตอบ - การ์ดตัวช่วย - การ์ดเวลา 	<p>2. ประเด็นสำคัญ : กฎหมายสาธารณสุข โดยเฉพาะด้านอาชีวอนามัยและความปลอดภัย</p>			
	<p>3. เนื้อเรื่อง/เหตุการณ์จริง/เหตุการณ์สมมุติ : -</p>	<p>5. สิ่งที่อยากให้ผู้เล่นได้เจอ</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="background-color: #e1f5fe;">กระบวนการอธิบายในวิธีการเล่นในคลิปวิดีโอ</td> <td style="background-color: #e1f5fe;">ความรู้สึกอธิบายในสไลด์ ถัดจากคลิปวิดีโอ</td> </tr> </table>	กระบวนการอธิบายในวิธีการเล่นในคลิปวิดีโอ	ความรู้สึกอธิบายในสไลด์ ถัดจากคลิปวิดีโอ
กระบวนการอธิบายในวิธีการเล่นในคลิปวิดีโอ	ความรู้สึกอธิบายในสไลด์ ถัดจากคลิปวิดีโอ			

6. จุดสิ้นสุด/การจบเกม : หมดจำนวนคำถามที่กำหนด ทุกคนในกลุ่มที่มีเงินเยอะที่สุดจะได้ 1 คะแนน เมื่อเล่นครบทุกหน่วยที่กำหนดก็นับคะแนน ผู้ชนะคือคนที่มีคะแนนสูงสุด

เกมส์การ์ดเพื่อการเรียนรู้กฎหมายสาธารณสุข (ต่อ)

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. ตอบผิดเพื่อนกลุ่มซ้ายมือเสียเงินให้ 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

Activ
Go to

เกมส์การ์ดเพื่อการเรียนรู้กฎหมายสาธารณสุข (ต่อ)

5. สิ่งที่ยากให้ผู้เล่นได้เจอ (ความรู้สึก)

- 1 ได้ความรู้ในวิชาที่เรียน
- 2 อ่านหนังสือด้วยความอยากอ่าน ไม่เบื่อ
- 3 ได้จดบันทึกย่อแต่ละหน่วย
- 4 ได้ฝึกการทำงานเป็นทีม
- 5 ได้ฝึกการคิดวางแผนล่วงหน้า
- 6 ได้ความสนุกสนาน

Activ
Go to Se

เกมส์การ์ดเพื่อการเรียนรู้กฎหมายสาธารณสุข (ต่อ)



Activate W
Go to Setting

ตัวอย่างข้อความที่ได้รับจากนักศึกษา

1. มีกิจกรรมร่วมกัน
2. ทำกิจกรรมพร้อม - ตอน ไม่เข้าชื่อ

- ① ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนกลุ่มอื่น
- ② ได้ทำความรู้จักกัน
- ③ ทำให้สนุกในคราเรียน
- ④ ทำให้จำบทเรียน และ ทำใจสบายขึ้น

- ① กิจกรรมสนุกๆ ทำให้สนุกเรียน
- ② มีเวลาคุยกันก่อนเรียนทำให้เรียนง่ายขึ้น
- ③ ไม่เครียด
- ④ ทบทวนบทเรียน

- 1. แสดงข้อคิดเห็นชัดเจน เมื่อตรวจงาน
- 2. ระบุชื่อตอน ทบทวน ข้อเรียน
- 3. ใจเย็นลง

- ① ได้รับความรู้ที่ ~~เป็น~~ ที่ได้แลกเปลี่ยนที่กิจกรรม
- ② ได้สนุกกับเพื่อนที่ร่วมทำกิจกรรม
- ③ ได้ ~~ได้~~ ทำกิจกรรมที่สนุก ทำให้เรียนง่ายขึ้น

