



การจัดการเรียนการสอนออนไลน์โดยใช้เกมคาแรกเตอร์ วิชาทักษะชีวิต ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ด้านการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

ชญานี ขวัญชูช

วิชาเอกนันทนาการและภาษาเพื่อการท่องเที่ยว โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีความก้าวหน้าและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง การเข้าถึงเทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้จึงเป็นไปได้ง่ายมากขึ้น ภายใต้สภาพสังคมในยุคปัจจุบันที่มีสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 ส่งผลให้ระบบการศึกษาของประเทศไทยมีการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง การเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์จึงเป็นทางเลือกสำคัญที่เข้ามามีบทบาทต่อการเรียนรู้ในยุคสมัยนี้ เพื่อให้ผู้เรียนได้ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกได้อย่างก้าวหน้า โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จึงต้องปรับวิธีการจัดการเรียนการสอนเป็นรูปแบบออนไลน์ ผ่านโปรแกรม Microsoft Teams

การเรียนการสอนรายวิชาทักษะชีวิต ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 วิชาเอกนันทนาการและภาษาเพื่อการท่องเที่ยว โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) เป็นรายวิชาที่ให้ผู้เรียนได้ศึกษาเกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ องค์ประกอบของวิชาทักษะชีวิตทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น 2) ด้านการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจและแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ 3) ด้านการจัดการกับอารมณ์และความเครียด และ 4) ด้านการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น เพื่อปรับเปลี่ยนทัศนคติทางด้านจิตใจ อารมณ์ ความคิด สติปัญญา และสังคม ให้รู้จักการปฏิบัติตนให้เข้ากับครอบครัว สังคมและสิ่งแวดล้อม ฝึกตนเองให้มองโลกในแง่ดี ไม่สร้างความเดือดร้อนให้กับผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่กำหนดให้ทักษะชีวิตเป็นสมรรถนะสำคัญที่ผู้เรียนทุกคนพึงได้รับการพัฒนา

เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่งที่ไม่มีการคุกคามที่ตายตัวหรือซับซ้อน กฎ กติกาของเกมสามารถปรับให้เหมาะสมกับผู้เล่นในแต่ละกลุ่ม มีคะแนนเป็นแรงจูงใจในการแข่งขัน เกมจึงเป็นการเล่นที่ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาทักษะต่างๆ ได้รับประสบการณ์ในการเล่นจากการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อันเป็นการเพิ่มประสบการณ์ชีวิต เช่น การเล่นที่ใช้ทักษะ (Motor Skill) การเล่นที่ใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ (Sensory Perceptual) และการเล่นที่ใช้สติปัญญา (Intellectual) ซึ่งบทความนี้เป็นกรกล่าวถึงการใช้อุปกรณ์เกมคาแรกเตอร์ในรายวิชาทักษะชีวิต ด้านการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจและแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 วิชาเอกนันทนาการและภาษาเพื่อการท่องเที่ยว โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

องค์ประกอบของทักษะชีวิต

ทักษะชีวิตที่สำคัญ เหมาะสมและสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน คือ องค์ประกอบของทักษะชีวิตของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กำหนดองค์ประกอบทักษะชีวิตที่สำคัญไว้ 4 ด้าน ดังนี้

1. ด้านการตระหนักรู้และการเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น หมายถึง การมีความภูมิใจในตนเองและผู้อื่น แสดงออกในสิ่งที่ตนเองภาคภูมิใจ และของเพื่อนให้ผู้อื่นรับรู้ มีความเชื่อมั่นในตนเองและผู้อื่น ถ้า



แสดงความคิดความรู้สึกและการกระทำของตนเองได้อย่างมั่นใจ ยอมรับการกระทำ ความรู้สึก และความคิดที่ดีของผู้อื่น

2. ด้านการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ หมายถึง การรู้จักขั้นตอนการแก้ปัญหา และวิธีการตัดสินใจที่ถูกต้อง สามารถวิเคราะห์สาเหตุของการเกิด และเผชิญกับปัญหา และเลือกแก้ไขปัญหอย่างถูกต้องเหมาะสมกับสถานการณ์ด้วยวิธีการที่สร้างสรรค์

