หนังสือของบรรณารักษ์
ด้านการสอนด้วยเกมและการเล่น

แอนดรู วอล์ช

แปลโดย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ปรีดี ปลื้มสำราญกิจ

คำนำผู้แปล

การแปลหนังสือเล่มนี้มีวัตถุประสงค์คือนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในการเรียนการสอนรายวิชาการรู้สารสนเทศ ซึ่งเป็นวิชาศึกษาทั่วไป หมวดมนุษย์ ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ และนำหนังสือแปลไปเผยแพร่ให้กับห้องสมุดประเภทต่าง ๆ เนื่องจากเนื้อหาของหนังสือแปลเล่มนี้จะส่งผลให้ผู้เรียนมีความสุขและสนุกกับการเรียน ส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน และมีทักษะการรู้สารสนเทศซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ตลอดจนทำให้ผู้เรียนรักการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

หนังสือแปลเล่มนี้ แปลจากต้นฉบับคือ The Librarians' Book on Teaching through Games and Play โดยได้รับอนุญาตจากผู้เขียน (แอนดรู วอล์ช) ให้แปลเป็นฉบับภาษาไทยได้โดยไม่มีค่าลิขสิทธิ์ใด ๆ ทั้งสิ้น ผู้แปลขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

การแปลครั้งนี้ผู้แปลได้รับความรู้เรื่องการแปลมาจากหลักสูตรอบรมเพื่อพัฒนาทักษะสองภาษาไทย-อังกฤษ “อ่านเก่ง – แปลเก่ง” จัดโดยศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิตและสมาพันธ์องค์กรเพื่อพัฒนาหนังสือและการอ่าน ซึ่งผู้แปลได้รับงบประมาณเข้าร่วมหลักสูตรอบรมดังกล่าวจากโครงการพัฒนาอาจารย์ (ไปราชการ) จากคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ ผู้แปลจึงขอกราบขอบพระคุณไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ดร. ถนอมวงศ์ สุกโชติรัตน์ ล้ำยอดมรรคผล รองประธานสมาพันธ์องค์กรเพื่อพัฒนาหนังสือและการอ่าน และอาจารย์ผ่องศรี ลือพร้อมชัย (วัชรวิชญ์) ผู้เชี่ยวชาญด้านการแปลที่กรุณาให้คำแนะนำ ข้อคิดเห็น รวมทั้งกำลังใจ และคำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อผู้แปล

ขอขอบพระคุณ อาจารย์พรเทพ งามอร่ามวรางกูร อาจารย์ประจำสาขาภาษาอังกฤษ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ (หาดใหญ่) ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ในการเขียนจดหมายติดต่อกับผู้เขียน ให้ความอนุเคราะห์ในการอ่าน และให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่องานแปล

ขอขอบพระคุณอาจารย์ฐิติรัตน์ รักษาศรี อาจารย์ทิพพยาพัศ ชัยเดชา อาจารย์สุรางค์ สุวาท และอาจารย์จิตราภรณ์ สอนเขียว อาจารย์สาขาวิชาภาษาต่างประเทศ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ และนางสาวสุธินี แจ่มอุทัย นักแปลอิสระ ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ในการอ่านและให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่องานแปล

ขอบคุณเป็นพิเศษสำหรับ นายรัฐธีร์ ปภัสสุรีย์โชติ บรรณารักษ์ กลุ่มภารกิจงานจัดการทรัพยากรสารสนเทศ สำนักงานวิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สำหรับความช่วยเหลือในการอ่านและให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่องานแปล ตลอดจนให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องเกม

หนังสือแปลเล่มนี้จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับบรรณารักษ์ห้องสมุดประเภทต่าง ๆ ที่จะนำไปปรับใช้ในการสร้างสรรค์กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน/การค้นคว้า/การแนะนำการใช้บริการของห้องสมุดได้ตามความเหมาะสม รวมถึงครูบรรณารักษ์ก็จะได้ใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาการใช้ห้องสมุด/การรู้สารสนเทศได้ด้วย นอกจากนี้อาจารย์ในระดับมหาวิทยาลัยที่สอนวิชาการรู้สารสนเทศและวิชาที่เกี่ยวข้องก็จะได้รับประโยชน์เช่นเดียวกัน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ปรีดี ปลื้มสำราญกิจ
8 พฤษภาคม 2562

กิตติกรรมประกาศ

ขอบพระคุณสถาบันการอุดมศึกษา (ขณะนี้ยกระดับเป็นอุดมศึกษา) ที่มอบหมายผู้เขียนให้เขียนรายงานเกี่ยวกับการใช้เกมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ และอนุญาตให้ปรับปรุงรายงานจนสำเร็จเป็นหนังสือเล่มนี้ วัสดุบางอย่างในหนังสือเล่มนี้นำมาจากรายงานเล่มดังกล่าวซึ่งดูได้ที่ http://eprints.hud.ac.uk/id/eprint/26570

