

เกมกับการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา (Games and Learning Management in Social Studies)

อิทธิเดช น้อยไม้ *

บทนำ

สังคมศึกษาเป็นรายวิชาหนึ่งที่มีความสำคัญอย่างมาก เพราะเป็นวิชาที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้การดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข และสามารถนำเอาความรู้ความเข้าใจนั้นไปปรับใช้ให้เข้ากับสภาพสังคมที่แปรเปลี่ยนได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ยังมุ่งให้ผู้เรียนได้มีทักษะในหลายๆ ด้าน ทั้งทักษะทางสังคม ทักษะการคิด ทักษะการตัดสินใจและทักษะการแก้ปัญหา ทั้งยังเป็นวิชาที่มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเป็นพลเมืองดีของสังคมอีกด้วย ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ในวิชาสังคมศึกษา หรือที่ในปัจจุบันเรียกว่าสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จึงควรเป็นวิธีการเรียนรู้ที่จะช่วย

สร้างเสริมประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้ใช้สติปัญญา ความรู้ ความคิด และความสามารถต่างๆ อย่างเต็มที่ ตลอดจนควรเป็นวิธีการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาผู้เรียนในด้านของอารมณ์ด้วย

การนำเอาเกมมาใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา เป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ ความคิด ความสามารถ และทักษะในด้านต่างๆ อาทิ ด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านสังคมและด้านอารมณ์ เกมจะเป็นส่วนหนึ่งของวิธีการเรียนรู้ ที่ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนจนนำไปสู่การเรียนรู้ที่ดีและสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน ดังที่ ทิศนา ขัมมณี (2545, หน้า 85)

* อาจารย์ สังกัด โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จ.ชลบุรี

ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการใช้เกมประกอบการจัดการเรียนรู้ว่า เป็นการสอนอีกวิธีหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน เกิดการเรียนรู้จากการเล่น ทั้งยังทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน

ความหมายของเกม

เกม (Games) มีความหมายหลายอย่าง แตกต่างกันไป โดยมิผู้ให้ความหมายไว้หลายความหมายซึ่งพอจะสรุปได้ดังต่อไปนี้

ปีเตอร์ และโจเซฟ (Peter and Joseph, 1974) ได้ให้ความหมายของเกมว่าเป็นกิจกรรมการสร้างสถานการณ์ที่เร้าความสนใจ มีการแข่งขัน มีคุณค่าและสร้างความเพลิดเพลิน ภายใต้กฎกติกา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ จิรกรรมศิริประเสริฐ (2545, หน้า 2) ที่ได้กล่าวถึงเกมว่า หมายถึง รูปแบบของการเล่นที่มุ่งเน้นในด้านความสนุกสนาน ส่งเสริมให้ผู้เล่นเกิดการพัฒนาทักษะพื้นฐานด้านการเคลื่อนไหว ผู้เล่นเล่นด้วยความสมัครใจ มีรูปแบบและกฎกติกาการเล่นที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน สามารถปรับเปลี่ยนเพื่อความเหมาะสมในการเล่น ได้ตลอดเวลา นอกจากนี้ ทิศนา ขัมมณี (2545, หน้า 81) ก็ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับเกมในด้านของวิธีสอนว่าหมายถึง กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกม ตามกติกา และนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอธิบายเพื่อสรุปการเรียนรู้

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมหรือการเล่นที่มีกฎกติกาชัดเจน ไม่ซับซ้อน และทำให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ทั้งยังมีส่วนช่วยเสริมสร้างพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ของผู้เล่นให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ประเภทของเกม

เกมสามารถจัดแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ ได้หลายประเภท ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเกณฑ์ที่ใช้ในการจัดประเภทผู้สอนวิชาสังคมศึกษาควรศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับประเภทของเกม เพื่อจะได้นำไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม และตรงตามวัตถุประสงค์ ซึ่ง สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545, หน้า 91-93) ได้จัดประเภทของเกมตามลักษณะการเล่น อุปกรณ์ และรูปแบบการเล่นซึ่งจำแนกออกเป็น 10 ประเภทหลัก ดังนี้