3. ด้านการจัดการกับอารมณ์และความเครียด หมายถึง การรู้จักสร้างความสุขให้แก่ตนเอง และรู้วิธีการที่ทำให้ตนเองมีความสุขได้อย่างเหมาะสมเมื่อเกิดความเครียด

4. ด้านการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น หมายถึง การทำงานร่วมกับผู้อื่น และให้ความร่วมมือได้เป็นอย่างดี โดยมีความสำเร็จบนพื้นฐานความเป็นประชาธิปไตย และปฏิบัติตามข้อตกลง และกติกาของกลุ่ม ชั้นเรียน และสังคม

แนะนำเกมคาแรกเตอร์ (Character)

เป็นเกมที่สร้างขึ้นจากโปรแกรม Power Point ผู้สอนได้พัฒนามาจากเกม Who is it? ซึ่งเกม Who is it? มีลักษณะเป็นบอร์ดเกมที่มีผู้เล่นจำนวน 2 คน แข่งขันเพื่อสืบหาชื่อตัวละครของฝ่ายตรงข้าม

เกมคาแรกเตอร์ (Character) ผู้เรียนจะต้องค้นหาตัวละครของกลุ่มอื่น โดยการถามคำถาม ใช่/ไม่ใช่ เพื่อเก็บข้อมูลให้ได้มากที่สุด กลุ่มใดเก็บคะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ



เกม Who is it?



เกมคาแรกเตอร์ Character

จุดมุ่งหมายของเกม

1. เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์
2. เพื่อฝึกกระบวนการวางแผน และการจัดการฐานข้อมูลที่มี
3. เพื่อส่งเสริมการทำงาน และการสร้างสัมพันธภาพที่ดีร่วมกับผู้อื่น

อุปกรณ์ / สื่อที่ใช้

1. โปรแกรม Microsoft Teams
2. เกมคาแรกเตอร์ (Character) บนโปรแกรม Power Point
3. เพลง / Sound Effect ช่วยในการสร้างบรรยากาศในชั้นเรียน



ขั้นตอนและวิธีการในการเล่น

1. ขั้นนำ ผู้สอนกล่าวทักทายผู้เรียน พร้อมเกริ่นนำเนื้อหาก่อนเข้าสู่กิจกรรม และอธิบายกฎกติกาในการเล่นอย่างละเอียด เปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามประเด็นที่สงสัย
2. ขั้นสาธิต ผู้สอนยกตัวอย่างวิธีการเล่น โดยการสาธิตวิธีการเล่นเกมเพื่อเป็นการทบทวนความเข้าใจของผู้เรียนก่อนการเล่นจริง และเปิดให้ผู้เรียนซักถามประเด็นที่สงสัย
3. ขั้นดำเนินกิจกรรม

3.1 ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็นกลุ่มต่างๆ กัน จำนวน 4 กลุ่ม (ผู้เรียนจำนวน 38 คน จำนวน 9 คน 2 กลุ่ม และ จำนวน 10 คน 2 กลุ่ม)

3.2 ผู้สอนกำหนดเวลาให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มประชุมกันในห้อง Channel กลุ่มของตนเอง (อาจารย์สร้างห้อง Channel แบบกลุ่มปิดเตรียมไว้) เพื่อเลือกตัวละครประจำกลุ่ม จำนวน 1 ตัวละคร แจกกับอาจารย์ผู้สอนใน Channel ของกลุ่มตนเอง

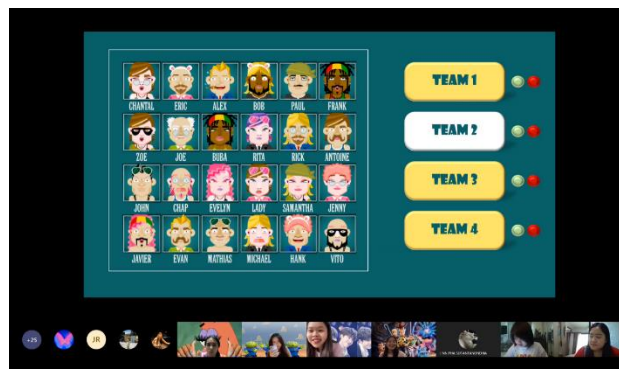
3.3 ผู้สอนทบทวนกฎ กติกาข้อคำถามที่ไม่สามารถใช้ในการเล่นเกมเพื่อเตรียมความพร้อมและความเข้าใจของทุกกลุ่มก่อนการเล่น เกม คำถามที่ไม่สามารถถามได้ เช่น คำถามปลายเปิด “ผมของคุณคืออะไร” หรือ “คุณใส่เสื้อสีอะไร” เป็นต้น