คำอุทิศ

แด่ ชอน แกะของจอร์ช ที่ก่อกวนและช่วยให้กระตือรือร้นตลอดเวลา

สารบัญ

	หน้า
คำนำผู้แปล	**1**
กิตติกรรมประกาศ	**3**
คำอุทิศ	**4**
สารบัญ	**5**
บทนำ	**7**
การเล่นและเกม	**8**
พัฒนาการของการปฏิบัติตามแนวทางนี้	**9**
ทฤษฎี	**14**
การเรียนรู้เชิงรุก	14
เกมและการเล่น	15
การเล่นเลโก้แบบจริงจัง	18
การอนุญาตให้เล่น	20
ตัวอย่างเกม	**22**
ลูกเต๋า CRAAP	22
เกมจับคู่ฐานข้อมูล	25
ห้องปิดตาย (ในกล่อง)	26
ของปลอมหรือของจริง	41
การวิเคราะห์วารสารด้วยภาพปะติด	44
เรื่องเล่าห้องสมุด (การ์ด A ถึง Z)	46
การสร้างแบบจำลองและเลโก้	48
การแนะนำห้องสมุดที่สนุกสนาน	51
เกมการอ้างอิง	53
การผสมและการจับคู่การอ้างอิง	56
แสวงหา!	58
ทรัพยากร	61

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
การ์ดแหล่งสารสนเทศ	64
ทรัพยากรยอดนิยม	66
ตัวอย่างกิจกรรมเสริมที่น่าเล่น	**69**
ฟองอากาศหรรษา	69
กล่องทำนายทายใจ	71
เรียนไปเดินไป	73
การจับกลุ่มแสนสนุก	74
ดนตรีและวีดิทัศน์	76
คำติชมในเครื่องบินกระดาษ	77
ส่งต่อสิ่งของ	78
สิ่งของประลองปัญญา	80
ความท้าทายที่น่าเล่น	81
ขั้นตอนการสร้างสรรค์เกมทางการศึกษา	**83**
ขั้นตอนการสร้างเกมทางการศึกษารูปแบบเกมห้องปิดตาย	**90**
รายการอ้างอิง	**113**
องค์กรและการประชุมที่มีประโยชน์	**117**
ภาคผนวก ข้อดีของการเล่นในระดับมหาวิทยาลัย	**118**
หนังสืออื่น ๆ ที่น่าสนใจจากสำนักพิมพ์	**126**

บทนำ

ตลอดหลายปีมานี้ผู้เขียนนำการเรียนรู้ผ่านเกม (Game Based Learning) เข้ามาเพิ่มเป็นส่วนหนึ่งของการสอนทักษะการรู้สารสนเทศ โดยนำ “ความสนุกสนาน” มาเป็นองค์ประกอบหนึ่งในการปฏิบัติการสอน (Teaching Practice) ซึ่งสรุปไว้แล้วในหนังสือเล่มนี้ ความสนุกสนานในการสอนเป็นศาสตร์การสอนรูปแบบหนึ่งที่มีคำอธิบายไว้ในหัวข้อทฤษฎีของหนังสือเล่มนี้ซึ่งอยู่ในส่วนถัดไป ทั้งนี้ผู้เขียนจะให้ความสำคัญแก่วิธีการต่าง ๆ ที่ได้พัฒนาไว้แล้วโดยยกตัวอย่างเกมที่ผู้อ่านจะนำไปปรับใช้และใช้ซ้ำได้ นอกจากนี้ ยังมีกลวิธีต่าง ๆ ที่ผู้อ่านจะนำวิธีที่คล้ายกันไปใช้ในการเรียนรู้และการปฏิบัติการสอนอีกด้วย

ทำไมผู้อ่านจึงควรสนใจ? ทำไมคนอื่นควรคำนึงถึงการปรับปรุงการสอนทางวิชาการในทิศทางเดียวกัน? ผู้เขียนเองคิดว่าเกมและการเล่นมีประโยชน์อย่างยิ่ง 3 ประการ ได้แก่ เป็นองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสำรวจความคิดในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและสนุกสนาน และเพิ่มความมั่นใจในเนื้อหาของบทเรียน เกมไม่ได้มีประโยชน์เพียง 3 ประการนี้ แต่มีประโยชน์มากกว่านั้น

เกมอยู่ในรูปแบบออนไลน์ก็ได้ แต่ผู้เขียนมักจะใช้เกมที่จับต้องได้โดยใช้กระดาษเพราะจะทำกิจกรรมการเรียนรู้ได้ง่ายและรวดเร็ว นำมาแทรกไว้ได้ในทุกบทเรียนตลอดภาคการศึกษาแทนที่จะนำมาใช้เพียงบางบทเรียน เกมช่วยให้คนส่วนใหญ่ทั้งเยาวชนและผู้ใหญ่สนิทสนมกัน โดยไม่ต้องคำนึงถึงภูมิหลัง ทุกคนจะเรียนรู้ไปด้วยกันได้อย่างเท่าเทียมเมื่อมีผู้เรียนหลายวัยอยู่รวมกันในห้องเดียวกัน

เกี่ยวกับผู้เขียน? ทำไมผู้อ่านควรจะสนใจเรื่องที่ผู้เขียนจะพูด? ผู้เขียนทำงานไม่ประจำที่มหาวิทยาลัยแห่งสหราชอาณาจักร (UK University) ตำแหน่งผู้ช่วยสอน (Teaching Fellow) ในห้องสมุด และยังเป็นผู้ช่วยสอนที่มหาวิทยาลัยแห่งชาติของสหราชอาณาจักร (UK National) ที่สถาบันการอุดมศึกษา และที่ RSA* รวมทั้งเป็นนักเขียน วิทยากร นักสร้างเกม และมีตำแหน่งอื่น ๆ อีกมากมาย อย่างไรก็ตาม สิ่งสำคัญที่สุดที่ลูกสาวของผู้เขียนได้อธิบายเกี่ยวกับผู้เขียนและงานที่ทำอยู่ให้เพื่อน ๆ ฟังก็คือ “ผู้เขียนเป็นบรรณารักษ์ที่สอนผู้ใหญ่ให้รู้จักเล่น” ในเวลานี้ผู้เขียนจึงคิดว่างานที่สำคัญที่สุด คือการเป็น บรรณารักษ์นักเล่น (Playbrarian)

