

หนังสือของบรรณารักษ์ด้านการสอน ด้วยเกมและการเล่น

ปรีดี ปลื้มสำราญกิจ*



ที่มา : <https://www.amazon.co.uk/librarians-book-teaching-through-games/dp/1911500074>

ผู้รับผิดชอบบทความ : ร.ต.ปรีดี ปลื้มสำราญกิจ, โรงเรียนเสนาณรงค์ กรมแพทย์ทหารบก

E-mail : preedee.pluemsamrungit@gmail.com

* ศศ.บ. เกียรตินิยมอันดับ 1 (บรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์) อ.ม. (บรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์)
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย บรรณารักษ์ประจำโรงเรียนเสนาณรงค์ กรมแพทย์ทหารบก

หนังสือของบรรณารักษ์ด้านการสอนด้วยเกมและการเล่น (The Librarians' Book on Teaching through Games and Play) จัดทำขึ้นโดย Andrew Walsh มีเนื้อหาที่เกี่ยวกับการสอนทักษะการรู้สารสนเทศด้วยเกมและกิจกรรม เพราะการเล่นเกมและการทำกิจกรรมเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้การเรียนรู้แบบเชิงรุก (active learning) ผู้เรียนจะได้รับทั้งความรู้และความสนุกสนาน การเรียนรู้ด้วยการลงมือทำจะช่วยให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาได้ดีกว่าการบรรยายเพียงอย่างเดียว นอกจากนี้ยังเป็นการฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น รวมถึงทักษะการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าและการคิดเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญต่อการทำงานและการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 เกมที่ผู้เขียนใช้และแนะนำให้บรรณารักษ์นำไปใช้จะเป็นเกมที่มีลักษณะทางกายภาพ เช่น เกมที่ทำจากกระดาษ เป็นต้น เพราะทำให้กิจกรรมการเรียนรู้เกิดขึ้นได้ง่ายและรวดเร็ว ผู้เขียนยังได้แนะนำวิธีการสร้างเกมจากเครื่องมือที่มีอยู่ในอินเทอร์เน็ต เสนอแนวทางในการแก้ไขปัญหาในการสร้างเกมที่ต้องใช้เงินทุน และอาจมีผู้ช่วยในการสร้างเกมหรือผู้ที่ทำหน้าที่ตรวจสอบประสิทธิภาพของเกมก่อนที่จะนำไปใช้กับผู้เรียนด้วย

ส่วนแรกของหนังสือจะอธิบายทฤษฎีของการเล่นและเกมซึ่งจะช่วยให้ผู้อ่านนำไปปรับใช้ได้ในการทำงานได้ ส่งผลให้การทำงานมีประสิทธิภาพมากขึ้น จากประสบการณ์ของผู้เขียนพบว่าเกมและการเล่นมีส่วนสำคัญในการพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศของผู้ใช้ทุกกลุ่ม ทั้งเจ้าหน้าที่ นักวิจัย นักศึกษาระดับปริญญาตรี และนักศึกษาระดับบัณฑิตวิทยาลัย ผู้เรียนจะได้เรียนรู้บทเรียนต่าง ๆ ด้วยเกมและการเล่น เช่น การประเมินค่าสารสนเทศ

การอ่านอย่างมีวิจารณญาณ เป็นต้น นอกจากนี้ยังได้อธิบายประโยชน์และความสำคัญของการเล่นและเกมซึ่งเป็นกิจกรรมทางสังคมที่ช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะในการอยู่ร่วมกันทางสังคม เช่น การเคารพกฎกติกา การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นที่มีความหลากหลาย เป็นต้น การฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ อีกทั้งยังเป็นกระบวนการทางการศึกษาที่ช่วยพัฒนากระบวนการทางการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

ส่วนที่สองเป็นตัวอย่างของเกม ผู้อ่านนำไปใช้ได้โดยตรงหรืออาจปรับเปลี่ยนให้ยากขึ้นหรือง่ายขึ้น ตามเนื้อหาในรายวิชาที่สอน รวมถึงปรับให้เหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละระดับได้ด้วยตัวอย่างเกมที่นำเสนอมีดังนี้