3.4 เริ่มการเล่นกิจกรรมโดยแต่ละกลุ่มเวียนกันถามครั้งละ 1 คำถาม / รอบ โดยกลุ่มที่จะเป็นผู้ถามจะมีไฟแสดงขึ้นที่ชื่อกลุ่มของตนเอง เวียนจนครบทุกทีม การจบรอบแต่ละครั้งผู้สอนจะให้แต่ละทีมลงคะแนนเสียงตัดสินใจร่วมกันว่าควร “ไปต่อ” หรือ “ขอประชุม” เป็นการฝึกให้ผู้เรียนประเมินสถานการณ์ตรงหน้า และการให้ความสำคัญกับความคิดเห็นของผู้อื่น

3.4.1 “ไปต่อ” ผู้เรียนแต่ละกลุ่มจะได้เริ่มถามเก็บข้อมูลเพิ่มใหม่อีกรอบเพื่อนำคำตอบมาวิเคราะห์ผลร่วมกับสมาชิกในทีม

3.4.2 “ขอประชุม” ผู้เรียนแต่ละกลุ่มจะกลับไปประชุมกับกลุ่มของตนเองในห้อง Channel เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้รับมาในการถามคำถาม ไม่ว่าจะคำถามที่กลุ่มตนเองถาม หรือคำถามที่กลุ่มอื่นถาม เพื่อนำมาวิเคราะห์และลดการถามคำถามซ้ำเดิม

3.4.3 ในรอบการแข่งขัน แต่ละทีมสามารถเลือก “ถามคำถาม” หรือ “ขอตอบ” ได้เพียง 1 ตัวเลือก เพื่อฝึกการตัดสินใจร่วมกันของผู้เรียนในกลุ่มนั้น ในกรณีที่ “ขอตอบ” จะมีเกณฑ์คะแนนดังนี้ ตอบถูกได้รับ 20 คะแนน / ตอบผิดถูกหัก 25 คะแนน ดังนั้นผู้เรียนจะต้องตัดสินใจอย่างรอบคอบ ทบทวนข้อมูลที่ได้จากการเก็บข้อมูลให้ได้มากที่สุด เพื่อไม่ให้กลุ่มตัวเองถูกหักคะแนน (กลุ่มที่ถูกเลือกตอบยังสามารถเล่นเกมเพื่อสะสมคะแนนได้) กลุ่มที่มีคะแนนสะสมมากที่สุดเป็นผู้ชนะ



4. ขั้นสรุปกิจกรรม ผู้สอนสรุปคะแนนสะสมของแต่ละกลุ่ม พร้อมกับให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันระดมความคิด “สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเล่นเกมคาแรกเตอร์ (Character)” ผู้เรียนส่วนใหญ่แสดงความ



คิดเห็นว่า ได้เรียนรู้การคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกันกับผู้อื่น การจัดกระบวนการทำงาน การสื่อสารอย่างเป็นระบบ... 1) เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ 2) เพื่อฝึกกระบวนการวางแผน และการจัดการฐานข้อมูลที่มี และ 3) เพื่อส่งเสริมการทำงาน และการสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีร่วมกับผู้อื่น

1. สิ่งทีนักเรียนได้เรียนรู้จากกิจกรรม... 2.กระบวนการทำงาน / กระบวนการจัดการ / การแบ่งงาน (ในกลุ่ม) -แบ่งงานตามความถนัด -ทำหน้าที่ของตัวเอง -นำข้อมูลที่ได้มาแชร์กันในกลุ่ม -พูดคุยกันเพื่อสรุปคำตอบ

MEOW... ส่งให้เด็กเรียนรูจากกิจกรรม... ได้มีการทำงานเป็นทีมเป็นครอบครัว... ส่งมอบใบมีดให้ได้รับค่าตอบแทนได้มีกิจกรรมการทำงานเป็นทีมกับเพื่อนจะนำมาซึ่งความสำเร็จได้ความสนุกสนานมากมาย