ส่วนแรกของหนังสือเล่มนี้จะให้ความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีและการอธิบายเรื่องการเล่นและเกมซึ่งจะช่วยให้ผู้อ่านใช้หนังสือเล่มนี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และอาจนำไปใช้อภิปรายเพื่อการคัดเลือกเกมที่จะ

*สถาบันทางการศึกษาแห่งหนึ่งในประเทศสหราชอาณาจักร ดูเพิ่มเติมได้ที่ http://www.rsaacademies.org.uk/- ผู้แปล

นำไปใช้ในที่ทำงานของผู้อ่านได้ด้วย ส่วนที่สองเป็นตัวอย่างกิจกรรมที่นำไปใช้ได้จริงซึ่งปรับเปลี่ยนหรือนำไปใช้โดยตรงก็ได้ ทั้งนี้ ถ้าได้อ่านส่วนแรกของหนังสือแล้วผู้อ่านจะพบว่าการสร้างกิจกรรมต่าง ๆ เป็นเรื่องง่าย

ผู้เขียนหวังว่าผู้อ่านจะสนุกกับหนังสือเล่มนี้และหวังว่าหนังสือเล่มนี้จะช่วยส่งเสริมและเปิดทางให้นำการเล่นมาใช้ในการทำงานได้มากขึ้น

เกมและการเล่น

องค์ประกอบต่าง ๆ ของเกมและการเล่น ความสนุกสนาน และการประยุกต์ใช้แนวคิดของเกม (Gamification) อาจจะเป็นวิธีที่แตกต่างไปจากศาสตร์การสอน แต่ก็มีความสอดคล้องและเป็นส่วนหนึ่งของการผสมผสานรูปแบบการสอนที่ผู้เขียนนำมาใช้

ผู้เขียนสอนบุคลากร นักวิจัย และเคยสอนนักศึกษาระดับบัณฑิตวิทยาลัยและนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตหลากหลายสาขาวิชา แต่ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังไว้ก็คล้ายกัน ในฐานะที่ทำงานเป็นบรรณารักษ์วิชาชีพควรให้ความสำคัญแก่ประเด็นนี้เพราะเกมและการเล่นช่วยพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ[1] ของกลุ่มเป้าหมายได้

บางครั้งเราอาจตั้งเป้าหมายว่าจะพัฒนาทักษะต่าง ๆ บางประการในภาคการศึกษานั้น ผู้เขียนได้เสนอกิจกรรมใหม่และอยู่ในระดับพื้นฐานซึ่งจะส่งเสริมให้เกิดทักษะสารสนเทศที่เป็นรูปธรรม เราอาจจะต้องการให้ผู้เรียนตระหนักเรื่องการบริการของห้องสมุดมากขึ้น หรือมีวิธีการเข้าถึงบริการต่าง ๆ ของห้องสมุดโดยการใช้บริการผ่านทางบุคคลหรือทางออนไลน์ อย่างไรก็ตาม ทักษะต่างๆ ที่เรากำลังพัฒนาในภาคการศึกษานี้เป็นระดับทั่วไปและระดับที่สูงขึ้นตามธรรมชาติ แทนที่จะสอนผู้เรียนเกี่ยวกับการเข้าถึงฐานข้อมูล ผู้เรียนอาจจะเรียนรู้วิธีการคิดค้นกลยุทธ์การสืบค้นที่มีประโยชน์ ทำให้ไม่ต้องคำนึงถึงรูปแบบการเข้าถึงผู้เรียนอาจจะเรียนรู้วิธีการ*ประเมินค่า*สารสนเทศที่ค้นพบ หรือการ*อ่าน*สารสนเทศเชิง*วิเคราะห์*แทนที่การค้นหาทรัพยากรสารสนเทศให้ได้*จำนวนมาก* นักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตชั้นปีที่ 1 อาจจะเรียนรู้เรื่องพื้นฐานกลไกของเครื่องมือหลักสำหรับการสืบค้น แต่ในปีต่อมาจำเป็นต้องมีทักษะที่สูงขึ้น อาทิ การวิเคราะห์บทความในวารสารวิชาการที่ผู้เรียนค้นหาได้แล้วนำมาวิเคราะห์หาข้อเท็จจริง

[1] การรู้สารสนเทศ คือ ความสามารถในการคิดเชิงวิเคราะห์และตัดสินใจพิจารณาสารสนเทศที่เราใช้ค้นหามาได้และใช้ได้อย่างสมดุล การรู้สารสนเทศมีอิทธิพลโดยตรงกับผู้คนในการตัดสินใจและนำมาใช้ในการแสดงทัศนคติ ส่งผลให้เป็นสังคมที่สมบูรณ์ (CILIP, 2018)