1. เกมเบ็ดเตล็ด เป็นลักษณะเกมง่ายๆ ที่สามารถจัดเล่นได้ในสถานที่ต่างๆ โดยมีจุดประสงค์ของการเล่นเพื่อให้การเล่นนั้นไปสู่จุดหมายในระยะเวลาสั้นๆ เป็นการสร้างเสริมทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้น คือ การเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย เพื่อให้เกิดทักษะความชำนาญและคล่องตัว ซึ่งเกมประเภทนี้ได้แก่ เกมประเภทสนุกสนาน เกมมีจุดหมายเกมย้ำความว่องไว และเกมฝึกสมอง เป็นต้น

2. เกมเล่นเป็นนิยาย เป็นลักษณะของกิจกรรมการแสดงออกซึ่งทำทางต่างๆ รวมทั้งการเคลื่อนไหวแสดงออกในรูปของการเล่นหรือแสดง โดยการกำหนดบทบาทสมมุติหรือการแสดงละครตามความเข้าใจของผู้แสดงแต่ละคน และดำเนินเรื่องไปตามเนื้อหาหรือเรื่องที่ผู้เล่น

3. เกมประเภทสร้างสรรค์ เป็นลักษณะของกิจกรรมการเล่นที่ส่งเสริมการเล่นที่ส่งเสริม

ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การแสดงออกซึ่งความสามารถในการเคลื่อนไหว ความสามารถในการใช้ภาษาและสมองคิดเพื่อ ได้ตอบหรือกิจกรรมการเล่นอย่างสนุกสนาน

4. เกมประเภทชิงที่หมายได้จับ แบ่งเป็น 2 ประเภทย่อยๆ ได้แก่

4.1 เกมประเภทชิงที่หมาย เป็นเกมการเล่นที่ต้องอาศัยความแข็งแรง รวดเร็ว ความคล่องตัวไหวพริบ การหลอกล่อ และกลวิธีเพื่อจับเป้าหมายหรือชิงที่ให้เร็วที่สุด ให้ประโยชน์ด้านความสนุกสนาน พัฒนาความเจริญเติบโตและความสามารถในการตัดสินใจของผู้เรียน

4.2 เกมประเภทไล่จับ เป็นเกมที่ใช้ความคล่องตัวในการหลบหลีกไม่ให้ถูกจับ ต้องอาศัยความแข็งแรงของกล้ามเนื้อขา สมรรถภาพทางกายให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินและเป็นการออกกำลังกายด้วย

5. เกมประเภทรายบุคคล เป็นเกมแข่งขันประเภทหนึ่งที่ใช้ความสามารถและสมรรถภาพทางกายของแต่ละบุคคลเป็นหลักในการแข่งขัน ใครสามารถทำได้ดีและถูกต้องก็จะเป็นผู้ชนะ จัดเป็นเกมประเภทวัดความสามารถของผู้เรียน ซึ่งควรจะเป็นลักษณะเกมการต่อสู้หรือเลียนแบบก็ได้

6. เกมแบบหมู่หรือผลัด เป็นเกมที่มีลักษณะในการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยแต่ละหมู่หรือกลุ่มจะไม่ยุ่งเกี่ยวกับกลุ่มอื่น ทุกๆ คนจะพยายามทำให้อีกทีหนึ่ง เพื่อประโยชน์ของกลุ่มโดยอาศัยทักษะความสามารถของสมาชิกแต่ละคนมาเป็นผลรวมของกลุ่มเพื่อฝึกทักษะเบื้องต้นทางกีฬา ส่งเสริมสมรรถภาพทางร่างกาย สนุกสนานรื่นเริง และความมีน้ำใจเป็นนักกีฬาเป็นต้น

7. เกมพื้นบ้าน เป็นเกมที่เด็กๆ เล่นกันในห้องเรียนซึ่งมีการถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษ เป็นเกมที่แสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น แสดงถึงวัฒนธรรมประเพณีที่มีมาแต่โบราณ เช่น เกมหมากเก็บ เกมสะบ้า เกมจ้ำจี้ เกมกาฬิกไข่ เกมมอญซ่อนผ้า เป็นต้น

8. เกมละลายพฤติกรรม เป็นเกมที่ใช้สื่อให้ผู้เรียนที่ยังไม่เคยรู้จักกัน ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมจากการเคร่งขรึม สงวนท่าทีไม่กล้าแสดงออกมาเป็นกล้าแสดงออก ยิ้มแย้ม เปิดใจร่วมกันสร้างสรรค์บรรยากาศให้ทุกคนรู้จักกันและก่อให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน

