

ผู้นำการเปลี่ยนแปลงในชั้นเรียน: การจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมสังคมศึกษา

สถาปัตยกรรมการเรียนรู้ที่เปลี่ยนตำราให้มีชีวิต



ธีระวุฒิ ศรีมงคละ

เปลี่ยนเนื้อหานามธรรม ให้เป็นประสบการณ์รูปธรรมที่จับต้องได้

ความท้าทายในห้องเรียน

วิชาสังคมศึกษามีเนื้อหาที่เป็นนามธรรมค่อนข้างมาก
ทำให้นักเรียนเห็นภาพและเข้าใจได้ยาก



พลังของบอร์ดเกม

การใช้บอร์ดเกมจะ ‘ปลูกฝังสื่อให้มีชีวิต’

- ฝึกสมอง: เพิ่มความคิดสร้างสรรค์
- แก้ปัญหา: ช่วยให้คิดและตัดสินใจได้ดีขึ้น
- สร้างสมาธิ: นักเรียนจดจ่อกับการเรียนมากขึ้น



ดีเอ็นเอของบอร์ดเกม (Tabletop Games)

การปฏิสัมพันธ์ทางสังคม:
ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์อย่าง
เผชิญหน้า (Face-to-face)

ความสวยงามเฉพาะตัว:
มีอุปกรณ์การเล่นที่ออกแบบ
สวยงาม รูปแบบเฉพาะเกมนั้น ๆ



กติกาและเป้าหมาย:
การเคลื่อนย้ายเบี้ยไปตามเส้น
ทางที่กำหนดภายใต้จุดมุ่งหมาย
กติกา และขั้นตอนที่วางไว้

ระบบนิเวศของบอร์ดเกมมีความหลากหลาย



เกมครอบครัว (Family Game)



เวลาเตรียมตัว:
5-10 นาที



เวลาเล่นรวม:
15-60 นาที

- มีกฎกติกาไม่ซับซ้อน สีสันสวยงาม
- เนื้อเรื่องไม่เกี่ยวกับความรุนแรงหรือประเด็นหนักๆ
- เน้นให้ผู้เล่นต้องพูดคุย ถกเถียง หรือหาโอกาสแลกเปลี่ยนระหว่างเล่น

เกมวางแผน (Strategy Game)



ความเรียบง่าย
(Elegance)

ความท้าทาย
(Challenge)

เวลาเล่นรวม: 60-120 นาที
ปัจจัยดวง: มีส่วนประกอบน้อยมาก

- เริ่มแรกใช้ **‘จำลอง’** สถานการณ์สงคราม
- ปัจจุบันแข่งกันที่ **‘ความเรียบง่าย’** ของกติกา แต่ให้ผลลัพธ์การเล่นที่ **‘ซับซ้อน’** และท้าทาย
- มีอุปกรณ์สุมมาใช้เพียงเล็กน้อยในแต่ละรอบ ทำให้เล่นซ้ำที่รอบก็ไม่มีเบื่อ

ปาร์ตี้เกม (Party Game)



เวลาเตรียมตัว: 5-10 นาที
จำนวนผู้เล่น: 8-20 คนหรือมากกว่า

- มีอุปกรณ์ไม่มาก กตีกาบ่อย
- อาศัยมนุษยสัมพันธ์และปฏิภาณไหวพริบ (เช่น การจับตัวส่ายลับ)
- ทำให้ได้เรียนรู้นิสัยใจคอของผู้เล่นผ่านการสังเกตน้ำเสียง สีหน้า และแววตา

ตารางเปรียบเทียบเพื่อการเลือกใช้ในระดับเรียน

	Family Game	Strategy Game	Party Game
 ความซับซ้อน ของกติกา 	 ต่ำ	 สูง	 ต่ำมาก
 เวลาในการ เล่นเฉลี่ย 	15-60 นาที	1-3 ชั่วโมง	สั้น / จบไว
 จำนวนผู้เล่น ที่เหมาะสม 	2-6 คน	2-4 คน	8-20+ คน
 จุดเด่น ทางทักษะ 	การสื่อสาร/ การต่อรอง	การคิดวิเคราะห์/ วางแผน	ไหวพริบ/ การสังเกตพฤติกรรม

