

## Story of the world: เกมร้อยเรื่องโลก



ในช่วงที่ผ่านมา เกมการ์ด-เกมกระดานกลับมาได้รับความนิยมอีกครั้งในยุคดิจิทัล เมื่อผู้คนเบื่อหน่ายกับสังคมก้มหน้าและอยากทำกิจกรรมที่มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันมากขึ้น แม้แต่ในวงการการศึกษาที่ครูและอาจารย์ก็เล็งเห็นถึงประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการเล่น โดยการแฝงเนื้อหาสาระในวิชาเรียนเข้าไปในเกมการ์ดและเกมกระดาน เพื่อจูงใจให้นักเรียนสนุกไปกับการเรียนรู้และพัฒนาทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้น

นางสาวดวงดาว กาญจน์พัฒนกิจ นิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4 ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นตัวแทนทีมนวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์สำหรับชั้นเรียนรวม “ร้อยเรื่องโลก” ประกอบด้วยนายปิยะพล เวชโชโย นายภัทรวิทย์ ต้นนิลกุล นายสากล นนทะภานางสาวณัฐณลิน พร้อมสงฆ์ และนายนันท์นภัส ลาภสาร นำเสนอเกมการ์ด-เกมกระดานประวัติศาสตร์สนุกๆ เพื่อเชื่อมสัมพันธ์และสร้างความมั่นใจให้กับเด็กบกพร่องทางสายตา ให้สามารถเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนๆ ได้ไม่มีสะดุด

“การออกแบบสื่อการเรียนรู้ มักจะมองข้ามในเรื่องของการจัดทำสื่อการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็น เราเห็นว่าหลายโรงเรียนมีผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางร่างกายเรียนร่วมชั้นกับนักเรียนทั่วไปด้วย ดังนั้น เวลาจัดกิจกรรมระหว่างเรียน จึงทำให้เด็กกลุ่มนี้เกิดความแตกต่างและขาดความมั่นใจในการมีส่วนร่วมในกิจกรรม”

“การทำสื่อการเรียนรู้ให้โรงเรียนที่มีนักเรียนหลากหลาย ต้องคำนึงถึงนักเรียนที่บกพร่องทางการมองเห็นด้วย เพื่อให้เด็ก ๆ สามารถเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กันได้อย่างเท่าเทียม” นางสาวดวงดาว กล่าว



Story of the world: การ์ดยุคสมัย



Story of the world: การ์ดเหตุการณ์



Story of the world: การเรียง Timeline บนบอร์ด

## Story of the world

“ร้อยเรื่องโลก” เกมการ์ดผสมเกมกระดานที่จะพานักเรียนย้อนรอยประวัติศาสตร์โลกสมัยใหม่  
เหมาะสำหรับผู้เรียนช่วงมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วยอุปกรณ์การเล่น 3 ชนิด แบ่งเป็น  
การ์ด 9 ยุคประวัติศาสตร์ ได้แก่...

- ยุคสมัยสำรวจทางทะเล
- ยุคสมัยการปฏิวัติวิทยาศาสตร์
- ยุคสมัยปฏิรูปศาสนา
- ยุคสมัยปฏิวัติอุตสาหกรรม
- ยุคสมัยเสรีนิยม
- ยุคสมัยจักรวรรดินิยมใหม่
- ยุคสมัยสงครามโลกครั้งที่ 1
- ยุคสมัยสงครามเย็น

