

DESIGN THINKING

FOR EDUCATIONAL GAME

ที่มา : ชีระวุฒิ ศรีมงคล การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมสังคมศึกษา สำหรับการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
สำหรับครูผู้สอนวิชาสังคมศึกษา ฯ ในระดับชั้นประถมศึกษาและชั้นมัธยมศึกษา ผู้นำการเปลี่ยนแปลงในชั้นเรียน

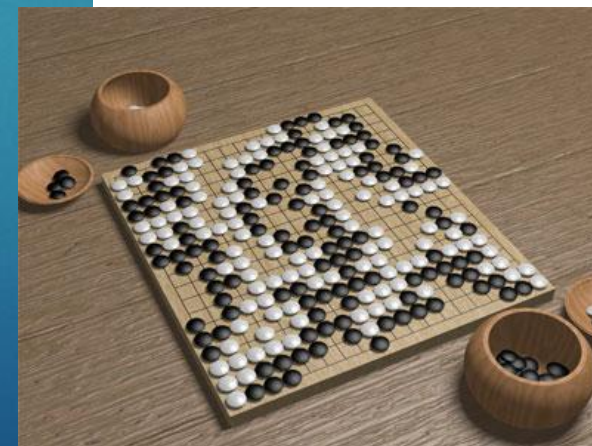
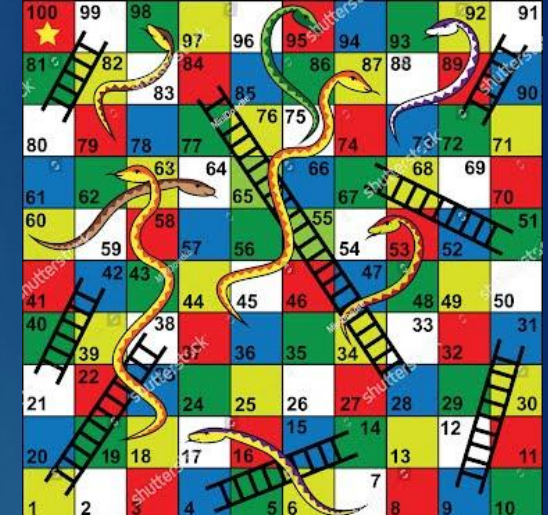
ความหมายและความสำคัญของบอร์ดเกม

- ▶ **บอร์ดเกม** (รักชน พุทธรังษี, 2560 : 18)
- ▶ เกมประเภท “เทเบิลท็อป” ทั้งหมด โดยอาจเล่นบนบอร์ดหรือกระดานหรือไม่ก็ได้ เพราะพื้นที่ที่เล่นก็เปรียบเหมือนกับกระดาน เป็นเกมที่ต้องมีการเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์อย่างเผชิญหน้า มีอุปกรณ์การเล่นที่ออกแบบสวยงามตามรูปแบบเฉพาะเกมนั้นๆ



ลักษณะ

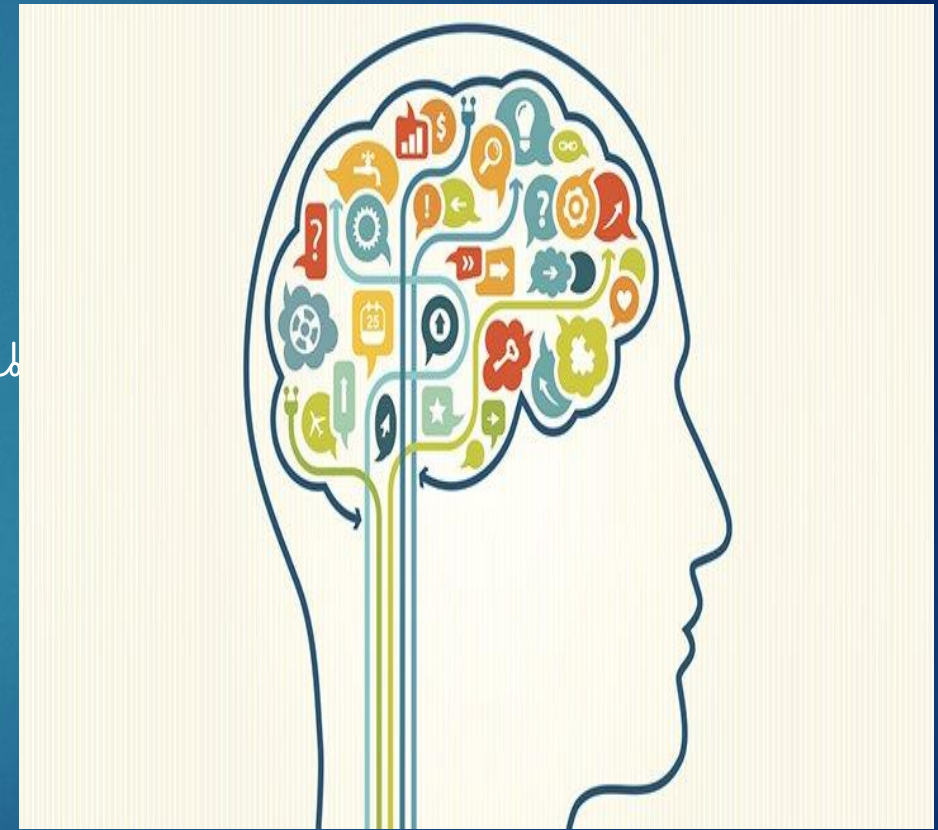
- ▶ เกมการเล่นที่มีการเคลื่อนย้าย
วัตถุบนกระดาน มีรูปแบบเฉพาะตัว
มีลักษณะของการเล่นแข่งขันที่มีการ
เคลื่อนย้ายเบี้ยหรือหมากให้เดินไป
ตามเส้นทางที่กำหนดภายใต้
จุดมุ่งหมาย จำนวนผู้เล่น วัสดุ
อุปกรณ์ การเตรียมการ ขั้นตอนการ
เล่น และกติกาที่กำหนดไว้



