

บทที่ 4

การใช้เกมและการสร้างสถานการณ์จำลอง

เกม

การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนนั้นเกิดขึ้นมาตั้งแต่อดีตกาล เพราะจากการนำเกมมาใช้ในบทเรียน จะทำให้เนื้อหาในการเรียนการสอนน่าสนใจมากยิ่งขึ้น การจัดเกมให้เด็กได้เล่นอย่างสนุกสนาน ยังเป็นการช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดให้กับนักเรียนได้เป็นอย่างดี ทำให้ไม่เบื่อหน่ายในการเรียน

ความหมายของเกม

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของคำว่า “เกม” ไว้หลากหลายดังต่อไปนี้

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2525 : 108) กล่าวว่า เกม หมายถึง การแข่งขัน, การเล่นเพื่อความสนุกสนาน, ลักษณะนามเรียกการแข่งขันซึ่งหมดลงคราวหนึ่งๆ

จุลจักร โนนันท์ (2527 : 24) ให้ความหมายว่า เกมเป็นกิจกรรมที่กำหนดกฎเกณฑ์ การเล่นที่แน่นอน อาจมีผู้เล่น 2 คน หรือมากกว่า เพื่อให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมทางอารมณ์ เกิดความสนุกสนานและพัฒนาความเจริญทางด้านร่างกายและสติปัญญา

อรพรรณ พรสีมา (2530 : 45) ให้ความหมายว่า เกมเป็นกิจกรรมชนิดหนึ่งซึ่งผู้เล่นต่างพยายามที่จะกระทำกิจกรรมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายอันหนึ่ง ภายในกฎเกณฑ์ที่กำหนดให้

สุจิต เพียรชอบ (2531 : 214) ให้ความหมายว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน ซึ่งมีการแข่งขันอย่างมีจุดมุ่งหมายและกฎเกณฑ์ ส่วนประกอบของเกมคือ ผู้เล่น จุดมุ่งหมายและกฎเกณฑ์

ธยา คำชื่น (2532 : 30) ให้ความหมายว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเรียนที่จัดอยู่ในรูปของการเล่นหรือการแข่งขันอย่างมีกฎเกณฑ์ และมีจุดประสงค์เฉพาะ

Boocook (1981 : 150) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีกฎเกณฑ์ กติกา และวิธีการเล่นที่แน่นอน สามารถเล่นได้เป็นกลุ่มหรือคนเดียว มีจุดมุ่งหมายเพื่อความสนุกสนาน และฝึกทักษะบางประการให้แก่ผู้เล่น

สำหรับผู้เขียน จากการอ่านความหมายของนักการศึกษาหลายท่านได้ประมวลเป็นความคิดของตนเอง คือ เกม หมายถึง กิจกรรมที่จัดขึ้นในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ในสิ่งที่ผู้เรียนต้องการศึกษา โดยการเล่นต้องมีกฎเกณฑ์ และกติกาที่ชัดเจน

จุดมุ่งหมายของการใช้เกม

การใช้เกมประกอบการสอนต้องคำนึงถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกม เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ดังต่อไปนี้

1. เพื่อให้เด็กได้รับความรู้ความเข้าใจในเรื่องเกมการเล่นประเภทต่างๆ รู้วิธีเล่น เข้าใจกติกา เข้าใจคุณประโยชน์ที่ได้รับจากเกมประเภทนั้นๆ
2. เพื่อให้เด็กได้รับทักษะเบื้องต้น ในการเคลื่อนไหวของอวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกาย
3. เพื่อให้เด็กเกิดทัศนคติ รักและชอบทำกิจกรรมประเภทต่างๆ ที่ได้สอนไป เพื่อจะได้ใช้เวลาว่างการเล่นเกมต่างๆ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อสุขภาพของตนสืบต่อไป
4. เพื่อให้เด็กเกิดความสนุกสนาน ร่าเริง แจ่มใส ในหมู่บรรดาเพื่อนฝูง ความสนิทสนมสัมพันธ์ใกล้ชิดกันยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นความปรารถนาของเด็กทุกคนอยู่แล้ว
5. เพื่อช่วยส่งเสริมคุณธรรมทางจิตใจของเด็กให้รู้จักแพ้ชนะ รู้ภัย

ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่า การนำเกมมาใช้ประกอบการสอนภาษาไทยนี้จะมีจุดหมาย เพื่อให้เด็กเกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนมากขึ้น ฝึกความเชี่ยวชาญในการใช้ทักษะต่างๆ ให้เด็กได้รู้จักปฏิบัติตามกฎกติกา เกิดทัศนคติ รักและชอบทำกิจกรรม ต่างๆ ร่วมกับผู้อื่น และส่งเสริมคุณธรรมทางจิตใจของเด็กให้รู้จักแพ้ ชนะ รู้ภัย

หลักในการเล่นเกม

หลักที่สำคัญในการเล่นเกม มีอยู่ 2 ประการ ซึ่ง นิตา เทียนสม (Tisana Tiansame : 1972 : 141-142) ได้กล่าวไว้ดังนี้

1. **กติกา (Ruler)** กติกา หรือ กฎเกณฑ์ เป็นส่วนที่สำคัญมากในการเล่นเกมน โดยกติกาจะแบ่งกระบวนการที่จะช่วยให้ผู้เล่นสามารถดำเนินการใช้บรรลุจุดมุ่งหมายที่ต้องการได้

2. **วิธีเล่น (Rituals)** คือ พฤติกรรมบางอย่างของผู้เล่น ซึ่งจะมีผลต่อวิธีการและบรรยากาศในการเล่นเกมน ซึ่งจะช่วยให้การเล่นเกมนั้นบรรลุจุดมุ่งหมายได้ และวิธีการเล่นดังกล่าวก็จะกลายเป็นกติกาต่อไป

ประเภทของเกม

จรินทร์ ธานีรัตน์ (2524 : 3) ได้แบ่งเกมเป็นประเภทต่างๆ ได้ดังต่อไปนี้คือ

1. การเล่นเป็นนิยายและการเล่นเลียนแบบ (Story plays and Mimetics) ได้แก่ การเล่นที่มีนิยายประกอบ เด็กแสดงออกท่าทางตามนิยายนั้นๆ และการเลียนแบบก็ทำตามแบบนั้นๆ เช่น แบบสัตว์หรืออื่นๆ

2. การเล่นเกมเบ็ดเตล็ด (Low organization games) ได้แก่ การเล่นที่มีกฎกติกาเล็กๆ น้อยๆ ส่งเสริมให้เด็กเกิดทักษะเบื้องต้น

3. เกมการเล่นที่ส่งเสริมสมรรถภาพตนเอง (Selftesting activities) ได้แก่ การเล่นที่ส่งเสริมให้เด็กมีความแข็งแกร่งของอวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกาย

4. เกมการเคลื่อนไหว และการเล่นประกอบเพลง (Motion song and Singing games) ซึ่งได้แก่ การร้องเพลงมีท่าทางประกอบ หรือร้องเพลงแล้วเดินเกมไปด้วย

5. เกมนันทนาการ (Recreation games) ได้แก่ การเล่นเพื่อความเพลิดเพลิน ใช้เวลาว่างผ่อนคลายความตึงเครียดทางสมองและเสริมสร้างมิตรภาพทางสังคม

ชนิดของเกมประกอบการสอน

วรสุดา บุญยไวโรจน์ (2530 : 80) ได้พิจารณาตามลักษณะการนำเกมไปใช้ สามารถแบ่งได้เป็น 2 ชนิด ดังนี้