โครงสร้างสถาปัตยกรรมการออกแบบเกมเพื่อการศึกษา

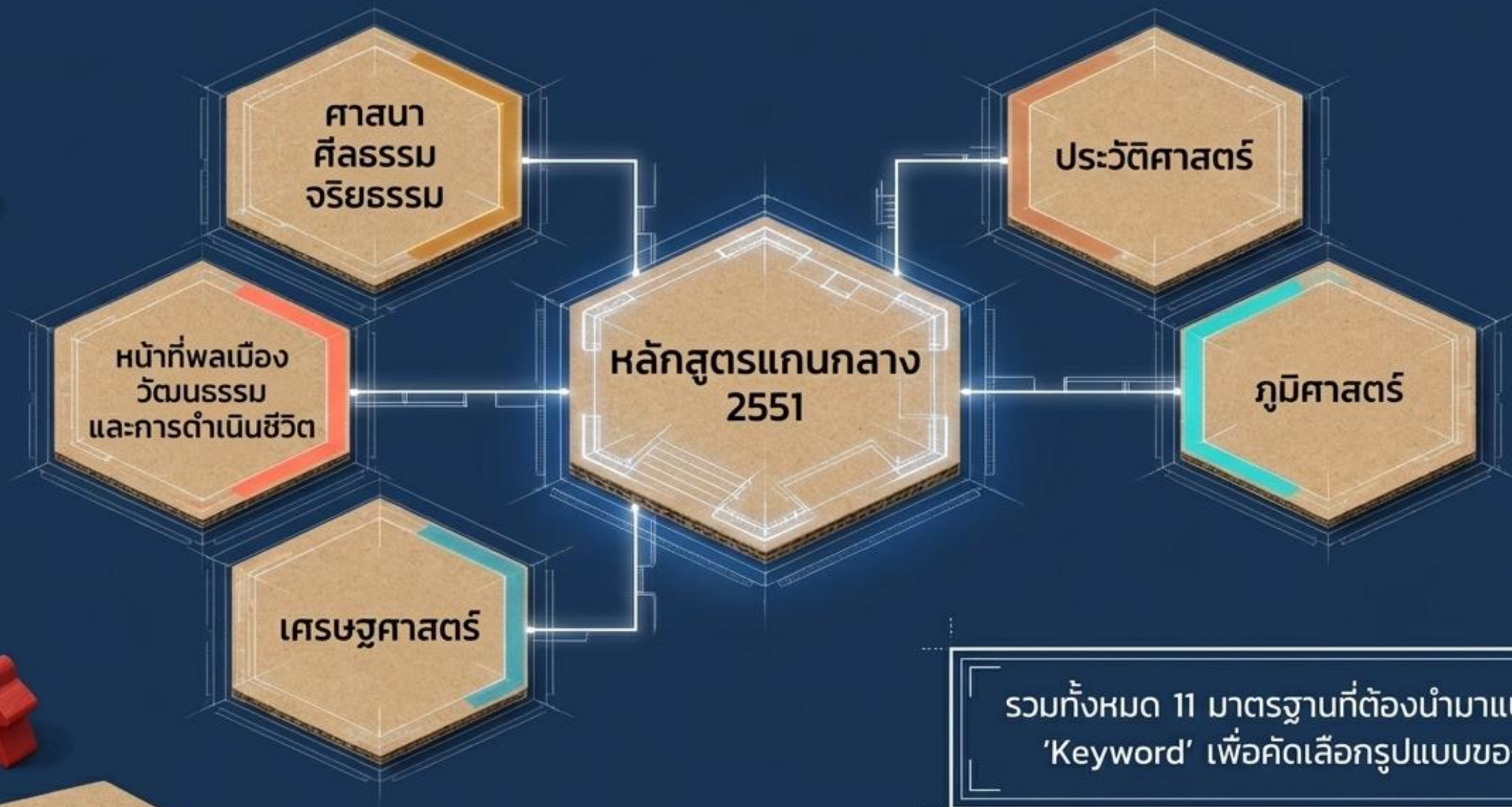
The Educational Board Game (บอร์ดเกมเพื่อการศึกษา)

การวิเคราะห์หลักสูตร
แกนกลางฯ 2551
แปลงตัวชี้วัดเป็นกลไกเกม

การออกแบบตาม
แนวคิดเกมมิฟิเคชั่น
สร้างแรงจูงใจและโครงสร้างการเล่น

ต้องเกิดการพัฒนาทางสติปัญญา การพัฒนาทักษะ และการพัฒนาจิตใจ

เสาหลักที่ 1: ถอดรหัส 5 สารวิชาสังคมศึกษา



เครื่องมือแปลภาษา: จาก 'ตำรา' สู่ 'กลไกเกม' (ส่วนที่ 1)

Curriculum Keywords (คำสำคัญ)



พัฒนาการ, ช่วงเวลา,
มิติเวลา, เรื่องราว,
เหตุการณ์สำคัญ,
เส้นทาง



ปัญหา, แก้ไขปัญหา,
บทบาท, การกระทำ
ความผิด/ความดี,
แนวทางปฏิบัติ

Game Mechanics (ลักษณะเกม)

บอร์ดเกมลักษณะเส้นทาง
(Path/Timeline Games)



เกมจำลองสถานการณ์
(Simulation Games)



เครื่องมือแปลภาษา: จาก 'ตำรา' สู่ 'กลไกเกม' (ส่วนที่ 2)

Curriculum Keywords (คำสำคัญ)

สภาพพื้นที่, ภูมิภาค, อิทธิพล,
เศรษฐกิจ, สิ่งแวดล้อม,
ความร่วมมือระหว่างประเทศ

ความหมาย, องค์ประกอบ,
ค่านิยม, ความแตกต่าง, ระบบ

รู้คุณค่า, ตระหนัก,
เสนอแนวคิด, ความสัมพันธ์



Game Mechanics (ลักษณะเกม)

บอร์ดเกมควบคุมพื้นที่
และทรัพยากร
(Area Control/Resource
Management)



การ์ดเกม
(Card Games)



เกมลักษณะจิตปัญญา
(Psychological/Reflection
Games)



เสาหลักที่ 2: เครื่องยนต์เกมมิฟิเคชัน (ขั้นตอน 1-4)



เสาหลักที่ 2: เครื่องยนต์เกมมิฟิเคชัน (ขั้นตอน 5-7)



จากผู้บรรยาย สู่ ‘Game Master’ ประจำห้องเรียน

การออกแบบบอร์ดเกมตามข้อจำกัดของการเรียนแบบเดิม



- การออกแบบบอร์ดเกมเลาบ้องเรียน
- ใช้กลไกเกมดึงดูดความสนใจ
- ผู้สอนไม่ได้มีหน้าที่แค่ป้อนข้อมูล แต่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator)
- ใช้ผลป้อนกลับ (Feedback) เพื่อฟังรากความรู้ลงในจิตใจของนักเรียน

**สร้างสรรค์กระดานของคุณ
แล้วปลุกการเรียนรู้ให้มีชีวิต**