ทักษะระดับพื้นฐานที่ผู้เรียนจะได้รับ ผู้เขียนคิดว่าควรเริ่มต้นในฐานะผู้ใช้ห้องสมุดและสารสนเทศ แต่ผู้เรียนจำเป็นต้องมีทักษะในระดับสูงขึ้นจนกระทั่งเป็นผู้เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง อย่างไรก็ตาม ทักษะระดับกลางและทักษะระดับสูงอาจจะถูกนำมาใช้อย่างจำกัดจนกว่าผู้เรียนจะนำเนื้อหาสาระและบริบทเชิงวิชาการไปใช้ในทางปฏิบัติตามที่ถูกคาดหวังไว้แม้ว่าทักษะการรู้สารสนเทศในระดับพื้นฐานจะเกิดขึ้นได้บ่อย ผู้เขียนก็จะเลือกรูปแบบการสอนที่มีประโยชน์สูงสุดเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพ จากประสบการณ์ในอดีตที่ทำให้การสอนไม่มีประสิทธิภาพและการจัดการศึกษาโดยสาขาวิชา ผู้เรียนไม่ได้ถ่ายโอนทักษะ (หรือความรู้) ไปสู่การฝึกปฏิบัติในวิชาชีพหรือวิชาการของตนเอง ทักษะต่าง ๆ ยังคงถูกจัดแบ่งเป็น “ทักษะการใช้ห้องสมุด” ซึ่งอาจจะดูเหมือนว่าไร้จุดหมายและไม่มีความเกี่ยวข้องกัน อีกทั้งยังไม่ได้มีการคิดทบทวนใหม่อีก

ผู้เขียนใช้เกมและความสนุกสนานเป็นเส้นทางไปสู่ความสามารถและทักษะการประยุกต์ของผู้เรียนทั้งด้านวิชาการและวิชาชีพซึ่งเป็นข้อเท็จจริงที่ผู้เขียนได้รับระหว่างที่สอนอยู่ในภาคการศึกษา ผู้เขียนพบว่าวิธีการดังกล่าวเป็นกระบวนการที่มีความสำคัญนำมาใช้ในสภาพแวดล้อมของการเรียนรู้ได้ตั้งแต่การลงมือปฏิบัติที่มากขึ้นไปจนถึงการเรียนรู้ทักษะการรู้สารสนเทศ ตลอดจนการนำไปประยุกต์ใช้ในวิชาการและวิชาชีพของตนเอง แทนที่จะหยุดอยู่เพียง“ทักษะการใช้ห้องสมุด” ซึ่งไม่ตรงประเด็น นอกจากนี้ ผู้เขียนยังได้ใช้กระบวนการดังกล่าวในการกระตุ้นประสาทสัมผัสเพื่อช่วยให้เกิดรูปแบบในการจดจำ เพื่อช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในการสอนและการเรียนรู้ในห้องเรียน และบางครั้งก็ทำให้การสอนของผู้เขียนสนุกสนานขึ้นบ้าง

ผู้เขียนยอมรับว่าการเรียนรู้ด้วยการเล่นมีประโยชน์มากมายโดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับอุดมศึกษามีตอนหนึ่งในหนังสือที่นำเสนอในรูปแบบการ์ตูน หนังสือเล่มนี้อาจจะหายาก อย่างไรก็ตามบทเรียนต่าง ๆ ในหนังสือเล่มนี้นำไปใช้ประโยชน์ได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย (Walsh & Clementson, 2017)[2] สำหรับเนื้อหาที่เป็นการ์ตูนอยู่ในภาคผนวก

พัฒนาการของการปฏิบัติตามแนวทางนี้

แนวทางปฏิบัตินี้พัฒนามาจากประสบการณ์เมื่อเริ่มสอนใหม่ ๆ ของผู้เขียนที่สอนทักษะการรู้สารสนเทศในฐานะบรรณารักษ์เฉพาะทาง (Subject Librarian) ด้วยประสบการณ์สอนที่จำกัด อีกทั้งยังไม่มีความสามารถด้านการสอน ผู้เขียนถูกคาดหวังให้สอนทักษะการรู้สารสนเทศแก่ผู้เรียนในระดับ

[2] ให้บริการในลักษณะสารสนเทศแบบเปิด (OA) เนื้อหาของแต่ละบทดูได้ที่ http://eprints.hud.ac.uk/id/eprint/31686/

ปริญญาบัณฑิต ผู้เรียนในระดับบัณฑิตศึกษา นักวิจัย และบุคลากร จากการสังเกตการณ์การสอนในห้องเรียนและเครื่องมือต่าง ๆ ที่นำมาให้ใช้พร้อมกับคำแนะนำว่าเป็นวิธีการสอนที่เคยปฏิบัติกันมาสำหรับการสอนในห้องเรียนขนาดใหญ่ โดยการใช้สไลด์ประกอบการบรรยายและการสาธิตในหัวข้อ “วิธีการสืบค้นฐานข้อมูล” และให้ผู้เรียนได้ “ฝึกปฏิบัติ” โดยผู้เรียนถูกคาดหวังว่าการดูการสาธิตตามขั้นตอนต่าง ๆ แล้วนั้นจะช่วยให้ผู้เรียนสืบค้นสำเร็จได้ด้วยตนเอง