1. เกมจับคู่ฐานข้อมูล (Database Matching Game) เป็นเกมที่ทำให้ผู้เรียนรู้จักและเข้าใจเรื่องฐานข้อมูลด้วยการใช้บัตรคำและบัตรภาพ

2. เกมห้องปิดตาย (Escape Room) เป็นเกม que ผู้เล่นจะต้องไขปริศนาปัญหาต่าง ๆ ตามเบาะแสที่ให้มาเพื่อหาทางออกจากห้องปิดตายให้ได้ โดยใช้ความรู้เกี่ยวกับการให้บริการของห้องสมุดเป็นกุญแจในการไขปริศนาแต่ละข้อ

3. เกมการวิเคราะห์วารสารวิชาการด้วยภาพปะติด เป็นเกม que ผู้เรียนต้องคัดแยกสารสนเทศที่มีประโยชน์ออกมาจากบทความวารสารวิชาการ เช่น วัตถุประสงค์ สมมติฐาน ส่วนสรุป เป็นต้น แล้วพิจารณาว่าน่าเชื่อถือในบทความไปปรับใช้กับงานวิชาการของตนเองได้อย่างไรบ้าง

4. เกมเรื่องเล่าห้องสมุด (The Library Story) เป็นเกม que ให้ผู้เรียนผลัดกันบอกเล่าเกี่ยวกับการบริการของห้องสมุด โดยใช้บัตรคำตัวอักษร A-Z

5. เกมลูกเต๋า CRAAP (CRAAP Dice) เป็น
เกมที่สอนเรื่องการประเมินค่าสารสนเทศโดยการ

ออกแบบเป็นลูกเต๋า ให้ผู้เรียนจับกลุ่มกันเล่น
ดังภาพที่ 1

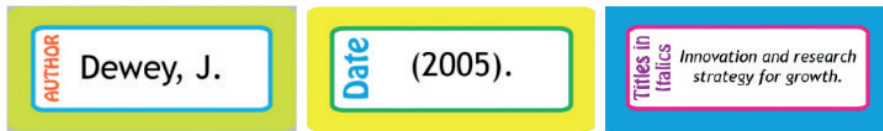


ภาพที่ 1 เกมลูกเต๋า CRAAP

ที่มา : <http://innovativelibraries.org.uk/drive/index.php/s/PO71pusamCGC0Do>

6. เกมการอ้างอิง (Referencing Game) เป็น
เกมที่สอนเกี่ยวกับการเขียนการอ้างอิงเอกสาร โดย
นำบัตรคำที่มีรายการต่าง ๆ เช่น ชื่อผู้แต่ง ชื่อเรื่อง

ปีพิมพ์ เป็นต้น มาเรียงต่อกันให้ถูกต้องตามลำดับ
ของการเขียนบรรณานุกรม ดังแสดงภาพที่ 2