9. เกมสันตนาการ เป็นเกมการเล่นที่มีจุดหมาย เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ม่วนคลายความตึงเครียด เล่นได้ทุกเพศทุกวัย ส่วนใหญ่จะเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นในการรวมกลุ่มพบปะสังสรรค์ต่างๆ

10. เกมเพื่อประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นเกมที่ใช้ประกอบการเรียนรู้โดยกำหนดวัตถุประสงค์และขั้นตอนการดำเนินการไว้ชัดเจน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมที่จัดให้ให้ทุกคนช่วยกันคิดและเล่นเกม หลังจากนั้นจะมีการนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปให้แนวคิดเชื่อมโยงกับเนื้อหาวิชาหรือบทเรียนนำไปสู่การเรียนรู้ของผู้เรียน

ในส่วนของการศึกษา แชมมณี (2545, หน้า 82) ก็ได้จัดแบ่งเกมที้ออกแบบมาให้เป็นการศึกษาโดยตรง จำนวน 3 ประเภท กล่าวคือ

1. เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม เป็นต้น

2. เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ ซึ่งเกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมในลักษณะนี้ เพราะการแข่งขันช่วยให้การเล่นเพิ่มความสุขสนุกสนานมากขึ้น เช่น เกมแข่งขันตอบปัญหาสังคมศึกษา

3. เกมจำลองสถานการณ์เป็นเกมจำลองความเป็นจริง สถานการณ์จริงซึ่งผู้เล่นจะต้องตัดสินใจจากข้อมูลที่มี และได้รับผลของการตัดสินใจ เหมือนกับที่ควรจะได้รับจริง ซึ่งเกมประเภทนี้แบ่งได้ 2 ลักษณะ คือ

3.1 เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริงมาไว้ในกระดานหรือบอร์ด เช่น เกมเศรษฐี เกมแก้ปัญหาความขัดแย้ง (Conflict Resolution)

3.2 เป็นเกมที่จำลองสถานการณ์และบทบาทขึ้นให้เหมือนความเป็นจริงและผู้เล่นจะต้องลงไปเล่นจริงๆ โดยสวมบทบาทเป็นผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง สถานการณ์นั้น

เกมกับพัฒนาการของผู้เรียนวัยต่างๆ

การให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการนำเกมมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษานั้น ผู้สอนควรศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับพัฒนาการของผู้เรียนวัยต่างๆ ดังที่ สมพร สุทัศน์ย์ (2544, หน้า 25-41) และ สุรางค์ ไก่ฉัตรกุล (2544, หน้า 77-90) ได้เสนอแนะเกี่ยวกับพัฒนาการของผู้เรียนช่วงวัยต่างๆ โดยสรุปดังตารางที่ 1

