



การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation gaming) : Tropical Paradise วิชาการบริหารและการจัดการท่องเที่ยว 1

ชญานี ขวัญชูช

วิชาเอกนันทนาการและภาษาเพื่อการท่องเที่ยว โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อโรค COVID-19 ที่ส่งผลให้การศึกษาไม่สามารถดำเนินการสอนตามปกติที่โรงเรียนได้นั้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จึงได้จัดการเรียนการสอนในรูปแบบปกติใหม่ที่สอดคล้องกับมาตรการการป้องกันการระบาด ด้วยโปรแกรม Microsoft Teams ซึ่งการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบห้องเรียนออนไลน์นั้น อุปกรณ์ดิจิทัล เครื่องมือสื่อสาร และคอมพิวเตอร์ จัดเป็นอุปกรณ์สำคัญที่ผู้เรียนทุกคนนั้นใช้ในการเรียนออนไลน์

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Gaming) เป็นการนำสถานการณ์จำลองต่างๆ มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน เพื่อจำลองเหตุการณ์ต่างๆ ให้ผู้เรียนได้ทดลองปฏิบัติจริง เป็นการผสมผสานระหว่างการแสดงบทบาทสมมติ ให้เข้ากับเกมที่มีกฎเฉพาะ และคล้ายคลึงกับความเป็นจริง ซึ่งในรายวิชาการบริหารจัดการท่องเที่ยว 1 (พ 30289) จึงได้จัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Tropical Paradise ซึ่งเป็นเกมสร้างเมืองท่องเที่ยวจำลอง บนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยมีกฎกติกาการเล่นที่สะท้อนความเป็นจริง ผู้เรียนได้รับโอกาสที่จะเป็นนักวางแผน และเป็นผู้มีอำนาจตัดสินใจการสร้างสถานที่ท่องเที่ยว การวางแผน การตัดสินใจในการแก้ปัญหาต่างๆ ส่งเสริมการสร้างองค์ความรู้เบื้องต้นในการบริหารจัดการ ลักษณะความสำคัญของการวางแผนและจัดการการบริหารโครงสร้างของเมืองท่องเที่ยวที่ตนเองดูแล การบริหารประชากรในเมือง การจัดสรรงบประมาณ รวมถึงการคิดเชิงวิพากษ์ ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินตนเอง บอกเล่าประสบการณ์ อุปสรรคที่พบเจอระหว่างการทำงาน และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานของตนเอง

แนะนำเกม Tropical Paradise

เกม Tropical Paradise หรือ เกมสร้างเมืองจำลอง เป็นเกมการสร้างเมืองท่องเที่ยวจำลอง โดยผู้เล่นเป็นผู้บริหารจัดการเมืองท่องเที่ยวของตนเอง บนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ สามารถติดตั้งแอปพลิเคชันได้ทั้งอุปกรณ์เคลื่อนที่ หรือ Computer ดาวน์โหลดได้จาก App Store , Google Play และ Microsoft การจัดสรรงบประมาณในการลงทุน การบริหารจำนวนประชากรที่ต้องสอดคล้องกับการขยายเมืองของตนเอง การแก้ปัญหาคนตกงานจากจำนวนประชากรที่เพิ่มมากขึ้น การสร้างสิ่งอำนวยความสะดวกให้คนในเมืองเพื่อไม่ให้ความสุขของคนในเมืองลดลง ผู้เล่นจะต้องตัดสินใจแก้ไขปัญหาให้เมืองยังคงดำเนินธุรกิจต่อไป