ผู้เขียนพบว่าการสอนลักษณะดังกล่าวไม่น่าพอใจทั้งบุคคลทั่วไปและบุคคลในวิชาชีพ รวมทั้งผู้เขียนและนักเรียนต่างเบื่อหน่าย อีกทั้งยังได้เรียนรู้เพียงเล็กน้อย การเรียนรู้เพียงเล็กน้อยที่เกิดขึ้นนี้เป็นเพียงระดับพื้นผิว ผู้เรียนกำลังเลียนแบบตามที่ผู้เขียนแสดงให้ดู จากนั้นการเปลี่ยนแปลงที่แท้จริงก็จะเกิดขึ้นเมื่อได้ฝึกปฏิบัติในเรื่องการรู้สารสนเทศ

ขอบคุณเพื่อนร่วมงานบางท่าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการประชุมบุคลากรในวิชาชีพ ผู้เขียนรีบนำเสนอแนวคิดเรื่องการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ขึ้นมาทันที แทนที่ผู้เรียนจะเป็นฝ่ายรับความรู้โดยการฟัง (หรือไม่ได้ฟัง) ขณะที่ผู้เขียนพูดอยู่หน้าชั้นเรียน แนวคิดนี้เป็นวิธีที่ผู้เรียนต้องมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของตนเอง ผู้เขียนสร้างเครื่องมือที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้เชิงรุกและใช้เครื่องมือเหล่านั้นอย่างแพร่หลายเมื่อต้องสอนทักษะการรู้สารสนเทศ การนำสิ่งที่มีประโยชน์มาสู่ผู้เรียนและการสร้างประสบการณ์ด้านการสอนเช่นนี้ทำให้พึงพอใจในตนเองมากขึ้น รวมไปถึงแพดมา อินาลาซึ่งผู้เขียนนำประสบการณ์เหล่านี้ใส่ไว้ในหนังสือเล่มก่อนหน้าด้วย (ปีพิมพ์ 2010) ซึ่งได้รับการตีพิมพ์กับสำนักพิมพ์แบบเก่าโดยไม่ได้ตั้งใจ จึงทำให้การเผยแพร่หนังสือเล่มนี้อยู่ในรูปแบบที่เข้าถึงได้และค้นหาได้ในอนาคต

ผู้เขียนใช้วิธีการต่าง ๆ มากมายต่อไปนี้แล้ว โดยมีเกมเป็นส่วนประกอบ มีรูปแบบหลากหลาย ทั้งแบบสอบถาม (Quizzes) และปริศนาอักษรไขว้ (Crossword) ผู้เขียนก็ได้นำมาอธิบายไว้ในหนังสือเล่มนี้ เกมต่าง ๆ ล้วนมาจากความตั้งใจที่จะทำให้เป็นกิจกรรมซึ่งใช้เวลาเล่นไม่นาน เพื่อให้นำมาใช้กับบทเรียนต่าง ๆ ได้ ผู้เขียนจึงนำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของการสอนในชั้นเรียนในภาพรวม

ขณะที่ยังคงคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้เชิงรุก แทนที่จะเป็นเกม ผู้เขียนก็ได้ทำโครงการหนึ่งสำเร็จชื่อว่า Lemontree[3] ซึ่งจัดขึ้นในห้องสมุดของตนเองโครงการดังกล่าวเป็นการบริการผู้ใช้ด้วยการเล่นเกมเกี่ยวกับการใช้ห้องสมุดและทรัพยากรสารสนเทศภายในห้องสมุด เกมที่ให้บริการเป็นเกมที่ได้รับการออกแบบและนำเข้ามาใช้โดยหน่วยงานภายนอก[4] ขณะที่เกมที่นำมาประยุกต์ใช้จะมีน้ำหนักค่อนข้างเบา มีเครื่องหมาย คะแนน และกระดานผู้นำ (Leader Board) เป็นส่วนประกอบที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม

[3] http://library.hud.ac.uk/lemontree/

[4] www.rith.co.uk

ไปกับห้องสมุด โครงการดังกล่าวทำให้ผู้เขียนมีความมั่นใจที่จะพิจารณาว่าวิธีการเรียนรู้เชิงรุกโดยการเล่นและเกมที่ผมนำมาใช้นั้นเป็นไปได้ดี ผู้เขียนเคยเขียนรายละเอียด Lemontree ไว้มากกว่านี้รวมถึงประโยชน์ของโครงการที่นำเกมมาประยุกต์ใช้กับห้องสมุดทุกแห่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกมที่นำมาใช้นั้นมีส่วนช่วยเพิ่มความมั่นใจและมีผลต่อพฤติกรรมความต้องการใช้ห้องสมุด (Walsh, 2014)

สิ่งที่ได้รับจากการปฏิบัติการสอนด้วยประสบการณ์สอนที่มีอยู่อันน้อยนิดนั้น ผู้เขียนยอมรับว่าการสอนในรูปแบบนี้ทำให้รู้สึก “สนุกสนาน” มากขึ้น นอกจากนี้ ส่วนประกอบของเกมบางอย่างที่เคยใช้สอนเรื่องทักษะสารสนเทศก็ได้กลายมาเป็น “เกม” ที่เหมาะสมกับผู้เรียนด้วย