1. **เกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษา (Nonacademic Games)** เป็นเกมที่จัดเพื่อความสนุกสนาน ลักษณะของความแตกต่างของเกมชนิดนี้เป็นเรื่องของกฎหรือกติกาที่จัดไว้ให้เหมาะสมกับการเล่นในแต่ละคนเท่านั้น เกมพวกนี้เห็นได้ทุกแห่ง เช่น หมากกรุก ฟุตบอล บิงโก บันไดงู โดมิโน

2. เกมการศึกษา (Academic Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนหรือด้านการศึกษาบางครั้งอาจนำเกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษา (Noncademic Games) ที่เด็กชอบมาดัดแปลงเป็นเกมการศึกษา (Academic Games) ได้โดยยึดเนื้อหาและจุดประสงค์ของการสอนบทเรียนนั้นๆ

เกมการศึกษา (Academic Games) ยังแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

2.1 เกมที่เป็นสถานการณ์จำลอง (Simulation Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อจำลองแบบชีวิตจริงหรือคล้ายคลึงสภาพความเป็นจริง โดยกำหนดบทบาทลักษณะต่างๆ ให้เหมือนจริงตามแบบ เพื่อจุดมุ่งหมายที่จะนำสถานการณ์จำลองนี้ไปใช้ในการศึกษา

2.2 เกมที่ไม่ใช่สถานการณ์จำลอง (Nonsimulation Games) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นได้แก้ไขปัญหาที่ไม่ค่อยเข้าใจ เป็นการย้ำซ้ำทวนเพื่อให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจและเกิดทักษะในบทเรียนยิ่งขึ้น โดยจัดในรูปของการแข่งขันในกิจกรรมการเรียน การสอนที่มีครูร่วมอยู่ด้วยในฐานะผู้นำเกม และผู้ตัดสินการแข่งขัน เช่น เกมสะกดคำ เกมยี่สิบคำถาม เป็นต้น

ขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอน

เพื่อให้การใช้เกมประกอบการสอนมีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนต้องจัดลำดับ ขั้นตอนในการใช้เกมให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ โดยอาศัยประสบการณ์ ความรู้ ความสามารถและทักษะในการคัดเลือกเกม ที่สำคัญครูต้องรู้จักใช้เกมให้ เหมาะสมกับเวลา โอกาส และความต้องการความสนใจ ความสามารถของนักเรียน ดังที่ สุจริต เพียรชอบ (2531 : 216-217) และบงกช สุภธาดา (2527 : 16-17) ได้เสนอขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอนให้สอดคล้องกันสรุปได้ดังนี้

1. ขั้นเลือก ในขั้นนี้ครูจะต้องเลือกเกมที่เหมาะสมกับเนื้อหาในบทเรียนเหมาะสมกับวัย และความสนใจของนักเรียน นอกจากนี้ การเลือกเกมควรคำนึงถึงเวลาที่ใช้และสถานที่ที่จะเล่นด้วย

2. ขั้นกำหนดตัวผู้เล่น เกมบางชนิดต้องการผู้เล่นเป็นจำนวนมาก เกมบางชนิดก็ใช้ผู้เล่นจำนวนน้อย การกำหนดตัวผู้เล่นควรให้เหมาะสมกับเหตุการณ์ พยายามเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม โดยอาจจัดผู้เล่นหมุนเวียนกันไปก็ได้

3. **ขั้นเล่น** ควรอธิบายให้นักเรียนเข้าใจ กฎ กติกาของการเล่น อาจมีการสาธิต ให้ชมก่อนลงมือเล่น และขณะที่เล่นครูควรดูแลให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด

4. **ขั้นวิเคราะห์** หลังจากเล่นเกมแล้ว ครูกับนักเรียนควรร่วมกันวิเคราะห์ด้วยการอภิปรายประโยชน์ที่ได้จากการเล่นและอาจตกลงกันไปค้นคว้าเนื้อหาเพิ่มเติม

5. **ขั้นสรุป** ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาที่ได้จากการเล่นเกม

จากขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอน สรุปได้ว่า ครูผู้สอนต้องจัดเตรียมและดำเนินการในแต่ละขั้นตอนให้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์อันเหมาะสม เพื่อให้กิจกรรมการเรียนการสอนนั้นเป็นที่น่าสนใจของนักเรียนและบรรลุตามจุดประสงค์ที่วางไว้

วิธีใช้เกมประกอบการสอน

การนำเกมมาใช้ประกอบการสอนภาษาไทยนั้น กำหนดแน่นอนลงไปไม่ได้ว่า ควรใช้กับผู้เรียนในระดับใด วัยใด ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสนใจ และลักษณะของผู้เรียน ตลอดจนเนื้อหาวิชาที่จะนำเกมมาใช้ ดังนั้น จึงถือเป็นหน้าที่ของครูที่จะต้องทำความเข้าใจกับนักเรียนว่ามีความต้องการอะไรบ้าง และยังมีอะไรที่ยังบกพร่องจากการเรียนที่ต้องการจะฝึกฝนเพิ่มเติมบ้าง นอกจากนี้ ยังคำนึงถึงเวลาและสถานที่ที่จะนำเกมมาใช้ประกอบการสอน เช่น เกมนั้นเหมาะสมกับสภาพห้องเรียนหรือไม่ หรือควรดัดแปลงในลักษณะใด ดังที่ อัจฉรา ชิวพันธ์ (2536 : 4-5) และสุจริต เพียรชอบ (2531 : 215-216) ได้กล่าวถึงวิธีการใช้เกมประกอบการสอนไว้สอดคล้องกันดังนี้

1. การใช้เกมแต่ละครั้ง ครูจะต้องมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอน ชัดเจนว่าต้องการให้นักเรียนเกิดความรู้ในด้านใด

2. การใช้เกมนั้นต้องมีส่วนช่วยให้ความมุ่งหมายในการสอนสัมฤทธิ์ผล และช่วยฝึกฝนทบทวนบทเรียน

3. ครูต้องวางแผนการสอนอย่างดีว่า ควรใช้เกมประกอบการสอนตอนใด และเน้นให้นักเรียนปฏิบัติตามเกณฑ์หรือระเบียบที่วางไว้ และควรอธิบายให้เข้าใจ จุดมุ่งหมายของการเล่น รวมทั้งวิธีการเล่น

4. เกมการเล่นนั้นๆ จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เห็นคุณค่าของการเรียนมิใช่เล่นเกมเพื่อความสนุกสนานอย่างเดียว

5. ในการเล่นแต่ละครั้ง ควรชี้แนะ และชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจถึงความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา กระทำกิจกรรมร่วมกัน ความเอื้อเฟื้อ ความมีน้ำใจ ความร่วมมือระหว่างกันและกัน

6. กำหนดเวลาเล่นไว้ให้แน่นอน ไม่ควรใช้เวลามากเกินไป

7. ในการเล่นที่มีการแข่งขันเป็นกลุ่มควรจัดนักเรียนคละกันทั้งนักเรียนเก่งและนักเรียนอ่อน เพื่อให้นักเรียนอ่อนมีโอกาสชนะบ้าง ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนรู้จักช่วยเหลือกัน และเกิดกำลังใจในการเรียน .