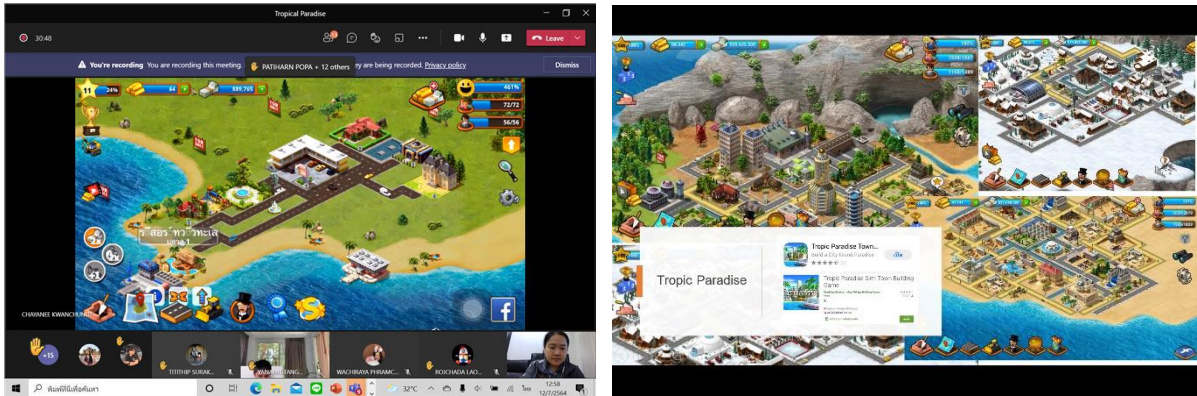


1.1 การเตรียมการของผู้สอน ผู้สอนหาข้อมูลเกมจำลองสถานการณ์ (Simulation gaming) ที่มีเนื้อหา และวิธีการดำเนินกิจกรรมที่ตรงกับวัตถุประสงค์ของรายวิชาการบริหารและการจัดการ



ห้องเที่ยว 1 (พ 30289) ซึ่งต้องเป็นเกมการบริหาร (Management Games) ผู้สอนเตรียมวางแผนระยะเวลาที่จะกำหนดให้ผู้เรียนเล่นเกม โดยเรียนรู้ และฝึกเล่นเกม Tropical Paradise ด้วยตนเองก่อนนำไปใช้กับผู้เรียนจริง

1.2 การเตรียมการของผู้เรียน ผู้เรียนต้องได้รับการเตรียมความพร้อมก่อนเล่นเกมจำลองสถานการณ์ โดยผู้สอนอธิบายถึงวิธีการเรียนรู้รูปแบบการใช้เกมจำลองสถานการณ์ แนะนำเกม Tropical Paradise และวิธีการติดตั้งแอปพลิเคชัน โดยกำหนดให้ผู้เรียนที่ดำเนินการติดตั้งแล้วกดไอคอนยกมือ เพื่อแสดงสัญลักษณ์ในความพร้อมสู่ขั้นต่อไป



2. ขั้นตอนกิจกรรม

2.1 ผู้สอนอธิบายวิธีการเล่นเกม Tropical Paradise รวมถึงความหมายของสัญลักษณ์ต่างๆ ภายในเกมเบื้องต้น โดยการแชร์ภาพหน้าจอของการเล่นให้กับผู้เรียน

2.2 ผู้เรียนเริ่มเล่นเกม Tropical Paradise โดยผู้สอนกำหนดเป้าหมายระยะแรกในการเล่น เพื่อเป็นการตรวจสอบความเข้าใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

2.3 ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยในการเล่น และกำหนดระยะเวลาในการเล่นจำนวน 1 สัปดาห์ (เริ่มตั้งแต่วันที่ 12 กรกฎาคม – 19 กรกฎาคม 2564)

Tropic Paradise

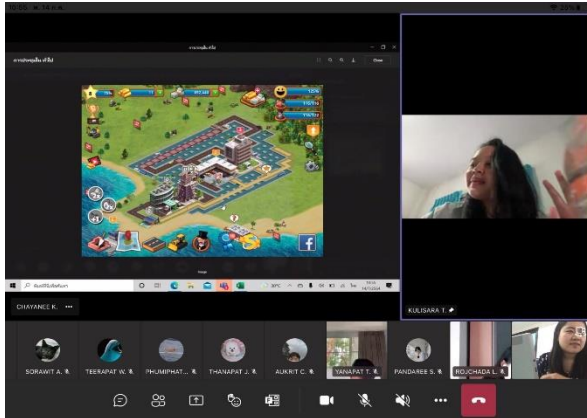
ให้นักเรียนคิดเล่นเกม **Tropic Paradise** บนอุปกรณ์เครื่องมือสื่อสาร และออกแบบสร้างเมือง บริหารเกาะสวรรค์ของตนเองให้บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด ดังนี้