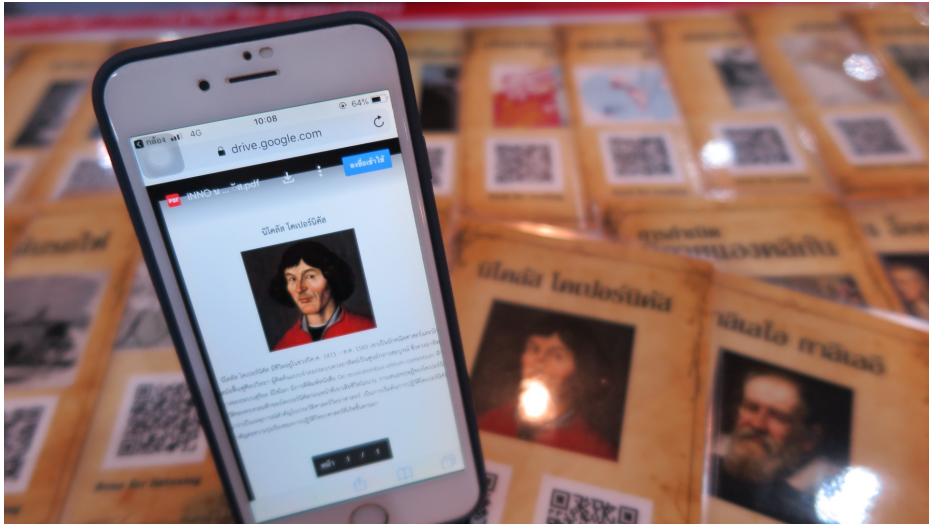
การ์ดเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ทั่วโลกจำนวน 48 ใบ และบอร์ด Timeline ช่วงเวลาของยุคสมัย

กติกาในการเล่นสามารถปรับเปลี่ยนได้หลากหลายตามความสนใจของผู้เรียน โดยวิธีการเล่น  
ขั้นพื้นฐาน ผู้สอนจะแจกการ์ดเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ให้ผู้เรียนคนละ 1 ใบ และหยิบการ์ดยุคสมัยอีก 1 ใบ  
โดยให้ผู้เรียนที่ได้การ์ดเหตุการณ์ตรงกับยุคสมัยจับกลุ่มกันออกมาอภิปรายหน้าชั้นเรียน เพื่อบอกเล่าเกี่ยวกับ  
เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในการ์ด และนำการ์ดทั้งหมดมาวางเรียงบนบอร์ด Timeline ให้ถูกต้องก็เป็นอันจบเกม

“ความสนุกของเกม คือการช่วยกันตามหาและเรียงร้อยเรื่องราวให้ตรงกับช่วงสมัย ผู้บกพร่องทางการ  
มองเห็นสามารถฟังเสียงผู้บรรยายได้หรือนักเรียนที่ปกติก็สามารถช่วยเพื่อนอธิบายเพิ่มเติมได้ ความสนุกที่  
แท้จริงอาจจะเป็นการช่วยเหลือกันระหว่างเพื่อน ได้เล่นเกมด้วยกัน ได้ชนะด้วยกัน หรือได้คะแนนไปด้วยกัน”



สแกนการ์ดจากการ QR Code



### ข้อมูลจากการ์ดและหนังสือเสียง

ในช่วงเวลาการจับคู่เหตุการณ์กับยุคสมัย ผู้เรียนสามารถศึกษาข้อมูลเหตุการณ์ได้จากการสแกน QR Code บนหน้าการ์ด สำหรับผู้บกพร่องทางการมองเห็นจะมี QR Code หนังสือเสียงที่เปิดฟังได้ในระหว่างที่ผู้เรียนกำลังวางการ์ดเหตุการณ์ที่บอร์ด Timeline ให้ถูกกับช่วงเวลา ครูผู้สอนสามารถมีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลเสริมควบคู่ไปด้วยได้

“ในผลงาน ‘ร้อยเรื่องโลก’ เราต้องการให้มีอักษรเบรลล์อยู่บนการ์ดด้วย เพื่อให้ผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นสามารถทำกิจกรรมที่มีความซับซ้อนได้มากกว่านี้ แต่ติดขัดที่กระบวนการจัดทำโรงพิมพ์อักษรเบรลล์ จึงเก็บไอเดียนี้เอาไว้เป็นงานต่อยอดต่อไป”