สรุปได้ว่า วิธีใช้เกมประกอบการสอนนั้น ครูจะต้องมีจุดมุ่งหมายของการใช้เกม กฎเกณฑ์ วิธีการเล่น และกำหนดเวลาการเล่นให้ชัดเจนเพื่อที่จะให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ โดยไม่มุ่งเฉพาะความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว ควรกดดันให้นักเรียนปฏิบัติตามกติกา และรู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

ประโยชน์ของการใช้เกม

1. เกมช่วยให้นักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ในขณะที่เดียวกันก็เกิดความรู้

2. เกมช่วยให้บทเรียนภาษาไทยน่าสนใจ ช่วยให้บรรยากาศในการเรียนการสอนดีขึ้นกว่าเดิม นักเรียนได้ผ่อนคลายความตึงเครียด มีความสนุกสนาน และได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น

3. เกมภาษา ช่วยให้เด็กใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่ว

4. เกมช่วยให้เกิดพัฒนาการทางร่างกาย เด็กได้ใช้มือ ใช้อา ตา ได้เคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย ฝึกการใช้ความคิด เซอร์ปัญญาในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า

5. เกมการเล่นส่วนใหญ่ นักเรียนต้องใช้ความรู้และทักษะทางภาษา เช่น ความรู้ในวิชาหลักภาษา ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ทำให้นักเรียนได้รับการกระตุ้นอยู่ตลอดเวลา

6. เกมร่วมพัฒนาลักษณะนิสัยที่พึงปรารถนาให้กับเด็ก เด็กจะรู้จักรับการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เป็นผู้ นำ ผู้ตามที่ดี และรู้จักรับผิดชอบในงานร่วมกัน

7. เกมช่วยให้เด็กได้มีโอกาสแสดงออกอย่างเต็มความสามารถ เป็นการสนองธรรมชาติของเด็กซึ่งชอบเล่นและแข่งขันกันเพื่อความสนุกสนาน
8. เกมช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจเรียนวิชาภาษาไทยมากขึ้น
9. เกมช่วยให้การเรียนการสอนภาษาไทยดำเนินไปโดยสะดวกมากขึ้น
10. เกมช่วยฝึกให้นักเรียนรู้จักปฏิบัติตามระเบียบข้อบังคับและกฎเกณฑ์ต่างๆ
11. เกมใช้เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนได้หลายขั้นตอน เช่น ชี้นำเข้าสู่บทเรียน
ขั้นสอน ขั้นการจัดกิจกรรมประกอบ และกิจกรรมการวัดผล
12. เกมช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย
13. การใช้เกมประกอบการสอน ช่วยให้ครูได้มีโอกาสสังเกตพฤติกรรม ลักษณะนิสัยส่วนตัวของแต่ละคน ทำให้ส่งเสริมไปได้ถูกทางมากขึ้น
14. การเรียนการสอนโดยใช้เกม จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และเข้าใจเนื้อหาภาษาไทยได้ดีเท่ากับการเรียนจากตำรา จากการศึกษาสถานศึกษา และจากการบรรยาย เกมใช้เวลาเรียนน้อยแต่ได้เนื้อหาวิชามาก จึงเห็นได้ว่าเกมถ่ายทอดความรู้ได้สมบูรณ์กว่าวิธีการสอนตรงๆ

ตัวอย่าง
เกมที่ใช้ประกอบการเรียนการสอน
วิชา ภาษาไทย

แข่งขันต่อภาพ

ความมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเรียบเรียงเรื่องราวจากภาพต่างๆ ได้ต่อเนื่องกัน
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถคิดและสังเกตอย่างมีเหตุผล
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในการเขียนเรียงความ

อุปกรณ์

ภาพวาดประมาณ 3-5 ภาพ แต่ละภาพเป็นเหตุการณ์ในเรื่องเดียวกันที่มีเนื้อเรื่องของภาพต่อเนื่องกันทุกภาพ จัดทำภาพดังกล่าวเป็น 2 ชุด ขนาดของภาพควรใช้กระดาษแผ่นกึ่งขนาดประมาณ 15 คูณ 18 นิ้ว

วิธีดำเนินการกิจกรรม

แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 หมู่ๆ ละประมาณ 10-15 คน จากนั้นครูอธิบายการเล่นกิจกรรมนี้โดยที่จะให้แต่ละหมู่ได้รับภาพชนิดเดียวกัน หมู่ละชุด และภายในเวลา 15 นาที ให้จัดลำดับภาพให้ต่อเนื่องกันจากภาพแรกถึงภาพสุดท้าย แล้วช่วยกันเขียนเรื่องราวที่ได้จากภาพแรกถึงภาพสุดท้าย จากนั้นเมื่อหมดเวลาตามที่กำหนดไว้ให้แต่ละหมู่จับฉลากกันออกมารายงานโดยเล่าเรื่องและติดภาพตามเรื่องที่เล่า

ข้อเสนอแนะ

1. หลังจากที่นักเรียนฝึกหัดแข่งขันได้คล่องดีแล้ว ครูอาจนำข้อความมาเป็นแบบฝึกหัดให้นักเรียนฝึกทำอีกก็ได้
2. อาจจัดทำเป็นการ์ตูน โดยให้นักเรียนทำเป็นรูปเล่ม วาดรูปเหตุการณ์ประกอบคำบรรยายด้วยก็ได้

(อัจฉรา ชีวพันธ์, กิจกรรมการเล่น ฯ : 23)

เกมลักไก่

ความมุ่งหมาย

เพื่อให้นักเรียนคิดพิจารณา และบอกความหมายของคำศัพท์ได้

อุปกรณ์

บัตรคำ 2 ชุดๆ ละ 8 ใบ แต่ละชุดเขียนคำว่า “ลักไก่” 8 ใบ และเขียนคำว่า “ใช่แล้ว” 8 ใบ

วิธีดำเนินกิจกรรม

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายละ 4 คน นั่งเป็นแถวหน้ากระดาน หันหน้าเข้าหากัน

2. ครูให้นักเรียนจับสลากว่าฝ่ายใดจะเป็นผู้เริ่มทายปัญหา ก่อน เมื่อเลือกได้แล้ว ฝ่ายที่เสนอจะเขียนคำที่ต้องการให้ฝ่ายตรงข้ามทายไว้บนกระดานดำ

3. ฝ่ายที่เสนอจะบอกความหมายของคำจนครบทั้ง 4 คน ในจำนวน 4 คนนี้ จะมีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว เช่น สอนเรื่องความดีที่ไม่รู้จักสิ้นสุด คำว่า “ประกาศาร”

คนที่ 1 สถานีจับสัตว์น้ำ - ลักไก่

คนที่ 2 สถานที่พักผ่อน - ลักไก่

คนที่ 3 กระจอมไฟ - ใช่แล้ว

คนที่ 4 ป้อมยาม - ลักไก่

เมื่อฝ่ายตรงข้ามทายถูกว่า “ประกาศาร” แปลว่า กระจอมไฟ ฝ่ายเสนอก็จะยกคำว่า “ใช่แล้ว” แต่ถ้าทายไม่ถูก ฝ่ายเสนอก็จะยกคำว่า “ลักไก่” ฝ่ายตรงข้ามก็จะได้คะแนน 1 คะแนน ถ้าทายถูก และจะเสีย 1 คะแนน ถ้าทายผิด

4. ทั้งสองฝ่ายผลัดกันเป็นฝ่ายเสนอคำ และผลัดกันทาย จนครบคำศัพท์ที่ครูต้องการ ใครทายถูกมากได้คะแนนมากเป็นผู้ชนะ