12 กรกฎาคม 2564	บ้านเรือน ชุมชน (ที่มีผู้คน 14 คนขึ้นไป)	1 หลัง
	ประชากร ผู้คน รวม	40 คน
	กิจการพาณิชย์ (ที่มีกำไร 2,400 ขึ้นไป / 1 กิจการ)	2 กิจการ

2.4 การอภิปรายสรุปและสะท้อนคิดหลังเรียน ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสะท้อนความคิด โดยผู้เรียนแชร์ภาพหน้าจอของตนเอง พร้อมอธิบายเหตุผลในการวางแผนการบริหารดังกล่าว ใช้คำถามกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน “เหตุใดจึงสร้างผังเมืองในรูปแบบนี้” สอบถามความรู้สึกของผู้เรียนต่อ



สถานการณ์ในการแก้ไขปัญหาที่ “นักเรียนพบเจอปัญหาอะไรบ้างระหว่างการเล่น เกม Tropical Paradise”



3. ชั้นประเมินผล

ผู้สอนกำหนดชิ้นงานให้ผู้เรียนได้มีโอกาสประเมินตนเอง ให้ผู้เรียนทบทวนตัวเองในการปฏิบัติกิจกรรมเรียนรู้ข้อผิดพลาดของตนเองไปสู่การปรับปรุงพัฒนาตนเองของผู้เรียน ดังนี้

กิจกรรมที่ 2 (ส่งงาน Tropical Paradise)

โรงเรียนสาธิต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

ให้นักเรียนสรุปกิจกรรมจากเกม Tropical Paradise โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ส่วนที่ 1
รูปภาพความแตกต่างของผลงานระหว่างวันแรก (12/07/64) และปัจจุบัน

ส่วนที่ 2

1. นักเรียนได้เรียนรู้อะไรจากเกม Tropical Paradise (อธิบายเป็นข้อ / บรรยาย ก็ได้)
2. ให้คะแนนตัวเองเท่าไร จากกิจกรรมนี้ (เต็ม 15 คะแนน)
3. เพราะอะไรถึงให้คะแนนตัวเองเท่านั้น

** ตกแต่ง / ออกแบบ ให้สวยงาม



ตัวอย่างผลงานและการประเมินตนเองของผู้เรียน

Tropical Paradise

Part 1 : ความแตกต่างระหว่างในทาง เกมออนไลน์

Part 2 :

1. ได้รู้เกี่ยวกับบริหารงานและการบริหารจัดการเมืองของตนเอง ทำอะไรจะทำได้ ในเมืองนี้มีความสุข มีที่อยู่อาศัย และไม่มีการ ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ต่างๆ ในการวางผังเมือง จำลองการเป็นผู้นำและผ่อนหย่อนจากความเครียด
2. ให้คะแนน 13 เต็ม 15 เพราะรู้สึกว่าการแข่งขันกับเพื่อนไม่ได้ดี อาจจะเพราะไม่ค่อยมีเวลาได้เล่นจนทำให้ความชอบของคนที่บอกเขาจนกระทั่งคิดได้ว่า จะมุ่งเน้นความชอบจนเป็นปีที่ 1 ความชอบอาจจะลดลงไปบ้าง แต่ก็ยังได้ค่ากว่า 100 ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่ตัวเองตั้งใจไว้ทั้งที่วางผังเมืองก็ยังไม่ค่อยเข้าใจ แต่ก็รู้สึกมีความสุขดีในแบบ

TROPICAL PARADISE

ตอนแรกที่เริ่มเล่นรู้สึกว่าการวางผังเมืองเป็นเรื่องที่ค่อนข้างยากและน่าเบื่อ แต่ 1 วัน ก็คงจะรู้สึกว่าการวางผังเมืองเป็นเรื่องที่ค่อนข้างง่ายและน่าสนใจมากขึ้นเรื่อยๆ

นอกจากนี้ผมยังได้เรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องการจัดการเมืองและการบริหารงานของตนเองอีกด้วย

สรุปกิจกรรม Tropical Paradise

จากเกม

12/07/64 19/07/64

14/15 points

TROPICAL PARADISE

THEN...

NOW...