### เล่น=เรียน

คอนเซ็ปต์ของ ‘เกมร้อยเรื่องโลก’ ไม่ใช่เกมที่จำกัดอยู่แค่เพียงแค่วิชาสังคมในหัวข้อประวัติศาสตร์เพียงเท่านั้น แต่หากผู้สอนสามารถปรับและเปลี่ยนนำรูปแบบมาประยุกต์ใช้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ หรือปรับระดับความยาก-ง่าย ให้เหมาะสมกับระดับชั้นการเรียนรู้ อาจช่วยเพิ่มเวลาเล่นในเวลาเรียนได้มากขึ้น

“ในทางทีมที่จัดทำ มีการพูดคุยกันว่าอยากจะเอาไปประยุกต์ใช้กับสาระการเรียนรู้อื่นได้ด้วย เช่น ภาษาอังกฤษ ในการจับคู่คำศัพท์หรือข้อความสำหรับอ่านที่สามารถใช้ Part Text Reading ได้เหมือนกัน” นางสาวดวงดาวเสนอแนวทางต่อยอด เพื่อให้กิจกรรมการเล่นเกมการ์ดถูกเผยแพร่ต่อไปยังวิชาเรียนอื่นๆ

นอกจากนี้ยังกล่าวทิ้งท้ายเอาไว้ว่า “ผลงานนวัตกรรมของเราเป็นการประยุกต์ระหว่างนวัตกรรมทางการศึกษากับนวัตกรรมทางสุขภาพเกี่ยวกับผู้เรียนที่มีความผิดปกติทางร่างกาย อยากให้มีการตระหนักถึงผู้เรียนที่มีความผิดปกติหรือมีข้อบกพร่องในการมองเห็น การได้ยิน หรืออื่นๆ เพิ่มมากขึ้นด้วย เพราะการที่จะทำให้เกิดชั้นเรียนร่วมกันได้ สังคมจะต้องตระหนักถึงผู้เรียนอีกกลุ่มมากขึ้น เพราะทุกคนมีศักยภาพและในสังคมก็มีคนที่หลากหลาย เพื่อให้เรายอมรับและเข้าใจซึ่งกันและกัน เราต้องเริ่มเรียนรู้จักการช่วยเหลือกันตั้งแต่อยู่ในห้องเรียน”



ทีมนวัตกรรมการสอนประวัติศาสตร์สำหรับชั้นเรียนรวม “ร้อยเรื่องโลก”



“ผลงานนวัตกรรมของเราเป็นการประยุกต์ระหว่างนวัตกรรมทางการศึกษากับนวัตกรรมทางสุขภาพเกี่ยวกับผู้เรียนที่มีความผิดปกติทางร่างกาย อยากให้มีการตระหนักถึงผู้เรียนที่มีความผิดปกติหรือมีข้อบกพร่องในการมองเห็น การได้ยิน หรืออื่นๆ เพิ่มมากขึ้นด้วย เพราะการที่จะทำให้เกิดชั้นเรียนร่วมกันได้ สังคมจะต้องตระหนักถึงผู้เรียนอีกกลุ่มมากขึ้น เพราะทุกคนมีศักยภาพ และในสังคมก็มีคนที่หลากหลาย เพื่อให้เรายอมรับและเข้าใจซึ่งกันและกัน เราต้องเริ่มเรียนรู้จักการช่วยเหลือกันตั้งแต่อยู่ในห้องเรียน”

นางสาวดวงดาว กาญจน์นะกิจ (ขวา)

นิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4 ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาจารย์ที่ปรึกษา: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชนิกร หงส์พันธ์

ทีมผู้จัดทำ: นายปิยะพล เวชไชโย นายภัทรวิทย์ ตันนิลกุล นายสากล นนทะภา นางสาวณัฐนลิน พร้อมสงฆ์ และนายนันท์นภัส ลาภสาร

ที่มา

<https://www.research.chula.ac.th/th/news/14682/>