5. นักเรียนที่ไม่ได้เป็นผู้เล่น จะได้ร่วมกิจกรรมโดยผลัดกันออกมาเขียนความหมายของคำศัพท์ที่ถูกต้องบนกระดาน และทุกคนจดลงสมุด

เกมนี้เหมาะสำหรับเล่นเกี่ยวกับการบอกความหมายของคำศัพท์ หลังจากเรียนเรื่องคำศัพท์แล้ว หรือหลังจากมอบหมายให้นักเรียนศึกษาคำศัพท์จากศัพท์ทานุกรมท้ายเล่มของหนังสือชุดทักษะสัมพันธ์หรือจากการศึกษาความหมายของศัพท์จากพจนานุกรม

(สมถวิล วิเศษสมบัติ, วิธีสอนภาษาไทย : 308)

เกมหาคู่

ความมุ่งหมาย

เพื่อให้นักเรียนนำคำสันธานมาเติมในประโยคได้อย่างถูกต้อง

อุปกรณ์

ซองจดหมาย

ประโยคที่เว้นช่องว่างให้เติมคำสันธาน

คำสันธาน

วิธีดำเนินการกิจกรรม

1. ครูนำประโยคที่เว้นช่องว่างให้เติมคำสันธาน จำนวน 15 ประโยค และคำสันธาน จำนวน 15 คำ ใส่ซองแยกกันจะได้ทั้งหมด 30 ซอง
2. ให้นักเรียนเลือกหยิบซองไปคนละซอง
3. เปิดซองของตนออกอ่าน แล้วออกหาคู่ของตน
4. จะใช้วิธีการใดในการหาคู่ก็ได้ หาคู่ได้ก่อนเป็นผู้ชนะ

(อ้อยทิพย์ ชาติมาลากร, วิทยานิพนธ์ : 67)

เกมแกะห่อของขวัญ

ความมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกความคิดรวบยอดของนักเรียน
2. ทบทวนความจำ

อุปกรณ์

กล่องกระดาษห่อเป็นชั้นๆ แต่ละชั้นมีคำถามเขียนอยู่

วิธีดำเนินการกิจกรรม

1. ให้นักเรียนส่งกล่องของขวัญเวียนไปทางใดทางหนึ่ง ส่งต่อๆ กันไปเรื่อยๆ
2. ในขณะที่เดียวกันครูเปิดเพลงที่สอดคล้องกับบทเรียน เช่น เพลงต้นตระกูลไทย เพลงทหารเสือพระเจ้าตาก ประกอบการสอนเรื่อง พระยาพิชัยดาบหัก ครูยืนหันหลังให้นักเรียนคอยปิดเปิดเทปเพลง โดยมีนักเรียน 2 คน เป็นผู้คอยสังเกตการณ์
3. เมื่อเพลงหยุด กล่องนั้นตกอยู่ในมือใคร ผู้นั้นก็ดึงกระดาษห่อชั้นแรกออก แล้วอ่านคำถามให้เพื่อนได้ยินพร้อมทั้งตอบคำถาม ถ้าตอบไม่ได้ก็ต้องถูกลงโทษอย่างใดอย่างหนึ่งตามที่ระบุไว้ท้ายคำถาม (การลงโทษควรเป็นการลงโทษเล็กๆ น้อยๆ เพื่อความสนุกสนานเท่านั้น)
4. ปฏิบัติเช่นข้อ 1-3 จนหมดคำถาม
5. ครูนำแถบประโยคที่เขียนคำถาม คำตอบทั้งหมด (เตรียมไว้แล้ว) ติดบนกระดาน แล้วให้นักเรียนอ่านคนละ 1 ข้อ จากนั้นจับบันทึกลับคำถาม คำตอบลงสมุด

หมายเหตุ อาจจะให้นักเรียนที่ยังไม่ได้ร่วมกิจกรรมออกมาเขียนคำถาม คำตอบบนกระดานก็ได้ เพื่อให้ นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง

(จรรุวรรณ พุทธิบัณฑิต)

ขนมทองหยอด

ความมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถคิดและเขียนคำใหม่ได้จากคำเดิม
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถฝึกฝนการสะกดให้คล่องแคล่วโดยใช้พยัญชนะต้นชนิดต่างๆ

อุปกรณ์

บัตรคำเขียนว่า ขนมทองหยอด
กระดาษ ดินสอ

วิธีดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมนี้อาจเล่นเป็นหมู่หรือเล่นเป็นรายบุคคลก็ได้ ถ้าหากเล่นเป็นหมู่ ก็แบ่งผู้เล่นออกเป็นหมู่ย่อยๆ หมู่ละ 3 คน แล้วแจกกระดาษดินสอให้แต่ละหมู่ เริ่มการเล่นโดยครูคิดบัตรคำ “ขนมทองหยอด” ไว้ในกระดานแล้วให้เวลาประมาณ 5 นาที ให้แต่ละหมู่รีบเขียนคำต่างๆ ที่แยกได้จากคำว่า “ขนมทองหยอด” เขียนลงในกระดาษของหมู่ของตน เมื่อหมดเวลาครูก็เก็บกระดาษแต่ละหมู่ ตรวจสอบว่า หมู่ใดที่หาคำได้มากที่สุดและสะกดได้ถูกต้องก็จะเป็นผู้ชนะการแข่งขัน

ตัวอย่าง คำที่แยกมาได้จากคำว่า “ขนมทองหยอด” ได้แก่ ขม นม ขน ทอ หยด มอง ทอด มอด หอย งอน หอม ฯลฯ (ผู้เล่นต้องใช้การสลับ สับเปลี่ยนตำแหน่งต่างๆ ของอักษรที่กำหนดให้เท่านั้น จะหาตัวอื่นนอกเหนือจากนี้มาเพิ่มเติม ไม่ได้)

ข้อเสนอแนะ

1. กิจกรรมนี้น่าไปใช้ได้ดีในชั้นนำเข้าสู่บทเรียนเกี่ยวกับตัวสะกดมาตราต่างๆ
2. คำต่างๆ ที่นำมาใช้ อาจดัดแปลงใช้วรรณยุกต์หรือสระอื่นเพิ่มเติมได้

(อัจฉรา ชีวพันธ์, กิจกรรมการเล่น ๗ : 17)

เกมละลายน้ำแข็ง

ความมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนได้รู้จักกันโดยรวดเร็ว
2. เพื่อสร้างบรรยากาศความเป็นกันเองระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนด้วย
3. เพื่อความสนุกสนานและสร้างจุดเริ่มต้นของการเรียนที่ดี

วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ครูแนะนำกิจกรรมละลายน้ำแข็ง
 2. ให้นักเรียนคนหนึ่งเริ่มต้น บอกชื่อตนเอง ชื่อเล่น และสิ่งที่ชอบมากที่สุด
 3. นักเรียนคนที่สอง กล่าวถึงชื่อนักเรียนคนที่หนึ่ง ชื่อเล่น และสิ่งที่คนที่หนึ่งชอบที่สุด จากนั้นก็กล่าวถึงชื่อตนเอง ชื่อเล่น และสิ่งที่ตนชอบมากที่สุด
 4. นักเรียนคนที่สามกล่าวถึงนักเรียนคนที่หนึ่ง และคนที่สองทวนชื่อ ชื่อเล่น และสิ่งที่ทั้งสองคนชอบมากที่สุด แล้วจึงแนะนำตนเองในทำนองเดียวกัน การกล่าวทวนนี้จะต้องกล่าวให้เหมือนกับที่ทั้งสองคนได้พูดไว้ ไม่มีการพลิกแพลงหรือต่อเติมอย่างไร
 5. นักเรียนคนที่สี่กล่าวทวนชื่อ ชื่อเล่น และสิ่งที่ชอบของนักเรียนคนที่สอง และที่สาม แล้วแนะนำในทำนองเดียวกัน ทำไปเช่นนี้จนเสร็จทุกคน
 6. แข่งขันกันบอกชื่อเล่น หรือสิ่งที่ชอบที่สุดของสมาชิกในชั้น ผู้ใดจำได้มากที่สุดผู้นั้นชนะ
- หมายเหตุ สิ่งที่เราแนะนำตนเองให้เพื่อนรู้จัก อาจเป็นอย่างอื่นตามที่ครูจะเห็นสมควร