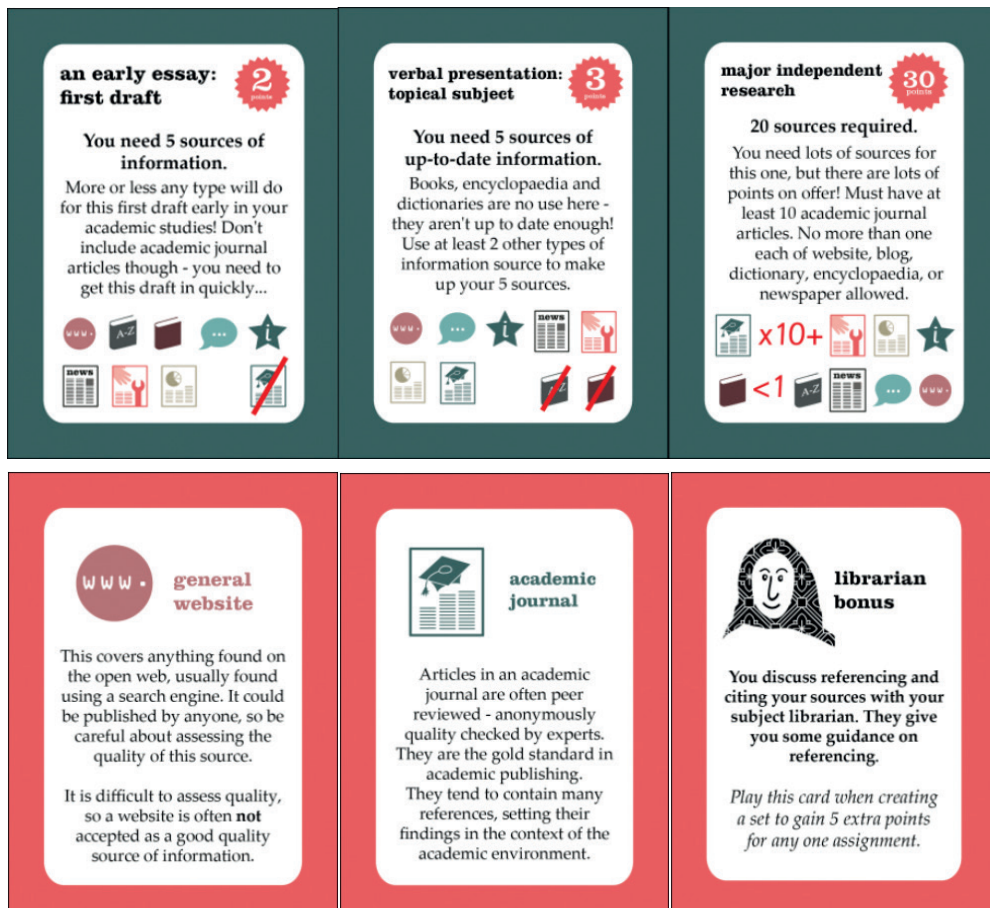


ภาพที่ 2 เกมการอ้างอิง

ที่มา : Walsh, A. (2018: 63)

7. เกมทรัพยากรสารสนเทศ เป็นเกมที่ทำให้ผู้เรียนรู้จัก เข้าใจ และเลือกใช้ทรัพยากรสารสนเทศได้ตรงตามความต้องการ ประกอบไปด้วยการ์ดขึ้นงาน การ์ดทรัพยากรและการ์ดพิเศษ เป็นเครื่องมือ

ในการเล่น การ์ดเกมแต่ละใบจะมีรายละเอียดกิจกรรมและคะแนนต่างกันไปตามความยากง่าย ดังแสดงในภาพที่ 3



ภาพที่ 3 ตัวอย่างเกมทรัพยากร

ที่มา : Walsh, A. (2018: 72-73)

ส่วนที่สามเป็นตัวอย่างกิจกรรมการเล่นแบบอภิปรายกลุ่มเหมาะสำหรับผู้เล่นที่มีจำนวนมากหรือห้องเรียนขนาดใหญ่ ช่วยให้ผู้เรียนทุกคนได้มีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น เช่น กล่องทำนาย (chatterboxes) ซึ่งในกล่องทำนายอาจจะใส่เนื้อหาที่เป็นคำศัพท์ประโยคคำถาม หรือรูปภาพที่เกี่ยวข้องกับทักษะการรู้สารสนเทศ กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการเดิน (learning while Walking) เป็นการให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ผ่านการอภิปรายกับเพื่อน ๆ กลุ่มอื่น ๆ โดยการเดินไปซักถามและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในห้องเรียน ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันในพื้นที่สนใจ เป็นต้น