การใช้บอร์ดเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

(วรากรณ์ ลิมป์เปรมวัฒนาและกันตภณ ธรรมวัฒนา, 2560: 120)

- ▶ ช่วยในการฝึกสมอง
- ▶ ทำให้มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้น
- ▶ เกิดการคิดและการตัดสินใจแก้ไขปัญหาได้ดีขึ้น
- ▶ ช่วยให้มีสมาธิในการเรียนที่มากขึ้น



- ▶ ในปัจจุบันมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมอย่างแพร่หลาย
- ▶ เพราะเกมจะมีส่วนช่วยให้เกิดความคิดเป็นรูปธรรม
- ▶ ช่วยเพิ่มบรรยากาศให้มีความสนุกสนานขึ้น หรือพัฒนาความสามารถในการแก้ไขปัญหา เป็นต้น
- ▶ ดังนั้นเกมจึงมีความสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ท้าทายสำหรับยุคปัจจุบัน

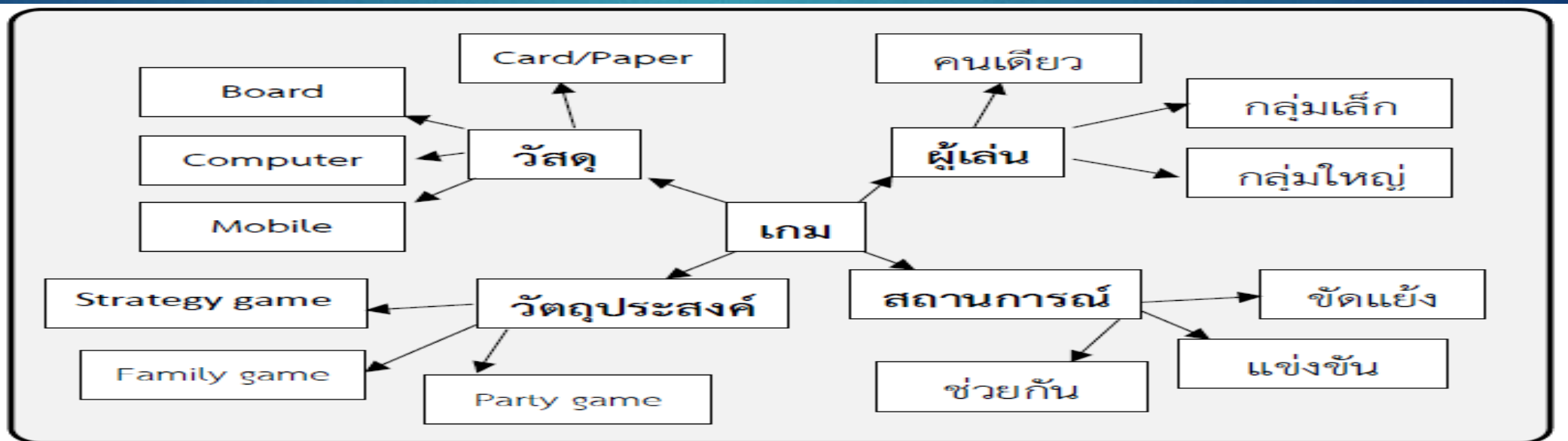


วิชาสังคมศึกษา

- ▶ ศาสตร์ที่อธิบายปรากฏการณ์ในเชิงสังคม มีเนื้อหาที่เป็นนามธรรมค่อนข้างมาก หากใช้บอร์ดเกมเป็นกิจกรรมในการเรียนรู้ จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาบทเรียนมากยิ่งขึ้น โดยการใช้แบบแผนหรือภาพจำลองเข้ามาช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ถือว่าเป็นอีกแนวทางหนึ่งในการช่วยให้ผู้เรียนเห็นภาพชัดเจนและเกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น
- ▶ คือ เรียนรู้อย่างสนุก ปลุกพลังสื่อให้มีชีวิต เพราะเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถเล่นได้

ประเภทของบอร์ดเกม

- ▶ ปัจจุบันบอร์ดเกมมีความหลากหลายทั้งในด้านแนวเกม วัตถุประสงค์ของเกม ระบบของเกม และอื่นๆ โดยภายใต้ความหลากหลายดังกล่าว สามารถสรุปเป็นภาพรวมได้ ดังนี้



ภาพประกอบ 1 ผังมโนทัศน์ประเภทของบอร์ดเกม

การจัดประเภทของบอร์ดเกม

- ▶ การแบ่งประเภทตามวัตถุประสงค์ของเกม (สฤณี อาชวานันทกุล)
- ▶ 1. เกมครอบครัว (Family Game) เกมที่มีกฎกติกาไม่ซับซ้อน อธิบายให้คนที่ไม่เคยเล่นเข้าใจได้ภายใน 5-10 นาที
- ▶ มักจะมีสีสันสวยงาม เน้นให้ผู้เล่นต้องพูดคุย ถกเถียงหรือหาโอกาสแก่งัดกันระหว่างเล่นเนื้อเรื่องไม่เกี่ยวกับความรุนแรงหรือประเด็นหนักๆ
- ▶ สามารถเล่นจบได้ภายใน 15-60 นาที