ช่วงพัฒนาการของผู้เรียน	ด้านร่างกาย	ด้านสติปัญญา	ด้านอารมณ์
วัยประถมศึกษาร หรือ ช่วงชั้นปีที่ 1-2 (อายุ 6-12 ปี)	- มีการเจริญเติบโตของร่างกายและ ขอยเคลื่อนไหวร่างกายอยู่เสมอ - การเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของ ร่างกายจะมีการประสานงานกันดี - ชอบเล่นกีฬา ออกกำลังกาย และมี สมาธิในการทำงานมากขึ้น - ชอบทำกิจกรรมอย่าง ไม่เหน็ด เหนื่อย และมักจะประกอบกิจกรรม ใดกิจกรรมหนึ่งอยู่เสมอ	- สามารถคิดได้อย่างมีเหตุผล และ สามารถแก้ปัญหาในสิ่งที่เห็น รูปธรรมได้ - มีความช่วยเหลือคนรอบข้าง อธิบายสิ่งต่างๆ ได้ - มีความรับผิดชอบและมีความ ซื่อสัตย์ในการทำงาน - สามารถอ่านหนังสือ ได้เข้าใจและ จะอ่านหนังสือเกี่ยวกับความสนุกสนาน	- เป็นวัยที่เริ่มเรียนรู้ ไปด้วยความ เบิกบาน เด็กจะสนุกสนานในการเล่น - ชอบกิจกรรมที่ท้าทายความสามารถ - มักจะอยู่รวมกลุ่มกับเพื่อน เดียวกัน การเล่นแตกต่างกัน ก็มีทั้ง แบ่งตามเพศ - เริ่มเรียนรู้ที่จะให้ความร่วมมือต่อ กิจกรรมต่างๆ
วัยมัธยมศึกษา หรือ ช่วงชั้นที่ 3-4 (อายุ 12-18 ปี)	- มีการเจริญเติบโตด้านร่างกายมีการ เปลี่ยนแปลงทางกายสูง และ น้ำหนักอย่างรวดเร็วมก (growth spurt) - เด็กวัยนี้เริ่มจะสนใจรูปร่างหน้าตา และการแต่งกายมากขึ้น	- สามารถใช้เหตุผลเป็นหลักการในการ ตัดสินใจได้ดี - ปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ใหม่ๆ ได้กว้างขวางขึ้น เพราะเด็กเข้าใจสิ่งที่ เป็นนามธรรมมากขึ้น - ความสนใจ เรียนรู้สิ่งต่างๆ ขยาย มากขึ้น - ชอบกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิด ริเริ่มสร้างสรรค์ และกิจกรรมที่ ท้าทายความสามารถ	- อารมณ์ค่อนข้างรุนแรง และแปรปรวน บ่อย - ต้องการยอมรับ และคำยกย่อง ชมเชย - เด็กชายและเด็กหญิงแยกกันเล่น แต่ ที่เริ่มสนใจสิ่งกันและกัน - รักอิสระและต้องการเรียนรู้ ประสบการณ์ใหม่ๆ ด้วยตนเอง

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยบูรพา
วารสารใช้ภายในหอสมุด

20 มี.ค. 2549

จากข้อสรุปในตารางดังกล่าวข้างต้น จึงทำให้ทราบถึงความแตกต่างทางด้านร่างกาย สถิติ ปัญหา อารมณ์และสังคมของผู้เรียนในแต่ละวัย ดังนั้นการที่ครูผู้สอนมีความรู้ความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับธรรมชาติทางพัฒนาการของผู้เรียนในวัยต่างๆ ย่อมจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการคัดเลือก เกมและการสร้างเกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

ขั้นตอนการนำเกมมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษา

ในการนำเกมมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษา เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพนั้น ผู้สอนควรคำนึงการตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 พิจารณาคัดเลือก เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ผู้สอนวิชาสังคมศึกษา จะต้องพิจารณาคัดเลือก เกมที่นำมาใช้จัดการเรียนรู้ใน 2 ลักษณะกล่าวคือ

1.1 ผู้สอนสร้างเกมขึ้นใหม่ เพื่อให้เหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ผู้สอนได้กำหนดไว้ โดยอาศัยหลักเกณฑ์ในการสร้างเกมทีทรูปลัด และ ซาโบ (Trueblood and Szabo, 1974) ได้เสนอไว้คือ

1) กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน นั่นคือ เมื่อเสร็จสิ้นการเล่นเกมนต้องการให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ในเรื่องใด

2) กำหนดกติกา และวิธีการเล่น ที่ไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน เพื่อให้การเล่นดำเนินไปได้ อย่างราบรื่น และเกมนั้นสามารถตัดสินใจได้ด้วยตัวของมันเอง

3) จัดเตรียมวิธีการในการให้ข้อมูล หรือคำตอบแก่ผู้เรียน เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรมการเล่น

4) ควรสร้างเกมให้มีลักษณะการเล่นที่ต้องอาศัยโชคชะตา เป็นส่วนประกอบด้วย ซึ่งจะเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนที่มีความสามารถไม่เท่าเทียมกัน มีโอกาสแพ้ชนะ พอๆ กัน ทำให้บรรยากาศในการเล่นสนุกสนานขึ้น

5) เตรียมอุปกรณ์การเล่นเกมที่ประดิษฐ์ได้ง่าย และสามารถดัดแปลงไปใช้ในเกมอื่นๆ ได้

6) ประเมินผล เพื่อพัฒนาและปรับปรุงคุณภาพของเกม โดยนำเกมที่สร้างขึ้น ไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มเล็ก เพื่อสังเกตพฤติกรรมและสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อเกม แล้วนำข้อมูลต่างๆ ไปประเมินผลตามวัตถุประสงค์ของเกมที่กำหนดไว้