12/15

สิ่งที่ได้เรียนรู้จากเกม

การวางผังเมืองและการบริหารงานของตนเอง ทำอะไรจะทำได้ ในเมืองนี้มีความสุข มีที่อยู่อาศัย และไม่มีการ ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ต่างๆ ในการวางผังเมือง จำลองการเป็นผู้นำและผ่อนหย่อนจากความเครียด

ให้คะแนน เพราะ รู้สึกว่าการแข่งขันกับเพื่อนไม่ได้ดี อาจจะเพราะไม่ค่อยมีเวลาได้เล่นจนทำให้ความชอบของคนที่บอกเขาจนกระทั่งคิดได้ว่า จะมุ่งเน้นความชอบจนเป็นปีที่ 1 ความชอบอาจจะลดลงไปบ้าง แต่ก็ยังได้ค่ากว่า 100 ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่ตัวเองตั้งใจไว้ทั้งที่วางผังเมืองก็ยังไม่ค่อยเข้าใจ แต่ก็รู้สึกมีความสุขดีในแบบ

Tropical Paradise

Before

After

1. อะไรคือจุดประสงค์ของกิจกรรม?

2. คะแนนเต็ม 15 ได้ตัวเลขเท่าไร?

10 คะแนน

3. เพราะอะไร?

เพราะรู้สึกว่าการแข่งขันกับเพื่อนไม่ได้ดี อาจจะเพราะไม่ค่อยมีเวลาได้เล่นจนทำให้ความชอบของคนที่บอกเขาจนกระทั่งคิดได้ว่า จะมุ่งเน้นความชอบจนเป็นปีที่ 1 ความชอบอาจจะลดลงไปบ้าง แต่ก็ยังได้ค่ากว่า 100 ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่ตัวเองตั้งใจไว้ทั้งที่วางผังเมืองก็ยังไม่ค่อยเข้าใจ แต่ก็รู้สึกมีความสุขดีในแบบ

สรุป Tropical Paradise

1. สิ่งที่ได้เรียนรู้จากเกม Tropical Paradise
 - การคำนวณจากการคำนวณเรื่องค่าใช้จ่ายและกำไร
 - การวางแผนงาน เช่น เรื่องพื้นที่และเรื่องประชากร
 - การบริหารธุรกิจ เช่น เรื่องการเงินค่าใช้จ่ายกำไร และการวางแผนงานโดยรวม
 - การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า
 - การบริหารเวลา
2. ให้คะแนนตัวเองเท่าไรจากกิจกรรมนี้ (เต็ม 15) ให้ 15 คะแนนค่ะ
3. เพราะอะไรถึงให้คะแนนตัวเองเท่านี้

เพราะรู้สึกว่าการวางผังเมืองเป็นเรื่องที่ค่อนข้างง่ายและน่าสนใจมากขึ้นเรื่อยๆ

นอกจากนี้ผมยังได้เรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องการจัดการเมืองและการบริหารงานของตนเองอีกด้วย

นายฐานวัฒน์ ฐานะวัต ม. 6 RLT #30

สรุป Tropical Paradise

1. สิ่งที่ได้เรียนรู้จากเกม Tropical Paradise

- การคำนวณจากการคำนวณเรื่องค่าใช้จ่ายและกำไร
- การวางแผนงาน เช่น เรื่องพื้นที่และเรื่องประชากร
- การบริหารธุรกิจ เช่น เรื่องการเงินค่าใช้จ่ายกำไร และการวางแผนงานโดยรวม
- การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า
- การบริหารเวลา

2. ให้คะแนนตัวเองเท่าไรจากกิจกรรมนี้ (เต็ม 15) ให้ 15 คะแนนค่ะ

3. เพราะอะไรถึงให้คะแนนตัวเองเท่านี้

เพราะรู้สึกว่าการวางผังเมืองเป็นเรื่องที่ค่อนข้างง่ายและน่าสนใจมากขึ้นเรื่อยๆ

นอกจากนี้ผมยังได้เรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องการจัดการเมืองและการบริหารงานของตนเองอีกด้วย

นายฐานวัฒน์ ฐานะวัต ม. 6 RLT #30

Tropical Paradise

Before...

After...