ภาพประกอบ 2 ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภท เกมครอบครัว

- ▶ **2. เกมวางแผน (Strategy Game)** เกมที่ต้องใช้ทักษะในการวางแผนมากกว่าเกมครอบครัว เหมาะสำหรับผู้ที่อยากเล่นเกมที่ท้าทายมากขึ้น
- ▶ เช่น เกมแนววางแผนอย่าง Civilization แนวจัดทัพโจมตีอย่าง StarCraft หรือเกมกระดานคลาสสิกอย่างหมากรุก
- ▶ เกมวางแผนอาจมี ‘ดวง’ เป็นส่วนประกอบบ้าง
- ▶ ใช้เวลาเล่น 60-120 นาที แต่บางเกมอาจยาวถึง 180 นาที หรือ 5-6 ชั่วโมง

- ▶ เกมวางแผน เป็นบอร์ดเกมที่เก่าแก่ที่สุด แรกเริ่มถูกใช้เพื่อ “จำลอง” สถานการณ์สงครามก่อนรบจริงสำหรับเหล่า นายทหาร รายละเอียดบนกระดานจึงต้องสมจริงที่สุด ครอบคลุมการตัดสินใจต่างๆ ที่เป็นไปได้ของฝ่ายศัตรู หลังจากนั้นเกมวางแผนก็แพร่หลายออกไปในหมู่ผู้สนใจเกมสงคราม
- ▶ ราวทศวรรษ 1980 เกมวางแผนที่เล่นกันจะใช้ “กระดาน” ขนาด ใหญ่จำลองสมภูมิรบ มีตัวเล่นหรือ Counter ทำจากกระดาส แทนหน่วยทหาร เครื่องบินรบ ปืนใหญ่ เรือดำน้ำ ฯลฯ

- ▶ ต่อมาเมื่อบอร์ดเกมสมัยใหม่เริ่มได้รับความนิยม นักออกแบบบอร์ดเกมจึงตอบสนองด้วยการยกระดับเกมวางแผนให้มีตัวละคร และบอร์ดที่สวยงามไม่แพ้เกมครอบครัว
- ▶ มีเรื่องราวที่ไม่เน้นความรุนแรง เช่น ให้แข่งขยายเครือข่ายทางรถไฟ และที่สำคัญกว่านั้นคือ “ย่อย” กฎกติกาที่เข้าใจยากให้เป็นกลไกที่ไม่ซับซ้อน ใช้เวลาศึกษาไม่นาน

- ▶ ปัจจุบันเกมวางแผนแข่งกันที่ “ความเรียบง่าย” (Elegance) ของกติกาเทียบกับ ‘ความท้าทาย’ ต้องขบคิดระหว่างเล่น และ ‘ความซับซ้อน’ ของผลลัพธ์การเล่น
- ▶ ยิ่งกติกาของเกมเรียบง่าย แต่ตัวเกมมีความท้าทาย ให้ผลลัพธ์ที่สลับซับซ้อน คนเล่นก็จะยิ่งรู้สึกว่าการนั้น “สนุก” และไม่ซ้ำซาก เล่นซ้ำก็รอบก็ไม่เบื่อ โดยมีอุปกรณ์การเล่นที่นำมาใช้เพียงคราวละไม่กี่เปอร์เซ็นต์ (เช่น จั๋วไฟ้มาใช้เพียง 20 ใบตลอดทั้งเกม จากทั้งสำรับ 200 ใบ) ยิ่งเล่นซ้ำได้หลายรอบ ประสพการณ์ไม่ซ้ำเดิม