ถึงแม้ว่าผู้เขียนต้องการที่จะใช้วิธีการสอนเช่นนี้ แต่ก็ยังคงไม่มั่นใจว่าเกมการรู้สารสนเทศจะเป็นขั้นตอนหนึ่งที่ยังไกลเกินไปหรือไม่หากจะนำมาใช้ในสถาบันและการบริการของตนเอง ผู้เขียนแน่ใจว่าหน่วยงานของตนเองไม่ได้เต็มใจที่จะเสียค่าใช้จ่ายทั้งการออกแบบและการพิมพ์ผลของเกมในลักษณะนี้ ดังนั้นขั้นตอนถัดไปผู้เขียนจึงต้องทำให้เกิดการอนุมัติและการให้เงินทุนอย่างเป็นทางการ ด้วยความตั้งใจที่จะหาเงินทุนที่เพิ่มขึ้นทีละน้อยจากการระดมทุนสาธารณะเพื่อสร้างเกม ผ่านทางเว็บไซต์ Indiegogo[5] วิธีนี้ทำให้มีเงินทุนเพิ่มขึ้นจนกระทั่งเพียงพอที่จะจ่ายเงินให้บรรณารักษ์ที่มีทักษะด้านการออกแบบภาพ (แทนย่า วิลเลียมซัน) เพื่อให้เกมมีคุณสมบัติเฉพาะ คำถามต่าง ๆ ที่ทำให้สมบูรณ์มากขึ้น และสร้างเกมจนกระทั่งสำเร็จแล้วก็พิมพ์ผลออกมา เงินทุนส่วนนี้เป็นค่าใช้จ่ายสำหรับการออกแบบและการพิมพ์ผล (ในช่วงแรกจะพิมพ์ผลผ่านทางบริษัทเกมชื่อ Game Crafter[6]) และจัดส่งเกมเป็นรางวัลแก่ผู้สนับสนุนแต่ละคนที่ช่วยกันระดมทุน

ผู้เขียนนำเกมต้นแบบมาทดลองใช้กับเพื่อนร่วมงานในสถานที่ทำงาน ก่อนที่จะได้รับการอนุมัติให้พิมพ์ผลในขั้นตอนสุดท้าย คำถามต่าง ๆ และบัตรพิเศษที่ปรับแต่งจากเกมต้นแบบเพื่อให้เกมออกมาถูกต้องและเหมาะสมเกมดังกล่าวถูกสร้างโดยมีสัญญาอนุญาตผ่านทางเว็บไซต์ Jorum และคลังปัญญาสถาบันของผม[7] พิมพ์ผลออกมาตามรูปแบบที่ต้องการ มีลักษณะเป็นเกมที่เป็นบัตรคำถามซึ่งแก้ไขได้เพื่อให้คนอื่นนำไปสร้างสรรค์ให้เป็นเกมในรูปแบบของตนเองซึ่งผู้เขียนได้ปรับแต่งและออกแบบบัตรคำถามให้เป็นลักษณะดังกล่าวมาจากสิ่งที่ค้นพบในช่วงการทดสอบเกมต้นแบบ

ขั้นตอนพื้นฐานจะเหมือนกันและจะถูกทำซ้ำเมื่อผู้เขียนต้องการสร้างสรรค์เกมเพื่อการเรียนรู้ใหม่ ๆ โดยปราศจากการระดมทุนสาธารณะ ผู้เขียนรู้สึกมั่นใจมากขึ้นเมื่อต้องกำหนดวัตถุประสงค์การ

[5] http://www.indiegogo.com/campaigns/seek-a-game-for-information-literacy-instruction

[6] http://ww.thegamecrafter.com/

[7] http://eprints.hud.ac.uk/19345/

เรียนรู้ให้เหมาะสม แล้วจึงออกแบบเกมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์นั้นโดยสร้างเกมต้นแบบ จากนั้นก็ทดสอบเกมหลายครั้ง การสร้างเกมทำโดยนักออกแบบกราฟิกที่สร้างให้เกมออกมาใช้งานได้ โดยออกแบบเกมออกมาให้ดูสวยงามแล้วนำไปพิมพ์ผล ผู้เรียนทั้งนักศึกษาชั่วคราวและนักศึกษาฝึกงานในสถาบันที่ผู้เขียนทำงานอยู่รวมถึงกลุ่มนักศึกษาบัณฑิตวิทยาลัยเป็นกลุ่มที่ชำนาญด้านการออกแบบกราฟิก เมื่อไรก็ตามที่ผู้เขียนต้องการปรับแต่งเกม ผู้เรียนกลุ่มนี้จะช่วยสร้างสรรค์เกมได้ดีเท่าที่จะเป็นไปได้ แม้ว่าการให้กลุ่มนักศึกษาช่วยจะมีค่าใช้จ่ายน้อยกว่าการให้นักออกแบบกราฟิกมืออาชีพมาสร้างเกมแต่ก็ยังคุ้มค่ากว่า*เสมอ*แทนที่จะไปคาดหวังให้ผู้เชี่ยวชาญมาทำงานให้เพียงเพื่อสั่งสมประสบการณ์

สำหรับเกมในระยะแรกจะเป็นเกมการ์ด ผู้เขียนมักจะใช้บริการกับผู้ประกอบการที่มีความยืดหยุ่นในการพิมพ์ผลการ์ด (เช่น moo.com) แทนที่จะใช้บริการเครื่องพิมพ์ผลเกมที่เป็นมืออาชีพเพื่อสร้างเกมการ์ดที่มีขนาดเล็ก เนื่องจากข้อจำกัดด้านค่าใช้จ่ายถ้าเมื่อไรที่ผมต้องการสร้างเกมที่มีอยู่เพื่อนำไปขายผู้อื่น ผู้เขียนก็จะเปลี่ยนไปใช้เครื่องพิมพ์ผลการ์ดที่เป็นมืออาชีพ เกมที่ทำออกมานั้นจะยืดหยุ่นและพิมพ์ผลออกมาขนาดเล็กและเป็นสำรับไพ่ การ์ดที่พิมพ์ผลออกมาด้วยวัสดุที่มีความ “เหมาะสม” โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้เครื่องพิมพ์ผลการ์ดที่มีความเหมาะสมนั้นจะช่วยให้เกมออกมาดูเป็นมืออาชีพและช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมกับวัสดุที่ทำเกม