(สมถวิล วิเศษสมบัติ, วิธีสอนภาษาไทย : 306)

บทสรุป

เกม

ความหมาย เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นชนิดหนึ่งที่มีกติกาและกฎเกณฑ์ที่แน่นอน อาจเล่นเพื่อการแข่งขันหรือเพื่อความสนุกสนานก็ได้ การเล่นเกมสามารถผ่อนคลายอารมณ์เครียด มีชีวิตชีวาไม่เบื่อหน่ายการเรียน ช่วยพัฒนาการทางร่างกาย บุคลิกภาพและจิตใจ ช่วยให้ร่างกายเจริญเติบโตและแข็งแรง

จุดมุ่งหมายของการใช้เกม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในบทเรียนมากขึ้น ฝึกความเชี่ยวชาญในการใช้ทักษะต่างๆ ให้ผู้เรียนรู้จักปฏิบัติตามกติกาและ กฎเกณฑ์ที่กำหนด เกิดความรักและชอบทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

หลักในการเล่นเกม ผู้เล่นต้องรู้จักกติกาหรือกฎเกณฑ์ รวมทั้งวิธีการเล่น เพื่อช่วยให้การเล่นเกมนั้นบรรลุถึงจุดมุ่งหมาย

ประเภทของเกม การเล่นเกมอาจเล่นแบบคิดขึ้นมาเอง หรือจะเลียนแบบในรูปแบบลักษณะต่างๆ ก็ได้

ชนิดของเกม แบ่งเป็น 2 ชนิด คือ เกมที่ไม่เกี่ยวกับการศึกษา คือ จัดขึ้นเพื่อความสนุกสนานไม่มีกติกาหรือกฎเกณฑ์ ส่วนเกมการศึกษา คือ จัดขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ในด้านการเรียนการสอน

ขั้นตอนในการใช้เกมประกอบการสอน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพควรจัดเรียงตามลำดับขั้นตอน คือ ขั้นตอนเลือกเกมที่จะเล่น, กำหนดตัวผู้เล่น, วิธีการเล่น, วิเคราะห์หลังจากเล่นแล้ว และขั้นสรุปเนื้อหาจากการเล่นเกม ผู้สอนควรจัดดำเนินการในแต่ละขั้นตอนให้ถูกต้องเพื่อให้การจัดกิจกรรมนั้นบรรลุตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้

วิธีการใช้เกมประกอบการสอน ต้องมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอน, วางแผนการสอนก่อนว่าควรใช้เกมตอนใด, ก่อนการเล่นควรชี้แจงกติกาที่แน่นอน, กำหนดเวลาเล่นที่ไม่นานเกินไป สอนให้นักเรียนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้จักร่วมมือซึ่งกันและกัน

ประโยชน์ของการใช้เกม ช่วยให้เกิดความรู้ความเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น รู้จักรักและสามัคคีในหมู่คณะ รู้จักการแสดงออก เพื่อให้เกิดพัฒนาการทางร่างกาย สติปัญญา รวมทั้งรู้จักการแก้ปัญหาได้ด้วย

แบบฝึกหัด บทที่ 4

การใช้เกม

1. จงกล่าวถึงความหมายของ “เกม” และจุดมุ่งหมายของการใช้เกมเพื่อประกอบการเรียนการสอนว่ามีประโยชน์อย่างไร
2. หลักสำคัญในการเล่นเกมมีอะไรบ้าง ถ้าผู้เล่นเกมไม่มีหลักเกณฑ์ ผลของการเล่นจะเป็นฉันทใด ให้แสดงความคิดเห็นประกอบการอธิบาย
3. จงอธิบายถึงขั้นตอนและวิธีใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทย มีวิธีการอย่างไรบ้าง
4. จงกล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนให้กล่าวเป็นข้อๆ ตามลำดับความสำคัญของเนื้อหา
5. ให้คิดตัวอย่างการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย 3 ตัวอย่าง ทุกตัวอย่างจะต้องมีจุดมุ่งหมาย อุปกรณ์ วิธีการเล่น และข้อเสนอแนะ.

สถานการณ์จำลอง

ความหมาย

สถานการณ์จำลอง หมายถึง การจัดสภาพแวดล้อมเลียนแบบของจริงให้ใกล้เคียงกับสิ่งที่เกิดขึ้นในความเป็นจริงมากที่สุด ซึ่งผู้เรียนอาจจะพบเห็นมาก่อน หรือพบเห็นได้ในภายหลังก็ได้ การเรียนแบบจัดสถานการณ์จำลองจะช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะดีขึ้น วิธีการเรียนเช่นนี้จัดว่า ได้รับความสนใจของผู้เรียนได้สูงมาก

สมถวิล วิเศษสมบัติ (2528 : 297) กล่าวว่า ความแตกต่างของสถานการณ์จำลองและเกมการเล่นนั้นต่างกันที่วัตถุประสงค์และกฎเกณฑ์ที่ว่า เกมมักจะเป็นการเล่นมากกว่า การที่จะพยายามให้เหมือนสถานการณ์จริงในเกมนั้นสิ่งที่เห็นได้ชัดคือ มีการแข่งขันกัน และมีทั้งผู้แพ้และผู้ชนะ

การนำสถานการณ์จำลอง และเกมการเล่นมาใช้ในการสอนภาษาไทย มีเหตุผลที่สมควรเป็นอย่างยิ่งดังต่อไปนี้คือ

1. สถานการณ์จำลองและเกมการเล่น เป็นเครื่องกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนภาษาไทยยิ่งขึ้น
2. บรรยากาศในการเรียนภาษาไทยดีขึ้น นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น
3. นักเรียนเกิดการสนุกสนานเพลิดเพลิน ในขณะที่เดียวกันก็เกิดการเรียนรู้ที่แท้จริง
4. สถานการณ์จำลองและเกมการเล่นส่วนใหญ่ นักเรียนต้องฟังอย่างตั้งใจ พูดให้คนเข้าใจแจ่มแจ้ง หรือพูดโน้มน้าวใจคนได้ อ่านแล้วต้องทำความเข้าใจ หรือต้องคิดอย่างมากและต้องเรียนได้ดีด้วย เพราะฉะนั้นสถานการณ์จำลองและเกมการเล่นจะช่วยให้ นักเรียนมีทักษะทางภาษาดีขึ้นตามจุดหมายที่ได้ตั้งไว้
5. การใช้สถานการณ์จำลองและเกมการเล่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการเรียนวรรณคดีนั้นจะช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วม มีความเข้าใจ และซาบซึ้งในวรรณคดีได้ดียิ่งขึ้น