ภาพประกอบ 3 ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภท เกมวางแผน

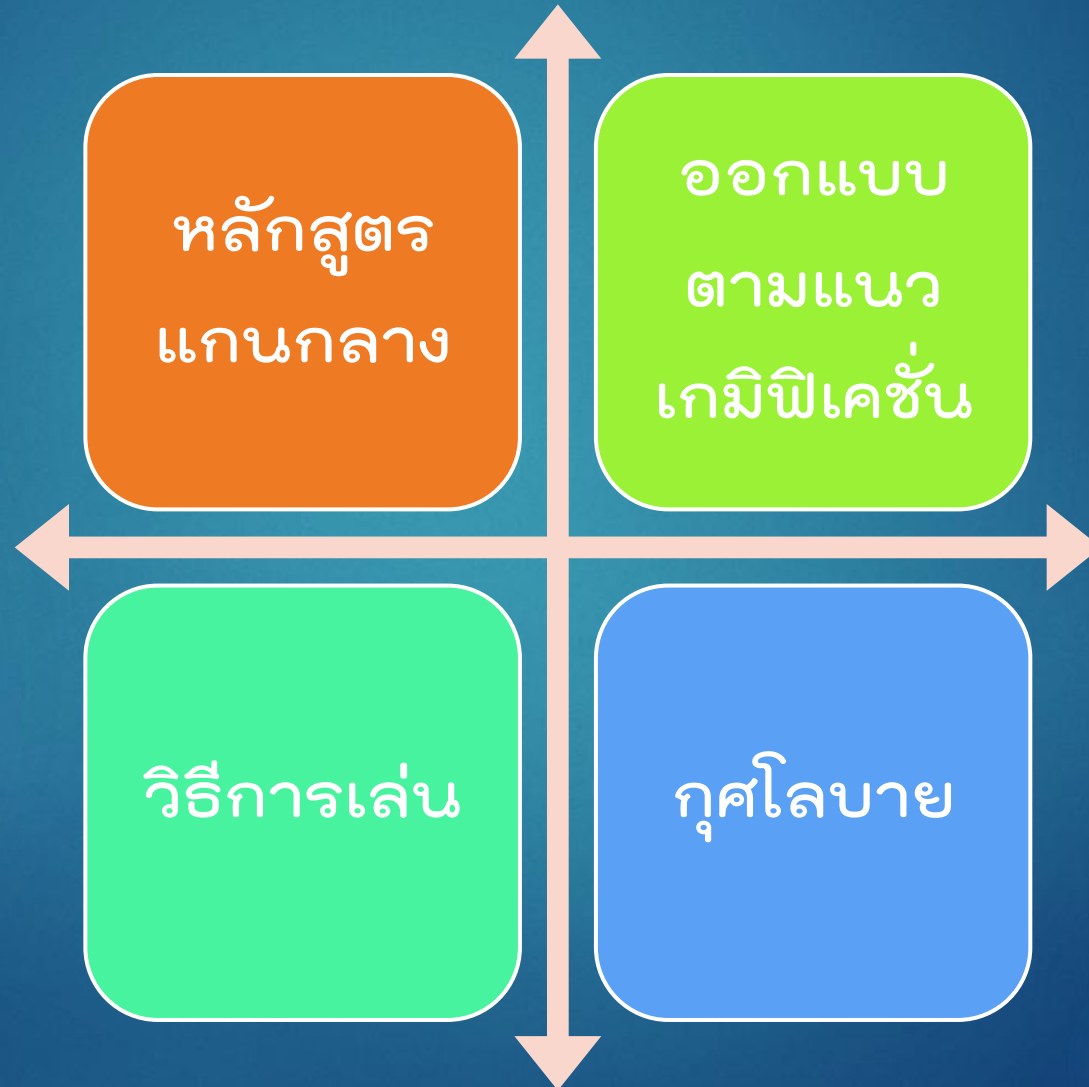
- ▶ **3. ปาร์ตี้เกม (Party Game)** ถูกออกแบบมาสำหรับเล่นเป็นหมู่คณะ หมายถึง 8-20 คนหรือมากกว่า
- ▶ คือ เกมที่อธิบายให้ทุกคนเข้าใจได้ภายใน 5-10 นาที มีอุปกรณ์ไม่มาก
- ▶ เกมประเภทนี้อาจมีดวงเกี่ยวข้องกับดวลเล็กน้อย แต่ส่วนใหญ่ต้องใช้มนุษยสัมพันธ์และปฏิภาณไหวพริบ เช่น หากเป็นเกมที่ต้องจับตัวสายลับที่แฝงตัวมา เราก็ต้องคอยสังเกต น้ำเสียง สีหน้า แววตาท่าทางของเพื่อนๆ ว่าสื่อพิรุณว่าจะเป็นสายลับที่แฝงตัวมาตามเนื้อเรื่องของเกมหรือไม่

- ▶ ปาร์ตี้เกมจึงคล้ายกับความสนุกของงานปาร์ตี้ คือ ได้สังสรรค์
 horseshoe กับคนอื่นๆ อีกหลายคน
- ▶ ทั้งนี้ไม่ว่าจะเล่นบอร์ดเกมแบบไหนระหว่างเล่นเราก็จะได้เรียนรู้
นิสัยใจคอของเพื่อนที่เราไม่เคยรู้มาก่อน เช่น คนหนึ่งไม่ไว้ใจใคร
ง่ายๆ คนหนึ่งคิดมาก คนหนึ่งคิดเล็กคิดน้อย คนหนึ่งใจแคบ
เพราะบอร์ดเกมถูกออกแบบมาเพื่อให้ผู้เล่น “อิน” ไปกับเกม



ภาพประกอบ 4 ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภท ปาตี้เกม

การออกแบบบอร์ดเกมวิชาสังคมศึกษา



1. การวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้น พื้นฐาน 2551

- ▶ เพื่อนำไปสู่แนวทางการออกแบบเกมที่ยั่งยืน
- ▶ วิเคราะห์ตามตัวชี้วัดในกลุ่มวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และ
วัฒนธรรม
- ▶ 5 สาระย่อย ได้แก่ ศาสนา ศิลธรรม จริยธรรม, หน้าที่พลเมือง
วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม, เศรษฐศาสตร์,
ประวัติศาสตร์ และภูมิศาสตร์ รวมทั้งหมด 11 มาตรฐาน

- ▶ **จุดประสงค์หลัก** ให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทางสติปัญญา การพัฒนาทักษะและการพัฒนาจิตใจ จากการปฏิบัติการสอนในชั้นเรียน โดยใช้กิจกรรมบอร์ดเกมสังคมศึกษาของผู้เขียน ซึ่งออกแบบโดยยึดตัวชี้วัดของหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน
- ▶ **คำสำคัญ** (Keyword) ในมาตรฐานตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางที่ช่วยให้การคัดเลือกรูปแบบของเกมง่ายขึ้น โดยมีรายละเอียด ดังนี้

- ▶ **กลุ่ม (1) บอร์ดเกมลักษณะเป็นเส้นทาง** ได้แก่ พัฒนาการ ช่วงเวลา มิติเวลา เรื่องราว กระบวนการ เหตุการณ์สำคัญ ประวัติ การดำเนินชีวิต การเผยแพร่และเส้นทาง
- ▶ **กลุ่ม (2) บอร์ดเกมและเกมจำลองสถานการณ์** ได้แก่ ปัญหา แก้ไข ปัญหา พัฒนา ปฏิบัติตน แนวทางการจัดกิจกรรม บทบาทและการ กระทำความผิด/ความดี
- ▶ **กลุ่ม (3) เหมาะกับลักษณะบอร์ดเกม** ได้แก่ สภาพพื้นที่ เครื่องมือ ภูมิภาค ตำแหน่ง อิทธิพล กายภาพ สิ่งแวดล้อม เส้นทาง การแข่งขัน เศรษฐกิจ การเผยแพร่ ความร่วมมือระหว่างประเทศ