1.2 ผู้สอนนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้วมา ปรับให้เหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ของผู้สอนเอง โดยอาศัยองค์ประกอบสำคัญในการพิจารณาคัดเลือกเกม เพื่อนำมาจัดการเรียนรู้ ดังที่ สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ (2545, หน้า 93-94) ได้เสนอแนะไว้ดังต่อไปนี้

1) วัตถุประสงค์ในการเล่น เช่น ถ้าต้องการฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามต้องเลือกเกมที่พยายามให้ผู้เล่นได้แสดงออกซึ่งความสามารถของตนเองให้มากที่สุด

2) ระดับของผู้เข้าร่วมเล่น ควรจะพิจารณาถึงเกมที่เหมาะกับสภาพร่างกาย ระดับความสามารถ ระดับอายุ ความสนใจ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

3) สถานที่ ความเหมาะสมของสถานที่เป็นสิ่งสำคัญของการเล่นเกม เพราะจะต้องเหมาะสมกับจำนวนผู้เล่น เพื่อให้ทุกคนเล่นได้เต็มที่และมีความปลอดภัย

4) จำนวนผู้เล่น ควรพิจารณาเลือก เกมที่ผู้เรียนทุกคนเข้าร่วมเล่นได้

5) อุปกรณ์ ควรเป็นลักษณะเกมที่ จัดหาอุปกรณ์ได้ง่าย สะดวก เหมาะสม ประหยัด และปลอดภัยต่อการเล่น ซึ่งคงจะจัดหาหรือ จัดทำขึ้นเองก็ได้

6) กติกา กฎ ระเบียบในการเล่น เกมที่มีกติกามากหรือต้องใช้เทคนิคสูง ไม่เหมาะ ที่จะนำไปใช้ในแบบหมู่ หรือเพื่อความ สนุกสนานทำให้เกิดความเบื่อหน่าย ดังนั้น ผู้นำเกมจะต้องชี้แจงให้ผู้เล่นเข้าใจถึงกติกา การเล่นและความสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตาม ความเหมาะสม