ความมุ่งหมายในการใช้สถานการณ์จำลอง

1. เพื่อให้นักเรียนได้พบและรู้จักแก้ปัญหาซึ่งอาจเกิดขึ้นในอนาคตอย่างมีประสิทธิภาพ
2. เพื่อให้นักเรียนรู้จักหัดคิด สามารถนำเหตุผลมาอภิปรายเพื่อใช้ประกอบการตัดสินใจ
3. เพื่อให้นักเรียนมีความพัฒนาในการทำงานร่วมกับผู้อื่น รู้จักวิพากษ์ วิจารณ์ อดทนต่อการวิจารณ์ในความคิดเห็นของผู้อื่น มีความอดกลั้น มีวินัยในตนเอง สำนึกในสิทธิของตนเองและผู้อื่น
4. เพื่อเป็นการเปลี่ยนแปลงกิจกรรมการเรียนการสอนจากครูแต่ผู้เดียวมาเป็นการเรียนที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น

สถานการณ์จำลองกับการนำมาใช้ในการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย มีความมุ่งหมายดังต่อไปนี้

1. สถานการณ์จำลองเป็นเครื่องกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนภาษาไทยมากขึ้น
2. บรรยากาศในการเรียนการสอนภาษาไทยดีขึ้นกว่าเดิม นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น
3. นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน ในขณะที่เดียวกันก็เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง
4. สถานการณ์จำลองส่วนใหญ่ นั้น นักเรียนต้องฟังอย่างตั้งใจ พูดให้เข้าใจแจ่มแจ้ง พูดโน้มน้าวใจคนอ่านแล้วต้องทำความเข้าใจ ต้องคิดอย่างมาก และต้องเขียนได้ดีด้วย เพราะฉะนั้น สถานการณ์จำลองจะช่วยให้ นักเรียนมีทักษะทางภาษาดีขึ้นตามจุดหมายที่ตั้งไว้ ไม่ว่าจะผู้เรียนจะอยู่ในชั้นมัธยมต้นหรือเป็นนิสิตระดับปริญญาโทก็ตาม
5. การใช้สถานการณ์จำลอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการเรียนวรรณคดีนั้นจะช่วยให้ นักเรียนได้มีส่วนร่วม มีความเข้าใจ และซาบซึ้งในรสวรรณคดีได้ดียิ่งขึ้น

6. สถานการณ์จำลองส่วนใหญ่สร้างขึ้นเพื่อให้นักเรียนมีทักษะดี มีความเข้าใจ และมีความซาบซึ้งในสิ่งที่ได้เรียน ซึ่งครูภาษาไทยมีความต้องการสิ่งเหล่านี้เป็นอย่างมาก

7. สถานการณ์จำลองเป็นวิธีการสอนที่มีคุณค่าและมีประสิทธิภาพ ครูภาษาไทย จึงมีวิธีสอนเพิ่มขึ้นอีกหนึ่งวิธี

วิธีการและขั้นตอนในการเสนอสถานการณ์จำลอง

วิธีเสนอสถานการณ์จำลอง สมถวิล วิเศษสมบัติ (2526 : 283) ได้เสนอสถานการณ์จำลอง ซึ่งอาจกระทำได้ดังนี้

1. ครูเล่าให้ฟังถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้น
2. ขณะที่เล่าเรื่องอาจมีรูปภาพให้ดูเพื่อประกอบเหตุการณ์
3. ให้ดูภาพตามลำดับเหตุการณ์
4. ให้ดูภาพยนตร์ตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น
5. ให้ดูจากสถานที่ตกแต่งให้เหมือนสถานที่จริงและมีผู้แสดงบทบาทด้วย
6. ให้ดูจากการแสดงบทบาท

ขั้นตอนในการเสนอสถานการณ์จำลอง

1. ผู้สอนเสนอสถานการณ์ที่จะนำมาซึ่งปัญหา
2. นักเรียนศึกษาปัญหาและแนวทางที่จะตัดสินใจปัญหาตามขั้นตอนจนได้ข้อสรุปของการแก้ปัญหา การแก้ปัญหานี้ควรแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มย่อยให้ได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็นหรืออาจให้แต่ละบุคคลคิด แล้วแต่จุดประสงค์ที่ผู้เสนอปัญหาต้องการ
3. นักเรียนทั้งหมดร่วมกันเสนอแนวทางแก้ปัญหา ซึ่งอาจเป็นตัวแทนของกลุ่มหรือทั้งหมด
4. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปแนวคิดต่าง ๆ เหล่านี้

สถานการณ์จำลองกับกระบวนการคิดแก้ปัญหา

การสร้างสถานการณ์จำลองทำให้เกิดกระบวนการคิด การแก้ปัญหา ซึ่งมีกระบวนการและขั้นตอนในการคิดดังนี้

1. เมื่อได้ฟังสถานการณ์จำลองแล้วก็คิดหาสาเหตุว่า เกิดจากเหตุใด
2. ขอบข่ายของการตัดสินใจและวางแผนที่จะนำมาประกอบการพิจารณาเป็นอย่างไร
3. มองหาทางเลือกที่เป็นไปได้
4. สืบหาข้อมูลเพื่อแก้ปัญหา รวบรวมข้อมูลให้เพียงพอ
5. ตัดสินปัญหาที่เกิดขึ้นว่า เกิดจากอะไร เพราะอะไร ทำไมจึงเป็นเช่นนั้น
6. ประเมินค่าของการตัดสินใจปัญหาว่า การตัดสินใจใดมีเหตุผลที่สุด ได้ผลดีที่สุด

ตัวอย่าง

การเสนอสถานการณ์จำลอง และวิธีการแก้ปัญหา

สมมติว่า ท่านยืนรอรถเมล์อยู่ที่ริมถนนแห่งหนึ่งในตอนเช้า รถเมล์ที่ท่านต้องการจะโดยสารก็ยังไม่มาสักที เวลาที่ยิ่งสายเข้าๆ จนเกือบจะ 8.40 น. อยู่แล้ว วันนี้ท่านมีสอนชั่วโมงแรกเสียด้วย โรงเรียนของท่านก็อยู่ไกล อีกทั้งครูใหญ่ก็เป็นคน เข้มงวดในเรื่องระเบียบวินัยมาก ท่านคิดว่า วันนี้คงต้องลงชื่อใต้เส้นแดงแน่ก็พอดีมีรถเมล์สายที่ท่านต้องการวิ่งมาจอดเข้าป้ายขณะที่ท่านกำลังรอให้คนอื่นลงอยู่นั้น ทันใดนั้นเด็กผู้หญิงคนหนึ่งอายุประมาณ 12 ปี ที่ยืนอยู่ปากถนนตรงกันข้ามก็รีบวิ่งข้ามถนนมาแคงจะรีบวิ่งมาให้ทันขึ้นรถ จึงไม่ได้ดูรถแท็กซี่ที่สวนมา เครื่องร้ายรถแท็กซี่ได้พุ่งเข้าชนเด็กคนนั้นล้มลง ท่านได้เห็นเหตุการณ์โดยตลอด ท่านจะตัดสินใจอย่างไร