- 
- ▶ **กลุ่ม (4) เกมลักษณะการ์ดเกม** ได้แก่ ความหมาย ความสำคัญ ลักษณะ องค์ประกอบ คุณค่า ค่านิยม ประโยชน์ ความแตกต่าง/ความเชื่อมโยง และระบบ
 - ▶ **กลุ่ม (5) เกมลักษณะจิตตปัญญา** ได้แก่ รู้คุณค่า ตระหนัก เสนอแนวคิด ความสัมพันธ์ การเปลี่ยนแปลง และประยุกต์ใช้

สามารถออกแบบรูปแบบใดก็ได้
เนื่องจากไม่มีกรอบในการออกแบบที่แน่นอน
ครูสามารถประยุกต์ใช้ได้อย่างบูรณาการ
และตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ครูต้องการพัฒนา

2. การออกแบบตามแนวคิดเกมพีเคชั้น

- ▶ ออกแบบโดยใช้หลักคิดองค์ประกอบของเกมพีเคชั้น เพื่อให้ง่ายต่อการออกแบบบอร์ดเกม โดยมีรายละเอียด ดังนี้



ภาพประกอบ 5 การออกแบบเกมตามแนวคิดเกมพีเคชั้น

▶ 2.1 เป้าหมาย (Goals) : เนื้อหา เลือกเกม

- ▶ เกมแต่ละชนิดมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกัน สิ่งที่มีในทุกเกม คือ เป้าหมายของการเล่นเกม อาจจะเป็นการกำหนดถึงการเอาชนะ สามารถแก้ปริศนา หรือผ่านเกณท์ ที่ผู้ออกแบบเกมกำหนดไว้ ทำให้เกิดความท้าทายที่ช่วยให้ผู้เล่นก้าวไปข้างหน้า เมื่อบรรลุเป้าหมายจึงจะเป็นการจบเกม บางครั้งอาจจะจำเป็นต้องประกอบด้วยเป้าหมายเล็กที่สามารถนำไปสู่เป้าหมายใหญ่ เพื่อให้เกิดการเล่นอย่างต่อเนื่อง โดยไม่จบเกมเร็วเกินไป

- ▶ **2.2 กฎ (Rules) :** ตั้งกฎของเกม วิธีการเล่น วิธีการให้คะแนน
- ▶ เกมจะต้องมีการบอกถึง กฎ กติกา วิธีการเล่น วิธีการให้คะแนน หรือเงื่อนไข โดยอธิบายไว้เพื่อให้ผู้เล่นปฏิบัติตาม ผู้ออกแบบเกม จะต้องเป็นผู้กำหนดกฎต่างๆ ให้ชัดเจน

- 
- **2.3 จัดสถานการณ์ :** ความขัดแย้ง การแข่งขัน หรือความร่วมมือ (Conflict, Competition, or Cooperation) ในการเล่นเกมที่มีความขัดแย้งเป็นการเอาชนะโดยการทำลายหรือขัดขวางฝ่ายตรงข้าม แต่การแข่งขันจะเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของตนเองเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้าม ส่วนความร่วมมือเป็นการร่วมกันเป็นทีมเพื่อเอาชนะอุปสรรค และบรรลุเป้าหมายที่มีร่วมกัน

- 
- **2.4 เวลา (Times)** : ไม่เกิน 50 นาที เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดแรงผลักดันในการทำกิจกรรมหรือการดำเนินการ เป็นตัวจับเวลาที่สามารถทำให้ผู้เล่นเกิดความเครียดและความกดดัน ทำให้เป็นการฝึกฝนให้ผู้เรียนทำงานสัมพันธ์กับเวลา ดังนั้นผู้เรียนจะต้องเรียนรู้การจัดการบริหารเวลาซึ่งเป็นปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญ

- 
- ▶ **2.5 รางวัล (Reward)** : คะแนนในเกม ของขวัญ เป็นสิ่งที่ผู้เล่นจะได้รับเมื่อประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ซึ่งควรมีป้ายรายการจัดลำดับคะแนน (Leader Board) การให้รางวัลเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อเป็นการจูงใจให้ผู้เล่นแข่งขันกันทำคะแนนสูง
 - ▶ **2.6 ผลป้อนกลับ (Feedback)** : ถกเถียง สะท้อนผล ถอดบทเรียน เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความคิด การกระทำที่ถูกต้อง หรือการกระทำที่ผิดพลาด เพื่อแนะนำไปในทางที่เหมาะสมต่อการดำเนินกิจกรรม

- 
- 2.7 ระดับ (Levels) :** ความท้าทาย และความอยากเล่น เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความท้าทายต่อเนื่อง โดยผู้เล่นจะมีความคืบหน้าไปยังระดับที่สูงขึ้น เพื่อให้เกิดเป้าหมาย (Goals) ใหม่ ผู้เล่นจะได้รับความกดดันมากขึ้น ทำให้มีการใช้ประสบการณ์ ทักษะ จากระดับก่อนหน้านี้ไปจนจบเกม บางครั้งระดับไม่จำเป็นต้องเริ่มจากระดับที่ 1 เสมอไป อาจจะมีการเลือกระดับ ง่าย ปานกลาง หรือยาก เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับความสามารถของผู้เล่นเกม หรือบางครั้งระดับอาจอยู่ในลักษณะของตัวผู้เล่นเอง โดยใช้การเก็บประสบการณ์ที่มากขึ้น เมื่อเก็บประสบการณ์ถึงจุดหนึ่ง จะเป็นการเลื่อนระดับประสบการณ์ที่สูงขึ้นเรื่อยๆ ตลอดการเล่นเกม