- 1. สิ่งทีนักเรียนได้เรียนรู้จากกิจกรรม ; ความสามัคคี ; ความซื่อสัตย์ ; ความมีไหวพริบดี ; ความคล่องแคล่วในการตอบ ; การคิดวิเคราะห์ ; การทำงานเป็นทีม
- 2.กระบวนการทำงาน / กระบวนการจัดการ / การแบ่งงาน (ในกลุ่ม) ; มีการทำงานอย่างสามัคคีกัน ; รู้จักการไปปรึกษาหารือ ในการตัดสินใจ ; รู้จักกันจนสนิทสนมและแบ่งปันกัน

สรุป

ทักษะชีวิต ด้านการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ หมายถึง การรู้จักขั้นตอนการแก้ปัญหา และวิธีการตัดสินใจที่ถูกต้อง สามารถวิเคราะห์สาเหตุของการเกิด และเผชิญกับปัญหาเลือกแก้ไขปัญหาย่างถูกต้องเหมาะสมกับสถานการณ์ด้วยวิธีการที่สร้างสรรค์

เกมคาแรกเตอร์ (Character) เป็นเกมที่ผู้เล่นจะต้องค้นหาตัวละครของกลุ่มอื่น โดยการถามคำถามใช่/ไม่ใช่ เพื่อเก็บข้อมูลให้ได้มากที่สุด และนำคำตอบมาวิเคราะห์ผลร่วมกับสมาชิกในทีม ผู้เล่นสามารถเลือก "ถามคำถาม" หรือ "ขอตอบ" ได้เพียง 1 ตัวเลือก เพื่อฝึกการตัดสินใจร่วมกันของผู้เรียนในกลุ่มนั้นๆ ดังนั้นผู้เรียนจะต้องตัดสินใจอย่างรอบคอบ ทบทวนข้อมูลที่ได้จากการเก็บข้อมูลให้ได้มากที่สุด เพื่อไม่ให้กลุ่มตัวเองถูกหักคะแนน กลุ่มที่มีคะแนนสะสมมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

จากการสรุปผลการระดมความคิดของผู้เรียน พบว่า ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะการคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกันกับผู้อื่น การจัดกระบวนการทำงาน การสื่อสารอย่างเป็นระบบ ฝึกการตั้งคำถามเพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบที่ถูกต้อง การแบ่งหน้าที่กันจดคำตอบและคำถาม นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อตัดตัวเลือกทิ้งไป ซึ่งสอดคล้องกับหัวข้อเรื่อง ทักษะชีวิต ด้านการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญที่ผู้เรียนทุกคนควรได้รับการฝึกฝนและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

เอกสารอ้างอิง

กรมพลศึกษา. (2557). คู่มือผู้นำนันทนาการ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: กิจการโรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึกในพระราชูปถัมภ์
ความหมายของเกม. (2558). ความหมายของเกม. สืบค้นเมื่อ 11 สิงหาคม 2564, จาก https://prezi.com/fxwgu0in5wo2/presentation/



- ณศศิอุษา บุซบกแก้ว. (2561, มีนาคม). การเรียนรู้โดยจัดกิจกรรมโครงการและทักษะชีวิตของเด็กมัธยมศึกษาตอนปลาย : กรณีศึกษาโรงเรียนศึกษาศาสตร์. **เกษมบัณฑิต**. 19 (ฉบับพิเศษ). สืบค้นเมื่อ 11 สิงหาคม 2564, จาก <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jkbu/article/view/108897>
- วิทยา วาโย. (2563, พฤษภาคม-สิงหาคม). การเรียนการสอนแบบออนไลน์ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID-19: แนวคิดและการประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอน. **ศูนย์อนามัยที่ 9**. 14 (34). สืบค้นเมื่อ 11 สิงหาคม 2564, จาก <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/RHPC9Journal/article/view/242473/165778>
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2564). **แนวทางการพัฒนาทักษะชีวิต บูรณาการการเรียนการสอน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้**. สืบค้นเมื่อ 11 สิงหาคม 2564. จาก <https://anyflip.com/ajxmm/hnyd/basic>