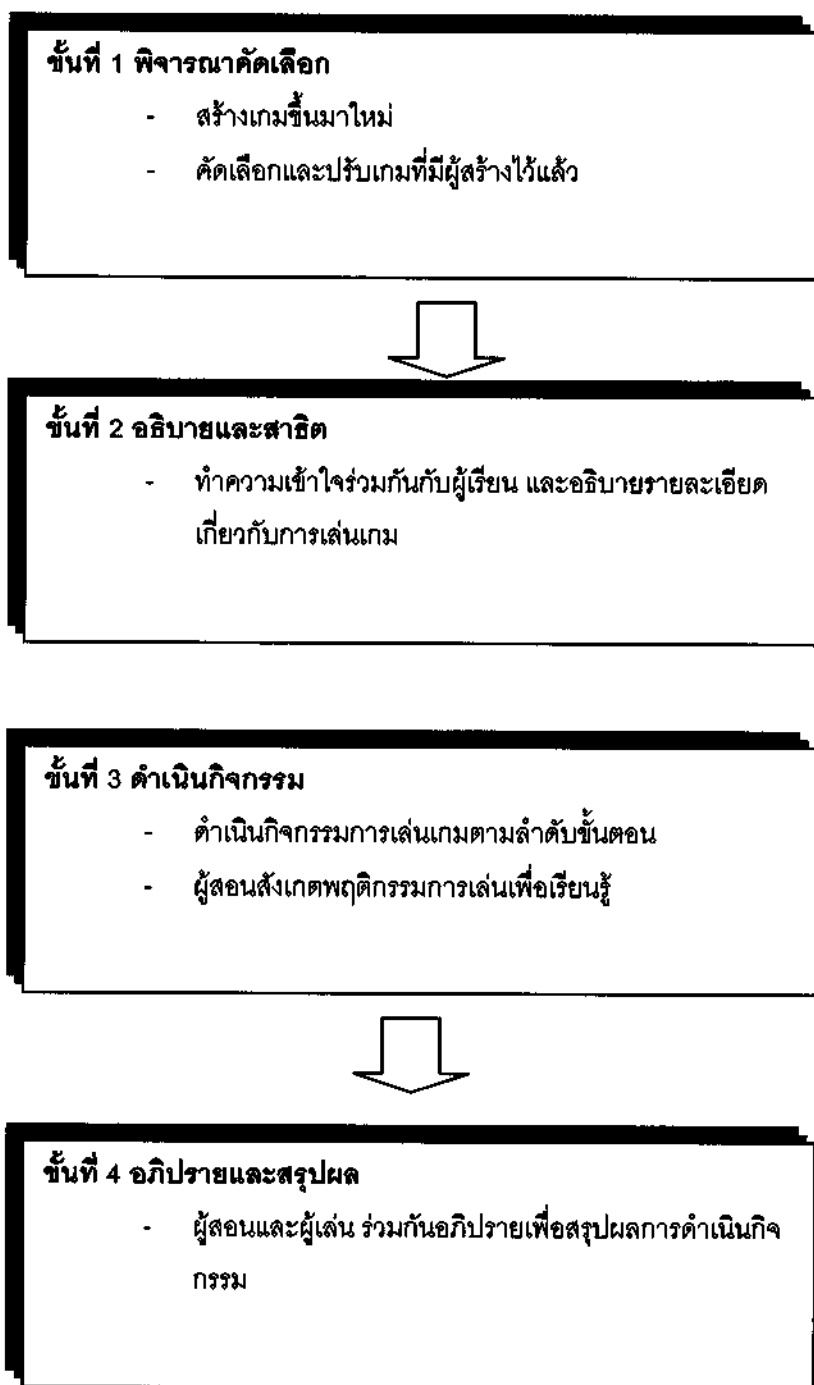
ขั้นที่ 2 อธิบายและสาธิต ก่อนเริ่ม ดำเนินกิจกรรมการเล่นเกม ผู้สอนควรทำความเข้าใจร่วมกันกับผู้เรียน และอธิบายรายละเอียด ต่างๆ คือ บอกชื่อเกมที่จะเล่น อธิบายวิธีการเล่น กฎเกณฑ์หรือกติการวมทั้งข้อตกลงต่างๆ ในการ เล่นเกมโดยผู้สอนควรอธิบายด้วยถ้อยคำที่ชัดเจน เข้าใจง่าย และอาจต้องใช้สื่อประกอบการอธิบาย รวมทั้งควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถาม เมื่อเกิดความสงสัย หากเกมใดที่มีวิธีการเล่น ซับซ้อน ผู้สอนควรสาธิตการเล่นเกมนั้นก่อน หรือ อาจให้ผู้เล่นได้ทดลองซ้อมเล่นก่อนการเล่น เกมจริง

ขั้นที่ 3 ดำเนินกิจกรรม ในขั้นตอนนี้ เป็นการดำเนินกิจกรรมการเล่นจริง ภายใต้การ ควบคุม ดูแลของผู้สอน โดยผู้สอนควรดูแลและ สนับสนุนการเล่นให้เป็นไปตามลำดับขั้นตอน ระยะเวลา กฎเกณฑ์ กติกา หรือข้อตกลงต่างๆ ในการเล่นเกม กรณีที่เกมหยุดเนื่องจากเกิดปัญหา ในการเล่นเกม ครูอาจต้องพิจารณาเข้าช่วย

แก้ไขปัญหา เพื่อให้เกมดำเนินต่อไป และขณะที่ ผู้เรียนกำลังเล่นเกม ผู้สอนควรสังเกตพฤติกรรม การเล่นเพื่อเรียนรู้ของผู้เรียนแล้วนำข้อมูลที่ได้รับ ไปอภิปรายหลังเสร็จสิ้นกิจกรรมการเล่น