3. วิธีการเล่นในรูปแบบต่าง ๆ



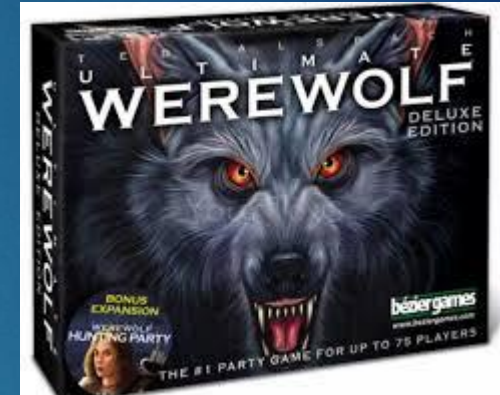
- ▶ สามารถสรุปเพื่อง่ายต่อออกแบบวิธีการเล่น ดังนี้
- ▶ **3.1 วิธีที่เน้นทอยลูกเต๋า** เป็นวิธีที่คนทั่วไปจะคุ้นเคยเป็นอย่างไร เพราะการนำลูกเต๋ามาใช้ในเกมมักจะเห็นในระดับคาสิโนถึงระดับชุมชน เช่น เกมไฮโล เกมเศรษฐี เกมบันไดงู และอื่น ๆ ซึ่งส่วนใหญ่แล้วเกมในกลุ่มนี้มักจะใช้ดวงนำ โดยยกตัวอย่างวิธีการเล่นของ บอร์ดเกม Settlers of Catan หากทอยลูกเต๋ามาได้ตรงกับแผนที่วางไว้ ก็จะได้ค่าตอบแทนในแต่ละตา สามารถใช้วิธีตามขั้นตอน ดังนี้
 - ▶ 3.1.1 ทอยลูกเต๋า เพื่อเก็บทรัพยากรต่าง ๆ
 - ▶ 3.1.2 นำสิ่งที่ได้ไปแลกทำภารกิจต่าง ๆ ที่เกมกำหนด
 - ▶ 3.1.3 ใครที่ทำภารกิจครบก่อน จะชนะ /เริ่มการคิดคะแนน

- ▶ **3.2 วิธีที่เน้นเปิดการ์ด** เป็นวิธีที่คนทั่วไปจะคุ้นเคย แต่ส่วนใหญ่ มักถูกใช้ในเกมประเภทเกมไพ่หรือการ์ดเกมชนิดต่าง ๆ เช่น ไพ่และอื่น ๆ เนื่องจากเกมลักษณะนี้ไม่มีลูกเต๋าที่สุ่มตามหลักความน่าจะเป็น จึงใช้การเปิดการ์ดแทน ทุกคนที่เล่นมีความน่าจะเป็นเท่ากัน ในขณะที่ภารกิจแตกต่างกัน ยกตัวอย่างวิธีการเล่นของการ์ดเกม คีกร้างเมือง แต่จะมีโทเคนเข้ามาเป็นสื่อการแลกเปลี่ยนเพื่อทำภารกิจ
- ▶ สุ่มเปิดการ์ด/หยิบโทเคน นำโทเคนไปแลกการ์ดเพื่อทำภารกิจ ใคร ทำภารกิจครบก่อน จะชนะ



- ▶ 3.3 วิธีที่เน้นพูดคุยและคาดเดา เป็นเกมที่ต้องมีการพูดคุยแข่งขันเชิงจิตวิทยา ทุกคนต้องมีภารกิจ คือ ต้องเดาใจอีกฝ่ายผ่านกระบวนการของเกม เช่น บอร์ดเกม โคนัน แวร์วูล์ฟ และเกมคิลเลอร์ เป็นต้น เนื่องจากเกมลักษณะนี้จะสนุกด้วยการเดาใจผ่านกระบวนการของเกม โดยหากนำมาใช้กับการเรียนรู้ สามารถใช้วิธีตามขั้นตอน ดังนี้

- ▶ 3.3.1 สุ่มเปิดการ์ดตัวละคร
- ▶ 3.3.2 ตัวละครฝ่ายดีหาตัวละครฝ่ายร้าย
- ▶ 3.3.3 ฝ่ายดีทำภารกิจเดาใจ เพื่อหาฝ่ายร้าย (ภารกิจคือกุศโลบายให้เรียน)
- ▶ 3.3.4 หากเดาใจครบตามที่กำหนด ฝ่ายดีจะชนะ แต่หากทำไม่สำเร็จฝ่ายร้ายจะชนะ



▶ **3.4 วิธีที่เน้นทำภารกิจผ่านสถานการณ์** เป็นเกมที่ทุกคนต้องมีภารกิจที่ต้องทำผ่านสถานการณ์ของเกม โดยภารกิจดังกล่าวอาจเหมือนกันหรือแตกต่างกัน ทุกคนต้องมีการช่วงชิงทรัพยากรซึ่งกันและกัน เน้นภารกิจเป็นหลัก ภารกิจดังกล่าวอาจเป็นการสะสมทรัพยากรเพื่อสร้าง สะสมวัตถุเพื่อทำลายและอื่น ๆ โดยหากนำมาใช้กับการเรียนรู้ สามารถใช้วิธีตามขั้นตอน ดังนี้