เมื่อผู้เขียนสร้างเกมต่อไปก็เริ่มมั่นใจมากขึ้นที่จะนำการเล่นที่มีโครงสร้างน้อยลงมาใช้ เช่น กิจกรรมภาพปะติด กิจกรรมการสร้างแบบจำลองที่ได้อธิบายไว้ในหนังสือเล่มนี้ กิจกรรมดังกล่าวมีประโยชน์คล้ายกัน แม้ว่าจะไม่เหมือนกันแต่ก็นำไปใช้สอนได้คล้ายกัน ทำให้เกิดความมั่นใจในการนำไปใช้เพราะเป็นเกมที่มีโครงสร้างไม่ซับซ้อนและใช้งานได้ง่ายกว่าเกมที่เป็นทางการ

ผู้เขียนยังเคยใช้เกมที่มีรูปแบบเฉพาะด้วย เรียกว่าห้องปิดตาย ซึ่งได้สรุปไว้แล้วในส่วนถัดไป เกมห้องปิดตายมีลักษณะเป็นห้องทั่วไปที่มีกลุ่มคนเข้าไปอยู่แล้วปิดตายไว้ ทุกคนในห้องต้องช่วยกันทำงานร่วมกันเพื่อจะแก้ไขปริศนาจากคำถามจนกระทั่ง “หนีออกมา” จากห้องให้ได้ในระยะเวลาที่จำกัด ครั้งแรกที่ผู้เขียนเข้าไปมีส่วนร่วมกับเกมห้องปิดตาย พบว่าตัวเองอยู่ในห้องที่มีแสงไฟสลัวแล้วห้องก็ถูกปิดไว้เป็นระยะเวลาหนึ่งชั่วโมง อีกทั้งไม่รู้เลยว่าอะไรจะเกิดขึ้นหรือจะใช้สารสนเทศใดที่มีอยู่รอบตัว ผู้เขียนคิดแทนไม่ได้เลยว่าผู้เรียนที่เข้ามาในห้องนี้จะมีความรู้สึกเหมือนตนเองหรือไม่หากนำเกมดังกล่าวมาใช้เป็นปีแรก ดังนั้นผู้เขียนจึงเริ่มการทดลองนี้กับผู้เรียนในภายหลัง

ห้องปิดตายมีลักษณะเป็นการเล่าเรื่องที่เข้มข้นและเกิดขึ้นในพื้นที่ที่ถูกควบคุมไว้จำกัด เกมห้องปิดตายนี้ช่วยกระตุ้นให้คนก้าวไปสู่ “วงกลมวิเศษ” ที่จะทำให้เล่นได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ ดังนั้นจึงเป็นวิธีที่ดีที่จะช่วยสนับสนุนการเล่นในห้องเรียนโดยทั่วไปผู้เขียนใช้กล่องความคิดหรือโต๊ะที่ใส่

ทุกอย่างไว้ได้ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในโลกของเกม ทำให้ง่ายต่อการเข้าไปสู่เกม อีกทั้งยังพกพาไปที่ไหนก็ได้ ผู้เขียนต้องการให้ผู้เรียนได้เล่นเกมนี้ แม้ว่าเกมห้องปิดตายในลักษณะนี้อาจจะไม่เกิดประสิทธิภาพเท่ากับห้องที่กำหนดไว้เฉพาะ แต่ก็ดูเหมือนว่าจะได้ผลลัพธ์ออกมาใกล้เคียงกัน กล่าวคือเป็นห้องที่กำหนดขอบเขตไว้อย่างชัดเจนและแยกออกมาจากการอยู่ในโลก “ปกติ”

ผู้เขียนนำตัวอย่างของกิจกรรมห้องปิดตายและวิธีสร้างกิจกรรมห้องปิดตายสำหรับการเรียนรู้มานำเสนอไว้ในส่วนถัดไป

เพื่อเป็นการเผยแพร่การใช้เกมในการสอนการรู้สารสนเทศ ปัจจุบันผู้เขียนจัดการอบรมเชิงปฏิบัติการอยู่เป็นประจำ ผู้เข้ารับการอบรมจะได้เรียนรู้วิธีต่าง ๆ ที่นำไปปรับใช้กับการปฏิบัติการสอนของตัวเองได้ เกมส่วนใหญ่เป็นเกมส่งเสริมการเรียนรู้ที่ไม่ได้อยู่ในรูปแบบดิจิทัลแต่ผู้เขียนดำเนินการอบรมในรูปแบบที่แตกต่างออกไปเล็กน้อย โดยเน้นที่การสร้างการเรียนรู้ในห้องปิดตายการอบรมจะใช้เวลาครึ่งวันหรือเต็มวัน โดยมีผู้เข้าร่วมอบรมซึ่งมีการศึกษาในระดับสูง แต่ละกลุ่มจะปรึกษาหารือกันเพื่อผลิตเกมการเรียนรู้ในรูปแบบของตนเอง โดยใช้กระบวนการที่เหมือนกันต้นแบบเกมที่ถูกสร้างขึ้นมาจากการอบรมนี้ เนื้อหาดังกล่าวจะได้รับการแบ่งปันไว้ในบล็อก[8] โดยนำเสนอไว้ในรูปแบบวีดิทัศน์ขนาดสั้น

