

การจัดการเรียนรู้ออนไลน์ ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สำหรับครูประถมศึกษา

By : อาจารย์เอกชัย ไวยโสภี



CONSTRUCTIONISM

ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการ
สร้างสรรค์ชิ้นงาน มีแนวคิดว่าการเรียนรู้ที่คงทนเกิด
จากการสร้างความรู้ในตนเอง และจะเน้นในการใช้สื่อ
การสอน เทคโนโลยี วัสดุการศึกษา และอุปกรณ์ต่างๆ ที่
เหมาะสมในการให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ความรู้และผลงาน
ของตนเอง

ทฤษฎีนี้จึงเป็นพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการ
จัดการเรียนรู้ของงานวิจัยนี้เพื่อส่งเสริมการพัฒนาครูใน
การใช้เกมมิฟิเคชันสำหรับครูประถมศึกษา ซึ่งมี
รูปแบบดังนี้



รูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิด
เกมมิฟิเคชัน
สำหรับครูประถมศึกษา

**ONLINE
LEARNING**

06
การประเมินผล

05
การสะท้อน
บทเรียน

04
เกมมิฟิเคชัน

03
ขั้นตอนการ
จัดการเรียนรู้

01
บทบาทผู้สอน

02
บทบาทผู้เรียน

01▶

02▶

03▶

04▶

05▶

06▶



1. ขั้นตรวจสอบความรู้เดิม
ELICITATION PHASE



2. ขั้นกระตุ้นให้อยากรู้
ENGAGEMENT



3. ขั้นใช้เครื่องมือในการปฏิบัติการเรียนรู้
LEARNING PROCEDURE TOOL



4. ขั้นสร้างสรรค์ผลงาน
CREATE WORK



5. ขั้นจัดระเบียบความรู้
SUMMARIZED



6. ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ตามสภาพจริง
AUTHENTIC ASSESSMENT OF LEARNING

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

ในขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้มีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น การคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการแก้ปัญหาในผู้เรียน ให้สภาพแวดล้อมที่นักเรียนสามารถสร้างความรู้ของตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติจริงและการประเมินจริง ซึ่งนำไปสู่ความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น เน้นความสำคัญของการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในกิจกรรมที่มีความหมายซึ่งเชื่อมโยงกับบริบทในโลกแห่งความเป็นจริง





1. ขั้นตอนตรวจสอบความรู้เดิม (Elicitation Phase)

กระบวนการเรียนรู้จะเริ่มต้นด้วยการประเมินความรู้ที่มีอยู่ของนักเรียนและความเข้าใจในเรื่องใด เรื่องหนึ่ง สิ่งนี้ช่วยให้ครูระบุช่องว่างความรู้และปรับการสอนให้เหมาะสม ครูจะต้องทำหน้าที่ในการค้นหาความรู้เดิมที่มีอยู่ในผู้เรียนด้วยวิธีการต่างๆ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้แสดงความรู้เดิม อาจจะใช้วิธีการตั้งคำถามหรือให้ปฏิบัติในสิ่งที่รู้ ที่เด็กจะสามารถเชื่อมโยงการเรียนรู้ใหม่ไปสู่สิ่งที่ตนเองรู้อยู่แล้ว ทำให้ครูทราบว่าเด็กแต่ละคนมีความรู้พื้นฐานอย่างไร ควรเติมเต็มในส่วนใดให้สมบูรณ์



2.ขั้นกระตุ้นให้อยากรู้ด้วยเกมฟิเคชั่น (Gamification engagement)

เป็นขั้นตอนที่น่าเสนอเนื้อหาในสิ่งที่จะเรียนหลังจากตรวจสอบความรู้เดิม โดยใช้เทคนิค 3 ต

- 1) ตื่นเต้น ต้องเป็นเรื่องที่น่าสนใจ และอยากรู้
- 2) ตรงประเด็น ในสิ่งที่จะสอนตามเป้าหมายของวิชา
- 3) ตรวจสอบให้ตรงกับความรู้เดิมที่จะสอน

ต้องกระตุ้นจากความสนใจของนักเรียน ยั่วยุให้นักเรียนเกิดความสนใจอยากรู้ อยากเห็น อยากลงมือทำ และกำหนดประเด็นต่าง ๆ ที่ใช้ในการหาคำตอบ