▶ 3.4.1 สุ่มเปิดการ์ดทรัพยากร

▶ 3.4.2 แลกทรัพยากรเพื่อสร้างตามภารกิจ

▶ 3.4.3 ระหว่างทำภารกิจจะมีสถานการณ์ที่เข้ามาแทรกแซงเสมอ

▶ 3.4.4 ผู้เล่นคนใดทำภารกิจจบ จะชนะ

- ▶ 3.5 วิธีที่เน้นแก้ไขปัญหาลงมือกัน เป็นเกมที่ทุกคนต้องวางแผนเพื่อแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้น ยกตัวอย่างบอร์ดเกม Pandemic ที่ทุกคนมีภารกิจต้องกำจัดเชื้อโรคที่กระจายอยู่ทั่วโลกช่วยกัน แข่งกับกระดานเกม มีความสัมพันธ์แบบช่วยเหลือกัน โดยหากนำมาใช้กับการเรียนรู้ สามารถใช้วิธีตามขั้นตอนดังนี้

- ▶ 3.5.1 สุ่มเปิดการ์ดประเทศ

- ▶ 3.5.2 สุ่มเปิดการ์ดโรคระบาด

- ▶ 3.5.3 เดินหมากจำกัดเชื้อโรค

- ▶ 3.5.4 หากเดินหมากจนกำจัดเชื้อโรคสำเร็จจะชนะ แต่หากกำจัดไม่สำเร็จ เกมจะแพ้



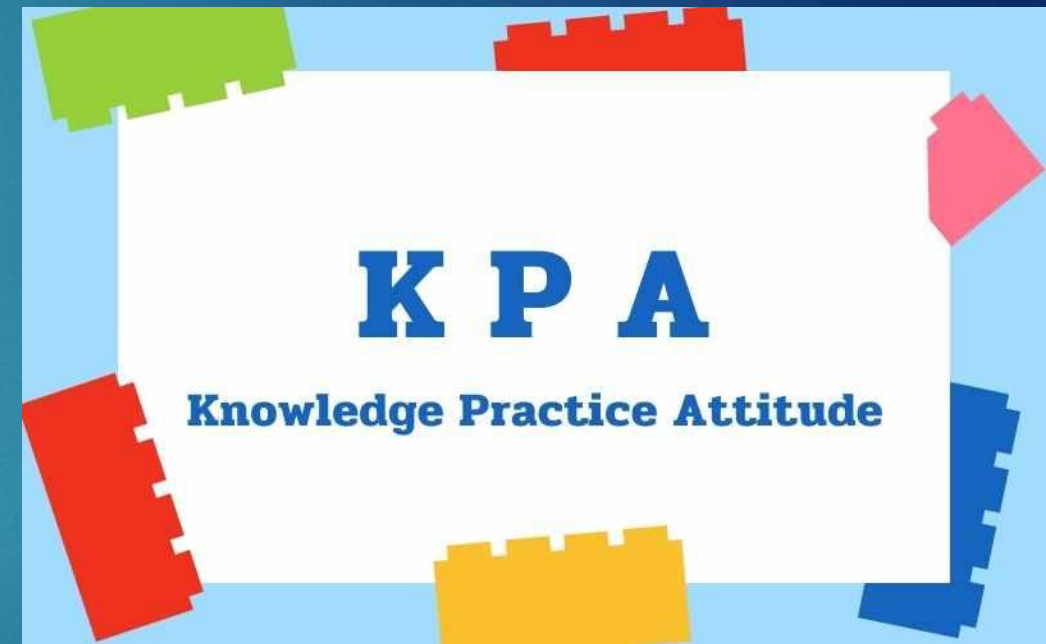
- 
- **3.6 รูปแบบผสมผสาน** ในปัจจุบันวิธีการเล่นเกมนั้นมีหลากหลายมาก ใช้รูปแบบผสมผสานซึ่งขึ้นอยู่กับการออกแบบอุปกรณ์ อาจใช้ลูกเต๋า การ์ด โทเคน กระดานกลาง และกระดานผู้เล่น เป็นต้น เนื่องจากทุกเกมต้องการออกแบบเพื่อให้มีความแปลกใหม่มากที่สุด และอุปกรณ์ที่หลากหลาย ออกแบบได้โดยการนำเอาขั้นตอนการเล่นของหลายรูปแบบมาผสมผสานกัน จึงเกิดความแปลกใหม่ขึ้น

หลักการขั้นแรกของเกมทำ

- ▶ คือ การสุ่มโดยให้ความน่าจะเป็น โดยทุกคนที่เล่นแม้บทบาทแตกต่างกันแต่มีความน่าจะเป็นเท่ากัน การที่จัดให้ความน่าจะเป็นเท่ากันช่วยให้เกิดความสมดุลไม่ใ้ใครได้เปรียบหรือเสียเปรียบกันในช่วงต้นเกม
- ▶ การวางแผนจะเกิดขึ้นก่อนการสุ่ม หากไม่เป็นไปตามแผนที่วางไว้ก็จะกลับมาคิดวางแผนใหม่ใหม่ เพื่อให้ชนะเกม สุดท้ายแล้วการชนะอาจมีหลายวิธีการ ผู้เล่นสามารถเลือกวิธีการใด วิธีการหนึ่งเพื่อให้ตัวเองชนะเกม

4. การสร้างกุศโลบายของเกมให้เกิดการเรียนรู้

- ▶ สำหรับบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้มีจุดประสงค์ที่แตกต่างจากเกมตามท้องตลาดทั่วไป
- ▶ เกมเพื่อการเรียนรู้ต้องการให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามพฤติกรรมพุทธิพิสัย ทักษะพิสัยและจิตพิสัย
- ▶ ขณะที่เกมตามท้องตลาดจะเน้นความสนุกและความสัมพันธ์ ดังนั้นการสร้างกุศโลบายของเกมให้นักเรียนได้เรียนรู้ จึงถือเป็นการสร้างเงื่อนไขให้เกิดการเรียนรู้แบบเนียน โดยมีกุศโลบายที่ง่ายต่อการปรับใช้ ดังนี้