ขั้นตอนในการแก้ปัญหา

1. ปัญหาคือ เด็กถูกรถชนล้มลง สมมติว่า เราเป็นคนเห็นเหตุการณ์เกิดปัญหาว่าจะอยู่ช่วยเด็กก่อนหรือจะรีบไปทำงาน
2. หาสาเหตุของปัญหา ปัญหานั้นเกิดมาจากสาเหตุอะไร ในที่นี้คือ การเลือกระหว่างมนุษยธรรมกับความรับผิดชอบในหน้าที่
3. หาข้อมูลเพื่อประกอบการตัดสินใจ เช่น
 - คิดถึงหลักมนุษยธรรม
 - ความรับผิดชอบในหน้าที่ก็สำคัญมาก
 - ที่ป้ายรถเมล์นั้นยังมีคนอื่น ๆ อีกหลายคน ถึงเราไม่ช่วยคนอื่น ๆ ก็คงช่วยตัวเอง
 - ปล່อยให้เป็นหน้าที่ของตำรวจจัดการ

4. คิดทางเลือกในการตัดสินใจที่จะเป็นไปได้หลายๆ ทาง เช่น
 - อยู่ช่วยเหลือเด็กก่อน พาไปโรงพยาบาล
 - รีบไปสอนตามหน้าที่ ปลอบให้เป็นหน้าที่ของตำรวจ
 - ขอร้องให้คนอื่น ๆ ช่วยเหลือเด็ก ตนจะต้องรีบไปทำงาน เพราะจะสายมากแล้ว
 5. ตัดสินใจเลือกทางใดทางหนึ่ง เพราะเหตุไรจึงเลือกวิธีนี้ เช่น ตัดสินใจอยู่ช่วยเหลือเด็กก่อนพาไปส่งโรงพยาบาล
 6. ลงมือแก้ปัญหาตามวิธีการที่เลือกไว้ คือ ปฏิบัติตามการตัดสินใจในข้อ 5 พาเด็กไปส่งโรงพยาบาล
 7. ประเมินค่าของการตัดสินใจแก้ปัญหา เห็นว่า การช่วยเหลือเด็ก และพาไปส่งโรงพยาบาลเป็นการตัดสินใจที่ต้องสมควรที่สุดมากกว่าวิธีอื่นๆ
 8. พิจารณาผลของการตัดสินใจแก้ปัญหา เพื่อนำไปใช้ในโอกาสต่อไป เห็นว่าการช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์เป็นสิ่งที่พึงกระทำก่อนสิ่งอื่น
- การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และความมีเมตตา ปรารถนาให้ผู้อื่นพ้นทุกข์เป็นคุณธรรมที่ประเสริฐอย่างยิ่ง

ประโยชน์ที่ได้รับจากการสร้างสถานการณ์จำลอง

1. ช่วยให้ผู้เรียนเผชิญกับปัญหามากมายในระยะเวลาจำกัด
2. ช่วยให้ผู้เรียนตื่นตัวและให้ความร่วมมือ กล้าแสดงความคิดเห็น
3. ช่วยให้เกิดความร่วมมือโดยไม่คิดถึงการแข่งขัน
4. ช่วยให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียน
5. ช่วยให้นักเรียนพบกับสภาพการณ์ก่อนที่จะเกิดในชีวิตจริง
6. ช่วยทำให้ปัญหาที่ยุ่งยากเป็นปัญหาที่ง่ายขึ้น
7. เปลี่ยนบทบาทของครูผู้สอนเป็นเพียงผู้แนะแนวทาง
8. เป็นการถ่ายทอดความรู้อย่างมีระบบ
9. เป็นประโยชน์ต่อการใช้เป็นแนวทางในการตัดสินใจปัญหาต่างๆ ไป
10. การตัดสินใจปัญหา แม้จะผิดพลาดก็ไม่ทำให้ผลเสียหายเกิดขึ้น

ข้อเสนอแนะในการสร้างสถานการณ์จำลอง

สถานการณ์จำลองที่สร้างขึ้นนั้นน่าสนใจหรือไม่ ยอมรับกับคำถามต่อไปนี้คือ สถานการณ์ที่สร้างขึ้นนั้น

1. เหมือนหรือใกล้เคียงกับความจริงมากเพียงใด
2. สามารถคลุมไปถึงเหตุการณ์สำคัญที่เป็นจริงได้กว้างขวางเพียงใด
3. ความยากง่ายที่ผู้เรียนเข้าใจถึงสถานการณ์นั้นเพียงใด
4. ช่วยกระตุ้นให้อยู่ในสถานการณ์ที่ได้ใช้ประสบการณ์เดิมมาเป็นเครื่องมือตัดสินใจได้เพียงใด
5. สามารถนำประสบการณ์จากการที่ได้ฝึกไปเป็นเครื่องช่วยแก้ปัญหาในชีวิตจริงมากน้อยเพียงใด

ตัวอย่าง

สถานการณ์จำลอง สมถวิล วิเศษสมบัติ, (2528 : 300-301)

โฆษณาสินค้า

ความมุ่งหมาย

1. นักเรียนฝึกทักษะการพูด และการเขียนโฆษณา
2. อภิปรายกันถึงเทคนิคของการโฆษณา
3. มีทักษะในการจับจ่ายใช้สอย และการอุปโภคบริโภค

วิธีการ

1. ครูแจกบทแสดงสภาพของร้านสรรพสินค้าขนาดใหญ่ มีประธาน รองประธานของบริษัท ผู้จัดการฝ่ายขาย ฝ่ายประชาสัมพันธ์
2. ประธานกรรมการของบริษัทและผู้จัดการฝ่ายต่างๆ ตกลงกันในด้านที่จะโฆษณาสินค้าในร้าน
3. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆ เตรียมการพูด เขียนข้อความ และโปสเตอร์โฆษณาสินค้า

ช่องว่างระหว่างวัย

ความมุ่งหมาย

1. เพื่อสร้างเสริมความเข้าใจระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่
2. นักเรียนฝึกคิด ตัดสินใจ และพูดแสดงความคิดเห็นของตน....
3. สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และตัดสินใจร่วมกัน
4. ช่วยกันแก้ปัญหาซึ่งมักจะเกิดขึ้นเนื่องจากความไม่จริงใจกันระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่

วิธีการ

1. นักเรียนอ่านสภาพการณ์จากบท คือ พ่อแม่ต้องการให้ลูกกลับบ้านเป็นเวลา แต่ลูกเองต้องการอิสระอยากตัดสินใจทำอะไรด้วยตนเอง ในด้านกิจกรรมหลังโรงเรียนเลิกแล้ว การไปเที่ยวกับเพื่อน การใช้เงินและซื้อของ การหารายได้ด้วยตนเองเล็กๆ น้อยๆ
2. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ละประมาณ 4-6 คน สมมติเป็นพ่อแม่และลูก สนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และช่วยกันตัดสินใจ

ชีวิตการงาน

ความมุ่งหมาย

1. นักเรียนตัดสินใจเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตและการเลือกอาชีพ
2. อภิปรายแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนทัศนะของกันและกัน
3. แก้ปัญหาที่เด็กวัยรุ่นมักประสบ

วิธีการ

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มเล็กๆ กลุ่มละ 4 คน เป็นเด็กวัยรุ่นที่จะต้องตัดสินใจเกี่ยวกับชีวิตครอบครัว เรื่องส่วนตัว การพักผ่อนหย่อนใจ การศึกษาและการประกอบอาชีพ

♠ นักเรียนคนหนึ่งจน แต่มีสติปัญญาดี มีปัญหาว่าจะต้องทำมาหาเลี้ยงชีพและส่งเสียครอบครัวขณะเดียวกันก็ต้องการศึกษาต่อ

♠ นักเรียนอีกคนหนึ่งสติปัญญาพอใช้ได้ แต่ไม่มีเวลาทำการบ้านเพราะต้องช่วยผู้ปกครองทำงานบ้าน และขายของหน้าร้าน