15 คะแนน

เพราะรู้สึกว่าการวางผังเมืองเป็นเรื่องที่ค่อนข้างง่ายและน่าสนใจมากขึ้นเรื่อยๆ

นอกจากนี้ผมยังได้เรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องการจัดการเมืองและการบริหารงานของตนเองอีกด้วย

นายฐานวัฒน์ ฐานะวัต ม. 6 RLT #30



สรุป

เกม เป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความบันเทิง ความรู้ และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงช่วยผ่อนคลายความเครียดในช่วงการเรียนออนไลน์ให้กับผู้เรียน การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation gaming) จึงเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นจริงในสถานการณ์ที่จำลองขึ้นมา เกม Tropical Paradise เป็นอีกหนึ่งทางเลือกของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation gaming) ในด้านการบริหารจัดการสถานที่ท่องเที่ยวบนเกาะของตนเอง กลยุทธ์ในทางวางแผนระยะสั้น ระยะยาว และการรับมือแผนการฉุกเฉิน เช่น ความสุขของคนในเมืองลดลง จะมีวิธีการจัดการอย่างไรที่เกิดผลในระยะยาว

จากการประเมินตนเองของผู้เรียน พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ให้คะแนนตนเองอยู่ในระหว่าง 10 – 15 คะแนน (จากคะแนนเต็ม 15 คะแนน) ซึ่งผู้เรียนได้อธิบายถึงความพยายาม ความตั้งใจ ความรับผิดชอบในการเข้าไปบริหารเกมตลอดระยะเวลา 1 สัปดาห์ และความสามารถในการแก้ปัญหา รวมถึงการยอมรับข้อผิดพลาด เพื่อนำไปสู่การแก้ไขและพัฒนาตนเอง นอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถอธิบายสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเล่นเกมไว้ดังนี้ ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการสร้างเมืองและการบริหารจัดการเมืองของตนเอง เรียนรู้การจัดการงบประมาณ วิธีการทำให้คนในเมืองมีความสุข มีที่อยู่อาศัย ไม่ตกงาน ควบคุมไปกับการสร้างรายได้จากสถานที่ท่องเที่ยวบนเกาะตนเอง ได้ผ่อนคลายจากความเครียดในการเรียนออนไลน์ และสามารถนำประสบการณ์ไปใช้ในชีวิตประจำวันต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- สุขสม สิวะอมรัตน์. (2552). ผลของการใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อความสามารถในการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดเลียบราษฎร์บำรุง เขตบางซื่อ กรุงเทพมหานคร. สารนิพนธ์ กศ.ม (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุทิน ณ สุวรรณ. (2555). วิธีสอนแบบเกมจำลองสถานการณ์ (Simulation gaming). สืบค้นเมื่อ 10 สิงหาคม 2564, จาก <http://suthinnaa.blogspot.com/2012/12/simulation-gaming.html>
- การจำลองสถานการณ์ Simulation (ชิมูเลชั่น). (2561). การจำลองสถานการณ์ Simulation (ชิมูเลชั่น). สืบค้นเมื่อ 10 สิงหาคม 2564, จาก <https://www.mindphp.com/บทความ/31-ความรู้ทั่วไป/5219-simulation.html>
- ชันธุ์ชัย อธิเกียรติ. (2564). การสอนแบบทันสมัยและเทคนิควิธีการสอนแนวใหม่. สืบค้นเมื่อ 10 สิงหาคม 2564, จาก https://regis.skru.ac.th/RegisWeb/webpage/addnews/data/2017-07-24_078.pdf
- นงลักษณ์ มีแก้ว. (2564). กิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องความหลากหลายของสิ่งมีชีวิตโดยใช้เกมที่บูรณาการกับสื่อความจริงเสริม. สืบค้นเมื่อ 10 สิงหาคม 2564, จาก <https://ilmahidol.ac.th/th/newsletter52-article2/>
- วรางคณา คุ่มสุข. (2564, มกราคม-เมษายน). การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง. วารสารสภาการสาธารณสุขชุมชน. 3(1). สืบค้นเมื่อ 10 สิงหาคม 2564, จาก <https://he01.tci-thaijo.org/index.php/JCCPH/article/view/247834/168613>
- ณรงค์ กาญจนะ. (2560). วิธีสอน (Teaching Methods). สืบค้นเมื่อ 10 สิงหาคม 2564, จาก http://skruteachingmethods.blogspot.com/p/blog-page_16.html