- 
- 4.1 **รับรู้เนื้อหาผ่านการอ่าน** ในทุกเกมจะมีเนื้อหาที่ครูต้องการสอน เพิ่มเงื่อนไขว่า ก่อนวางการ์ด หรือ หลังวางการ์ด ให้เขาอ่านข้อความบนการ์ดในนั้น ๆ ด้วย เพื่อที่จะทำภารกิจได้อย่างถูกต้อง ตามกฎของเกมที่วางไว้ เด็กก็จะอ่านไปโดยไม่รู้อย่างนั้น คือเนื้อหาที่ครูต้องการให้เขาเรียนรู้ หรืออาจเรียกว่า เกิดการเรียนรู้อย่างแนบเนียน

- 
- 4.2** **ฝึกคิดโดยไม่รู้ตัว** ในเกมประเภทเกมครอบครัว จะมีการวางแผนที่ไม่ยากเกินไปที่นักเรียนสามารถทำได้ การวางแผนดังกล่าวเกิดการการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ที่กำลังเผชิญหน้า โดยการคิดวางแผน จะเป็นการฝึกคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์และสร้างสรรค์ เนื่องจากก่อนที่นักเรียนจะวางแผน ต้องเข้าใจในระบบของเกมและโอกาสของตนเองก่อน จากนั้นต้องสังเคราะห์ว่าจะต้องเล่นแบบใดถึงจะชนะ แล้วสุดท้ายต้องทำการตัดสินใจ หาวิธีการที่เป็นไปได้เพื่อชนะการแข่งขัน การวางแผนดังกล่าวไม่ได้เกิดเพียงครั้งเดียว แต่เกิดขึ้นซ้ำๆ ในแต่ละรอบ นักเรียนจึงเกิดการฝึกคิดโดยไม่รู้ตัว

- 
- 4.3 หนังสือเล่นได้** ในเกมการศึกษา มักจะมีสถานการณ์เข้ามา กำหนด โดยวิธีคิดและฐานความเชื่อของเกม คือ การสร้างภาพ จำลองจากสังคมจริง หรือ เป็นความรู้ในชั้นทุติยภูมิ (Second Hand Knowledge) เนื่องจากครูไม่สามารถนำพานักเรียนไปเผชิญ สถานการณ์จริงได้ ดังนั้นการสร้างภาพจำลองจึงเป็นวิธีการที่ครูควร นำมาปรับใช้ เช่น การสร้างเกมตามหาวัฒนธรรมยุคหิน มีการ์ด บทบาทในยุคหินที่แต่ละบทบาทต้องทำภารกิจสร้างขวานหิน สร้าง อุปกรณ์หาปลา ทำเกษตร และทำเครื่องประดับ เป็นต้น นักเรียนจะ รู้ว่าชีวิตของคนยุคหินเป็นอย่างไร แต่ละวันต้องทำอะไรบ้าง แล้ว สุดท้ายครูชวนเชื่อมโยงสู่เหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้น หรือเป็นข้อเท็จจริง (Fact)

- 
- **4.4 คุณธรรมที่แบบเนียน** นอกเหนือจากความฉลาดทางการคิดแล้ว การวางเงื่อนไขในการเล่นเพื่อฝึก เรื่อง คุณธรรมภายในตัวของนักเรียนถือเป็นอีกประการที่ควรสร้างขึ้นมา การสร้างคุณธรรมภายในเกมอาจทำได้โดยการสร้างกฎของเกมที่ทุกคนจะต้องเคารพกฎ ยินดีกับผู้อื่น ไม่เหยียดผู้แพ้ เคารพในศักยภาพของซึ่งกันและกันว่าเรามีศักยภาพไม่แตกต่างกัน เพราะในเกมทุกคนมีความเท่าเทียมกัน ให้อภัยซึ่งกันและกัน บางครั้งเกมอาจฝึกเรื่องการช่วยเหลือกัน เสียสละการ์ดช่วยผู้เล่นให้เพื่อนสามารถมีโอกาสชนะได้เช่นเดียวกัน พฤติกรรมเล็ก ๆ เหล่านี้ คือ คุณธรรมที่อยู่ท่ามกลางการเผชิญหน้า ระหว่างกัน (Face to Face)

บทสรุป

- ▶ การใช้บอร์ดเกมเพื่อการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา สามารถทำได้
อย่างหลากหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับการวิเคราะห์เนื้อหา วิเคราะห์
แนวเกม สร้างระบบของเกม และกระบวนการถอดบทเรียน ซึ่งครู
สามารถออกแบบได้อย่างสร้างสรรค์ ภายในเกม 1 เกม ไม่ควรมี
เนื้อหาเยอะจนเกินไป ควรทำพอดีกับเรื่องที่จะสอน แต่ก็ไม่ใหญ่
จนเกินไป วิธีการเล่นครูสามารถเลือกได้ว่าจะใช้วิธีการเล่นอย่างไรให้
สร้างสรรค์ เริ่มจากการออกแบบเกมง่าย ๆ ไปสู่เกมที่มีเงื่อนไขมาก
ขึ้น ช่วยฝึกฝนการเรียนรู้ให้นักเรียนได้เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ที่
คาดหวัง สุดท้ายแล้วประโยชน์จะตกอยู่แก่เด็ก

“เพราะครู คือ ผู้เปลี่ยนแปลง”