♠ นักเรียนอีกคนหนึ่งมีปัญหาทางบ้าน พ่อกับแม่หย่าร้างกัน พ่อไปมีภรรยาใหม่ แม่ไปมีสามีใหม่ นักเรียนต้องอยู่กับยายซึ่งแก่มากแล้ว

2. นักเรียนอภิปรายปรึกษาหารือกันหาทางออก และตัดสินใจว่าควรจะทำตัวอย่างไรจึงจะแก้ปัญหาได้

เมืองไทยในฝัน

ความมุ่งหมาย

1. นักเรียนฝึกอ่านในใจและทำความเข้าใจกับบท
2. นักเรียนคิดและตัดสินใจว่าเมืองไทยในฝันควรมีสภาพเป็นอย่างไร
3. พุดแสดงความคิดเห็นเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจความคิดของตนได้แจ่มแจ้ง

วิธีการ

1. นักเรียนอ่านบทซึ่งอธิบายว่า เมืองไทยในปัจจุบันเป็นประเทศกำลังพัฒนาจึงมีปัญหาเกี่ยวกับทางด้านเศรษฐกิจ การจัดการศึกษา การลงทุนทางด้านอุตสาหกรรม การคอร์รัปชัน ความมั่นคงของประเทศและอื่นๆ
2. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม มีนักเรียนคนหนึ่งเป็นนายกรัฐมนตรี ประธานสภา กลุ่มรัฐมนตรีประมาณ 15 คน นอกนั้นเป็นผู้แทนราษฎร
3. ประชุมรัฐสภา
 - ประธานสภากล่าวเปิดประชุมและดำเนินการประชุม
 - นายกรัฐมนตรีแถลงนโยบายของรัฐบาลในด้านต่างๆ เช่น การจัดการศึกษา ให้แก่ประชาชน การส่งเสริมการเศรษฐกิจ การลงทุน การอาชีพ การปราบคอร์รัปชัน และการป้องกันประเทศ
 - คณะรัฐมนตรี มีรัฐมนตรีกระทรวงต่างๆ แถลงนโยบายตามที่นายกรัฐมนตรี กล่าวถึง
 - ผู้แทนราษฎรแถลงนโยบายการพัฒนาจังหวัดของตนโดยแบ่งเป็น 3 ระดับ คือ จังหวัดใหญ่ มีพลเมืองหนาแน่น มีปัญหาอัตราการเกิดสูง การจราจรแออัด จังหวัดเล็ก ด้อยพัฒนาและจังหวัดชายแดนมีปัญหาเรื่องความปลอดภัยและการสื่อความหมายทางด้าน ภาษาผู้แทนแถลงนโยบายคือวิธีการที่จะแก้ปัญหาและพัฒนาจังหวัดของตนให้ดีขึ้น

บทสรุป

สถานการณ์จำลอง

ความหมาย หมายถึง การจัดสภาพแวดล้อมแบบของจริงให้ใกล้เคียงกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นมากที่สุด

ความมุ่งหมาย ในการใช้สถานการณ์จำลอง เพื่อให้ผู้เรียนได้รู้จักหัดคิด และแก้ปัญหาจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วิธีเสนอ สถานการณ์จำลอง อาจจะเป็นการเล่าถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ดูจากภาพประกอบเหตุการณ์หรืออาจดูจากสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นจริงๆ แล้วนำแนวความคิดนั้นมาจัดสถานการณ์ขึ้น

ขั้นตอน ในการเสนอสถานการณ์จำลอง ผู้เรียนหรือผู้สอนเป็นผู้เสนอสถานการณ์หรือทั้งผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันคิดสถานการณ์นั้นๆ ร่วมกัน

สถานการณ์จำลองกับกระบวนการคิดแก้ปัญหา

เมื่อได้ศึกษาสถานการณ์จำลองในเรื่องใดเรื่องหนึ่งแล้ว จะต้องคิดทบทวนเรื่องราวที่เกิดขึ้นว่า ควรจะแก้ปัญหาอย่างไร การคิดค้นปัญหาควรค้นคว้าหาเหตุผลให้ ถี่ถ้วนไม่ควรตอบปัญหาในทันทีทันใด วิธีการแก้ปัญหาให้จัดตามลำดับขั้นตอน คือ คิดหาสาเหตุ, วางแผนในการตัดสินใจปัญหา, สืบรวจข้อมูล, ตัดสินปัญหาว่า เกิดจากอะไร, เพราะอะไรทำไมจึงเป็นเช่นนั้น

ประโยชน์ ของการสร้างสถานการณ์จำลอง

เพื่อใช้เป็นแนวทางในการตัดสินใจปัญหาที่เกิดขึ้น ช่วยให้ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็นสามารถศึกษาหาความรู้จากเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

สถานการณ์จำลองที่สร้างขึ้นนั้นผู้สอนควรสร้างสถานการณ์ให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด และสถานการณ์นั้นๆ อาจเกิดขึ้นได้เสมอ แต่ไม่ควรยุ่งยาก ซับซ้อนเกินความสามารถของผู้เรียน เมื่อได้ฝึกหัดแล้วผู้เรียนเห็นประโยชน์ที่จะนำไปใช้ได้

แบบฝึกหัด

การสร้างสถานการณ์จำลอง

1. จงกล่าวถึงความหมาย และความมุ่งหมายในการสร้างสถานการณ์จำลอง หมายถึงสิ่งใดบ้าง จัดขึ้นเพื่อจุดประสงค์อะไรสำคัญที่สุด
 2. ให้กล่าวถึง วิธีการและขั้นตอนในการเสนอสถานการณ์จำลองมาโดยละเอียด
 3. จงกล่าวถึงประโยชน์และข้อเสนอนะในการสร้างสถานการณ์จำลองตามแนวคิดของท่านมาโดยสังเขป
 4. ให้ยกตัวอย่างการสร้างสถานการณ์จำลองพร้อมวิธีการแก้ปัญหา 2-3 เรื่อง
-

บรรณานุกรม (บทที่ 4)

- เครือวัลย์ ทองมาก. การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยสำหรับ ม.1. โรงเรียนหล่มสักวิทยา จังหวัดเพชรบูรณ์, 2538.
- จรินทร์ ธานีรัตน์. เกม. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2524.
- ทัศนีย์ สุขเมธี. การสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ : สถาบันราชภัฏธนบุรี, 2542.
- พวงเล็ก อุดระ. วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2538.
- วินิจ เกตุขำ และชาญชัย ศรีไสยเพชร. หลักการสอนและการเตรียมประสบการณ์ภาคปฏิบัติ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2522.
- สมถวิล วิเศษสมบัติ. วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ : อักษรบัณฑิต, 2525.
- สมพร มั่นตะสูตร. การสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2526.
- สุจริต เพียรชอบ. การพัฒนาการสอนภาษาไทย โครงการตำราและเอกสารทางวิชาการ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2531.
- _____. วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2538.
- สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์มพรรย์. วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2522.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. คู่มือการสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2523.
- Boocock, Sarame S. Games, Instructional The Encyclopedia of Education 4 (1971) : 106-108.
- Kraus – Srebic, Eva. "Classroom Games in the Compulsory School." English Language Teaching Journal 31 (October 1976 : 19)
- Lee, W.R. Language-Teaching Games and Contest. London : Richard Clay Ltd, 1975.