ขั้นที่ 4 อภิปรายและสรุปผล ขั้นตอนนี้ จัดเป็นขั้นตอนสุดท้ายของการใช้เกมในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งถือว่ามีความสำคัญอย่างมาก โดยในขั้นตอนนี้ผู้สอนและผู้เรียนจะต้องอภิปราย และสรุปผลร่วมกัน เกี่ยวกับกิจกรรมการเล่นเกมที่ผ่านไปในประเด็นต่างๆ ตามจุดประสงค์ การเรียนรู้ที่ผู้สอนได้กำหนดไว้ อาทิเช่น เนื้อหา สารความรู้ ทักษะกระบวนการ และประสบการณ์ การเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับจากกิจกรรมการเล่นเกม ทั้งนี้สิ่งที่ผู้สอนควรเน้นย้ำในการสรุปผลจาก กิจกรรมการเล่นเกม คือควรมีการสอดแทรก คุณธรรม ในด้านต่างๆ เช่น ความสามัคคี ความรับผิดชอบ ความเสียสละ ความเป็นผู้นำ ความซื่อสัตย์ ฯลฯ ให้แก่ผู้เรียนด้วยทุกครั้ง ที่เสร็จสิ้นกิจกรรม

จากที่กล่าวมาแล้วข้างต้นเกี่ยวกับการ นำเกมมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาจึง สรุปเป็นแผนภาพได้ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 แสดงขั้นตอนการนำเกมมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษา

คุณค่าของการนำเกมมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษา

การนำเกมมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษานั้น จะก่อให้เกิดคุณค่าหลายประการดังนี้

1. เกมช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ ความคิด และทักษะการแก้ไขปัญหา
2. เกมช่วยให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาสังคมศึกษา
3. เกมช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสพัฒนาทักษะทางร่างกายเพื่อให้ผู้เรียนฝึกการเคลื่อนไหวอย่างมีประสิทธิภาพ
4. เกมช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสพัฒนาทักษะทางอารมณ์ โดยฝึกความกล้าตัดสินใจ ความเชื่อมั่นในตนเอง ความสุขุมรอบคอบ รวมทั้งสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินและความรู้สึกผ่อนคลาย
5. เกมช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสพัฒนาทักษะทางสังคมโดยการช่วยเหลือผู้อื่น ส่งเสริมความสามัคคีในหมู่คณะ ฝึกการเคารพในกฎกติกา และการปรับตัวเข้าร่วมกลุ่มในสังคมได้อย่างมีความสุข

ตัวอย่างเกมประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษา

เกมจัดกลุ่มเข้าพวก

จุดมุ่งหมายการเรียนรู้ :

1. ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับภูมิภาค และจังหวัดต่างๆ ในประเทศไทย

2. ผู้เรียนสามารถจำแนกจังหวัดต่างๆ ตามภูมิภาค ทั้ง 6 ภูมิภาคของประเทศไทยได้

3. ผู้เรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลิน และมีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน

ระดับชั้นผู้เรียน : ช่วงชั้นที่ 3-4

จำนวนผู้เล่น : สมาชิกทุกคนในชั้นเรียน

ระยะเวลา : ประมาณ 20-30 นาที

สถานที่ : ทั้งในและนอกชั้นเรียน

อุปกรณ์ : บัตรคำรายชื่อจังหวัดต่างๆ ในประเทศไทย

วิธีการเล่น :

1. ผู้สอนแจกบัตรคำให้ผู้เรียนทุกคนในชั้นเรียน โดยแต่ละบัตรคำต่างๆ

2. ชี้แจงกติกาการเล่นให้แก่ผู้เรียน หรือผู้เล่นทุกคนว่าจะต้องจับ กลุ่มจังหวัดต่างๆ ตามภูมิภาคทั้ง 6 ภูมิภาค เข้าด้วยกัน พร้อมยกตัวอย่างประกอบการอธิบาย

3. ผู้สอนให้ผู้เรียนจับกลุ่มพวกเดียวกัน ภายในเวลาที่กำหนด ประมาณ 3-5 นาที

4. เมื่อหมดเวลาให้สมาชิกแต่ละกลุ่มนั่งประจำกลุ่มของตน ส่วนผู้ที่ไม่สามารถเข้ากลุ่มได้ให้แยกไว้

5. ให้สมาชิกแต่ละกลุ่มอ่านชื่อ บัตรคำของตนเองจนครบหมดทั้งกลุ่ม และให้แต่ละกลุ่มบอกชื่อภูมิภาคของประเทศไทย ที่ตนเองเป็นสมาชิกอยู่ด้วย

ข้อเสนอแนะ :