3.ขั้นใช้เครื่องมือในการปฏิบัติการเรียนรู้ (learning procedure tool)

เมื่อนักเรียนทำความเข้าใจในประเด็นหรือคำถามที่สนใจ ให้ทำการวางแผน กำหนดแนวทางการทำงาน สืบค้นตรวจสอบเพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่ กำหนดทางเลือกที่เป็นไปได้ ลงมือปฏิบัติเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลสารสนเทศหรือสิ่งต่างๆ วิธีการใช้เครื่องมืออาจจะทำได้หลากหลายวิธี เช่น สืบค้นข้อมูล สืบค้น ทดลอง กิจกรรมภาคสนาม การเล่น เป็นต้น เพื่อให้ได้ข้อมูลอย่างเพียงพอและสามารถนำไปสร้างชิ้นงานเพื่อแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง



3.ขั้นใช้เครื่องมือในการปฏิบัติการเรียนรู้ (learning procedure tool)

เมื่อนักเรียนทำความเข้าใจในประเด็นหรือคำถามที่สนใจ ให้ทำการวางแผน กำหนดแนวทางการทำงาน สืบค้นตรวจสอบเพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่ กำหนดทางเลือกที่เป็นไปได้ ลงมือปฏิบัติเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลสารสนเทศหรือสิ่งต่างๆ วิธีการใช้เครื่องมืออาจจะทำได้หลากหลายวิธี เช่น สืบค้นข้อมูล สืบค้น ทดลอง กิจกรรมภาคสนาม การเล่น เป็นต้น เพื่อให้ได้ข้อมูลอย่างเพียงพอและสามารถนำไปสร้างชิ้นงานเพื่อแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง



4. สร้างสรรค์ผลงาน (create work)

นักเรียนนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างชิ้นงานหรือภาระงานที่เหมาะสมและสอดคล้องกับเรื่องที่เรียน มีประโยชน์ กระตุ้นให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้ถ่ายโอนไปสู่การปฏิบัติ วิธีการลงมือปฏิบัติจริงนี้ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจแนวคิดอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้นและกระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์และคิดสร้างสรรค์โดยที่นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มหรือเป็นทีมเพื่อทำโครงการให้สำเร็จ การทำงานร่วมกันช่วยในการแบ่งปัน ความรู้ ทักษะ ร่วมกันและเกิดเจตคติที่ดีต่อกัน



5. จัดระเบียบความรู้ (summarized)

การสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลและการปฏิบัติในการสร้างชิ้นงาน ซึ่งมีวิธีการดังนี้

- 1) ผู้เรียนนำเสนอองค์ความรู้ใหม่หรือผสมผสานแนวคิดเดิมกับแนวคิดใหม่ตามความเข้าใจและมติของสมาชิกในกลุ่มจากการวิเคราะห์ข้อมูล
- 2) ผู้เรียนร่วมกันบูรณาการหรือเชื่อมโยงองค์ความรู้กับสิ่งต่างๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องหรือสอดคล้องกับองค์ความรู้นั้น เพื่อเป็นหลักฐานในการสนับสนุนหลังจากสร้างชิ้นงาน



6. . ชั้นประเมินผลการเรียนรู้ตามสภาพจริง (authentic assessment of learning)

ขั้นนี้เป็นการประเมินการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย ด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ใช้วิธีการประเมินที่หลากหลายและสอดคล้องกับงานที่มอบหมายให้ทำ เน้นการประเมินทั้งระหว่างเรียน และ หลังเรียน อาจจะเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ประเมินและตรวจสอบซึ่งกันและกันด้วย

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นการใช้เทคนิคในรูปแบบของเกม โดยไม่ใช่ตัวเกม เพื่อเป็นสิ่งที่ช่วยในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่น่าเบื่อ อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรม ตรวจสอบ ปรับปรุง และหาวิธีการแก้ไขปัญหา เมื่อรวมกับ ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์งาน (Constructionism) ก็เป็นการกระตุ้นให้แก้ปัญหามาจากโครงสร้างความรู้เดิม ลงมือปฏิบัติ และนำความรู้สร้างชิ้นงานที่เหมาะสม สุดท้ายมีการประเมิน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่เหมาะสม สามารถนำไปใช้ได้กับนักเรียนระดับประถมศึกษา