ส่วนที่สี่เป็นการสร้างเกมและกิจกรรมทางการศึกษาเป็นการอธิบายกระบวนการสร้างเกมและกิจกรรม ตั้งแต่การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของเกมและกิจกรรม กลไกของเกมและกิจกรรม การสร้างต้นแบบของเกมและกิจกรรม การทดลองเล่นเกมและกิจกรรม กฎและกติกาการเล่นเกมและกิจกรรม การกำหนดเวลาในการเล่นเกมและกิจกรรม จำนวนผู้เล่นเกมและกิจกรรม รูปแบบของเกมและกิจกรรม ข้อจำกัดของเกมและกิจกรรมที่ควรพิจารณา รวมถึงการปรับปรุงเกมและกิจกรรมให้เหมาะสม เนื้อหาของหนังสือในส่วนนี้ผู้เขียนได้ให้แบบฝึกหัดเพื่อให้ผู้อ่านได้ฝึกปฏิบัติตามในแต่ละประเด็นด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับขั้นตอนการสร้างเกมทางการศึกษาในรูปแบบห้องปิดตายอย่างละเอียด เพื่อให้ผู้อ่านนำไปปรับใช้ได้จริง ตั้งแต่การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ การพิจารณาข้อจำกัดต่าง ๆ การกำหนด

ฉากในการเล่น การจัดการคำปริศนา การพิจารณาปริศนาที่เป็นไปได้ การทำตัวต้นแบบการทดสอบการเล่น เบาะแสและคำใบ้ รวมไปถึงการสรุปย่อ/การซักถาม รวมไปถึงข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อประโยชน์ในการสร้างเกมทางการศึกษาในรูปแบบห้องปิดตายอีกด้วย

ภาคผนวกของหนังสือเล่มนี้มีสามส่วน ส่วนแรกมีเนื้อหาเกี่ยวกับองค์กรและการประชุมที่เกี่ยวข้องกับเกมและการเล่นของต่างประเทศจากประสบการณ์ของผู้เขียน เช่น สมาคมเทคโนโลยีการเรียนรู้ (ALT) สถาบันบริการแห่งวิชาชีพบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ (CILIP) ส่วนที่สองคือ ข้อดีของการเล่นนำเสนอในรูปแบบการ์ตูน ทำให้เข้าใจประโยชน์ของการใช้เกมและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ และส่วนที่สามนำเสนอหนังสือที่น่าสนใจของสำนักพิมพ์ Innovative Libraries เช่น หนังสือขนาดเล็กเกี่ยวกับวิธีการสอนสำหรับบรรณารักษ์ (The Mini Book of Teaching Tips for Librarians) การเขียนเรียงความด้วยรูปภาพ (Writing Essays by Pictures) เป็นต้น

หนังสือเล่มนี้มีประโยชน์โดยตรงสำหรับบุคลากรในวิชาชีพบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ ทั้งบรรณารักษ์ที่ปฏิบัติงานในห้องสมุดทุกประเภท ครูบรรณารักษ์ และครูที่ปฏิบัติหน้าที่ในห้องสมุดโรงเรียน รวมไปถึงอาจารย์สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ในระดับอุดมศึกษาที่ทำหน้าที่สอนวิชาการรู้สารสนเทศและวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพราะศึกษาเกมและการเล่นจากตัวอย่างที่ผู้เขียนได้นำเสนอไว้ อีกทั้งยังนำ

ไปปรับใช้และปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับบริบท
ของผู้เรียนทุกระดับและสภาพแวดล้อมในแต่ละ
หน่วยงาน นอกจากนี้ผู้เขียนยังได้เชื่อมโยง

ไปยังต้นฉบับและตัวอย่างเกมที่ได้ให้ไว้ใน
รูปแบบออนไลน์ซึ่งดาวน์โหลดไปใช้ได้โดยไม่มี
ค่าใช้จ่าย 

References

- Amazon. (2018). *The librarians' book on teaching through games and play*. Retrieved from <https://www.amazon.co.uk/librarians-book-teaching-through-games/dp/1911500074>
- CRAAP. (n.d.). Retrieved from <http://innovativelibraries.org.uk/drive/index.php/s/PO71pusamCGC0Do>
- Walsh, A. (2018). *The librarians' book on teaching through games and play*, Tallinn: Innovative Libraries