1. สำหรับผู้ที่เข้ากลุ่มผิดหรือไม่สามารถหากกลุ่มอยู่ได้ ผู้สอนอาจพิจารณาร่วมกับผู้เรียนให้มีการลงโทษเล็กๆ น้อยๆ ตามความเหมาะสม เพื่อความสนุกสนาน

2. บัณฑิตที่เหลืออยู่ ผู้สอนอาจให้สมาชิกแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนเข้ามาค้นหาพร้อมกัน แล้วนำกลับเข้ากลุ่มให้ถูกต้อง

3. ผู้สอนอาจคิดแปลงเกมนี้ไปใช้กับสาระเรื่อง ประเทศต่างๆ รอบโลก

ตัวอย่างบัตรคำ :

รายชื่อจังหวัดต่างๆ ตามภูมิภาค ทั้ง 6 ภูมิภาคของประเทศไทย

กลุ่มที่ 1 ภาคเหนือ (9 จังหวัด)

เชียงราย เชียงใหม่ แม่ฮ่องสอน พะเยา ลำพูน ลำปาง แพร่ น่าน อุตรดิตถ์

กลุ่มที่ 2 ภาคกลาง (22 จังหวัด)

สุโขทัย กำแพงเพชร พิษณุโลก พิจิตร เพชรบูรณ์ นครสวรรค์ อุทัยธานี ชัยนาท ลพบุรี สิงห์บุรี สระบุรี อ่างทอง สุพรรณบุรี พระนครศรีอยุธยา นครนายก ปทุมธานี นนทบุรี นครปฐม กรุงเทพมหานคร สมุทรสาคร สมุทรสงคราม สมุทรปราการ

กลุ่มที่ 3 ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (19 จังหวัด)

เลย หนองคาย อุดรธานี นครพนม สกลนคร ขอนแก่น กาฬสินธุ์ ชัยภูมิ มหาสารคาม ร้อยเอ็ด ยโสธร บุรีรัมย์ นครราชสีมา สุรินทร์ ศรีสะเกษ อุบลราชธานี อำนาจเจริญ หนองบัวลำภู

กลุ่มที่ 4 ภาคตะวันออก (7 จังหวัด)

ปราจีนบุรี ฉะเชิงเทรา ชลบุรี ระยอง จันทบุรี ตราด สระแก้ว

กลุ่มที่ 5 ภาคตะวันตก (5 จังหวัด)

ตาก กาญจนบุรี ราชบุรี เพชรบุรี ประจวบคีรีขันธ์

กลุ่มที่ 6 ภาคใต้ (14 จังหวัด)

ชุมพร สุราษฎร์ธานี นครศรีธรรมราช พัทลุง สงขลา ปัตตานี ยะลา นราธิวาส ระนอง พังงา กระบี่ ภูเก็ต ตรัง สตูล

บทสรุป

การนำเกมมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ในรายวิชาสังคมศึกษา หรือสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ถือเป็นอีกหนึ่งกิจกรรม ที่มีส่วนช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ เรื่องราวต่างๆ อย่างสนุกสนาน เพลิดเพลิน และ ทำลายความสามารถ โดยผู้เรียนจะเป็นผู้เล่น หรือผู้ดำเนินกิจกรรมด้วยตนเอง อันเป็นการ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมและทำให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้จากประสบการณ์การเรียนรู้โดยตรง (Direct Learning Experience) ทั้งยังเป็นการสร้าง บรรยากาศในการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ที่ดี อีกวิธีการหนึ่งด้วย

เอกสารอ้างอิง

- จิรกรณ์ ศิริประเสริฐ. (2545). เกมเบ็ดเตล็ด. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ : รวมสาส์น.
- ทศนา แชนมณี. (2545). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมพร สุทัศน์. ม.ร.ว. (2544). จิตวิทยาการปกครองชั้นเรียน. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรางค์ โค้วตระกูล. (2544). จิตวิทยาการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2545). 19 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Peter, B.N., & Joseph, J.E. (1994). *The New Encyclopaedia Britannica*. Chicago : Encyclopaedia Britannica.
- Trueblood, C.R., & Szabo, M. (1974). Procedures for Designing Your Own Metric Games for Pupil Involvement. *The Arithmetic Teacher*, 21(5) :405-408.