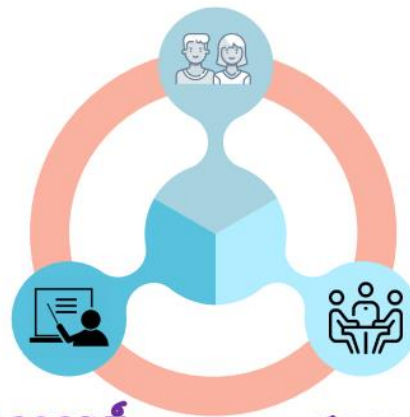
- จากบทเรียนที่ได้เรียนมาใน 90 นาที
- 1. ได้ทบทวนความรู้ในบทเรียนที่เรียน
 - 2. ได้คุยกันในห้องเรียนก่อนเรียน
 - 3. ได้ลดความเครียดก่อนเรียน

Activate W
Go to Settings

ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

การให้ความร่วมมือของนักศึกษา

นักศึกษา



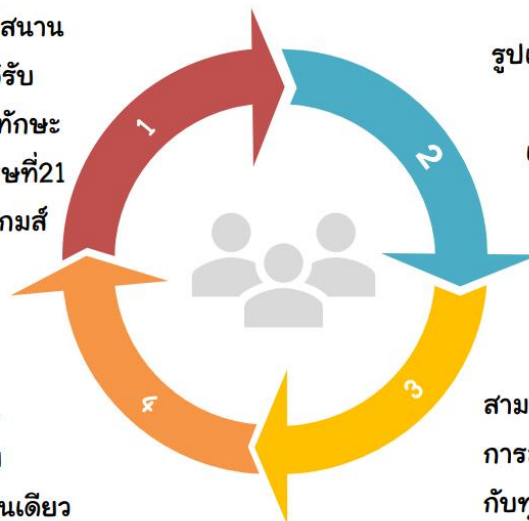
อาจารย์

สถานที่

- ความรู้ในเนื้อหาที่สอน
 - ทักษะการจัดกิจกรรมของอาจารย์
- สถานที่ที่มีความเหมาะสม

จุดเด่นของ เกมส์การ์ดเพื่อการเรียนรู้

น.ศ. ได้รับความสนุกสนาน
ไปพร้อมกับการได้รับ
ความรู้และฝึกฝนทักษะ
ที่จำเป็นในศตวรรษที่21
ที่สอดแทรกไว้ในเกมส์



รูปแบบการเล่นเรียบง่าย
ไม่ได้ใช้อุปกรณ์เยอะ
และมีความสนุกสนาน

สามารถดำเนิน
กิจกรรมได้ด้วย
อาจารย์เพียงคนเดียว

สามารถนำไปปรับใช้กับ
การสอนแบบเผชิญหน้าได้
กับทุกชุดวิชา

Activate Wi
Go to Settings

Game Based Learning เป็นสื่อที่สามารถทำให้ผู้เรียนสนใจ สามารถช่วยเหลือในเรื่องของการสื่อสารระหว่างกันของผู้เรียน การทำงานเป็นทีม ความรับผิดชอบและความคิดสร้างสรรค์ได้ คือ สามารถสร้างให้

ผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วม (Engagement) และสนุกสนาน (Fun) ได้พร้อมๆกับได้รับความรู้ (Knowledge) ซึ่งสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ Plearn (Play+Learn) เป็นการศึกษาเล่าเรียนที่เป็นไปแบบธรรมชาติ มีความสมดุล ใช้ทางสายกลางในการเล่าเรียน คือ การเล่นก็เพื่อเรียนรู้ การเรียนก็สนุก เป็นการปรับวิธีการเรียนที่ได้ปฏิบัติไปพร้อมกัน ดังนั้น Game Based Learning จึงถือเป็นสื่อการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจสำหรับผู้สอนในยุคที่พัฒนาการเทคโนโลยีก้าวหน้าอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน

ผู้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ : คณะทำงานจัดการเรียนรู้

ผู้จัดทำ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์บุญญารัช ชาลีผาย