กรุณานำแนวคิดต่าง ๆ จากบล็อกนี้ไปใช้ได้อย่างเสรี เพราะนั่นเป็นเหตุผลที่แบ่งปันความคิดต่าง ๆ หลังการอบรมเชิงปฏิบัติการ

[8] http://gamesforlibraries.blogspot.co.uk/

ทฤษฎี

การเรียนรู้ผ่านเกมเหมาะสำหรับการศึกษาและกระบวนการสอนที่แตกต่างกัน ผู้เขียนร่างทฤษฎีนี้ไว้ดังภาพด้านล่าง ซึ่งอาจจะมีประโยชน์ต่อการนำไปปฏิบัติที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่าน และจัดทำเป็นโครงร่างไว้เพื่อพัฒนาต่อไป ความคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้เชิงรุกและทฤษฎีแนวคิดทางการศึกษา (โดยเฉพาะอย่างยิ่งแนวคิดทางการศึกษาเชิงสังคม) ปรากฏออกมาจากการปฏิบัติ และยังเป็นศูนย์กลางไปสู่แนวคิดต่าง ๆ ทั้งหมด นอกเหนือจากนี้ทฤษฎีของเกมและการเล่นยังเป็นส่วนสำคัญของการสร้างกิจกรรมและยังมีประโยชน์ต่อการนำไปสู่การเรียนรู้เชิงรุกได้อีกด้วย ถ้าผู้อ่านรู้จักทฤษฎีบางประการที่มีการใช้เกมอยู่เบื้องหลัง ก็จะนำข้อดีทั้งหมดของทฤษฎีนั้นมาใช้เป็นกระบวนการเรียนรู้ได้ สุดท้ายแต่ไม่ท้ายสุด ความคิดที่มีการนำการรับรู้ต่าง ๆ มารวมเข้าไว้ด้วยกัน เป็นสิ่งที่คิดด้วยร่างกายและจิตใจ เป็นสิ่งสำคัญต่อกิจกรรมต่าง ๆ มากมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งกิจกรรมที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ซึ่งจะอธิบายไว้ในบริบทของการเล่นเลโก้แบบจริงจัง (Lego Serious Play) ซึ่งเป็นแบบจำลองที่สร้างแรงบันดาลใจในการทำกิจกรรมได้ด้วย

การเรียนรู้เชิงรุก

การอธิบายคำว่าการเรียนรู้เชิงรุกที่ผู้เขียนชอบยังคงเป็น “การเรียนรู้โดยการลงมือทำ” (Gibbs, 1998) บางทีผู้เขียนก็อาจจะเอนเอียงไปทางคำนิยามที่ธรรมดา แต่คำอธิบายนี้สรุปแก่นความคิดของการเรียนรู้เชิงรุกไว้ดีมาก ผู้เรียนจะได้มีส่วนร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุกซึ่งเป็นการลงมือทำอย่างกระตือรือร้นด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การอภิปราย การตั้งคำถาม การเล่น การอภิปราย การสร้างสรรค์ เป็นต้น แทนที่จะเป็นการรับความรู้ด้วยการนั่งฟังเพียงอย่างเดียว การเรียนรู้เชิงรุกจะช่วยให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งได้มากกว่าหากมีการนำเสนอด้วยสารสนเทศที่เหมือนกัน แนวคิดนี้เป็นทฤษฎีแนวคิดทางการศึกษาที่สำคัญและยังทำให้ผู้เรียนสร้างแบบจำลองของความรู้ได้ด้วยตนเอง อีกทั้งการเรียนรู้เชิงรุกยังเป็นทฤษฎีการสร้างความรู้ที่นำไปสู่การเรียนรู้ได้อย่างชัดเจน (Pritchard, 2008) การเรียนรู้เชิงรุกมีส่วนช่วยสร้างองค์ความรู้และทักษะที่สัมพันธ์กับผู้เรียน รวมถึงการใช้ความรู้และทักษะนี้เพื่อให้เข้าใจความท้าทายใหม่ ๆ ที่ผู้สอนได้นำเสนอมา การเรียนรู้เชิงรุกจะเน้นไปที่ความสามารถหรือการเสริมต่อการเรียนรู้ (Scaffolding) ของผู้เรียน ซึ่งจะช่วยพัฒนาความรู้แทนที่จะเป็นผลลัพธ์การเรียนรู้ การเรียนรู้เชิงรุกไม่ได้เป็นการป้อนสารสนเทศไปสู่ผู้เรียน แต่เป็นการทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมไปกับกระบวนการเรียนรู้ของตนเองได้จริง (Chickering and Gamson 1987; Pritchard, 2007)

การเรียนรู้เชิงรุกเป็นการใช้ความรู้ที่มีอยู่แล้วนำไปสร้างเป็นความรู้ใหม่ ทำให้รูปแบบการสอนราบรื่นมากขึ้น สนับสนุนให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการมีส่วนร่วมระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน รวมถึง

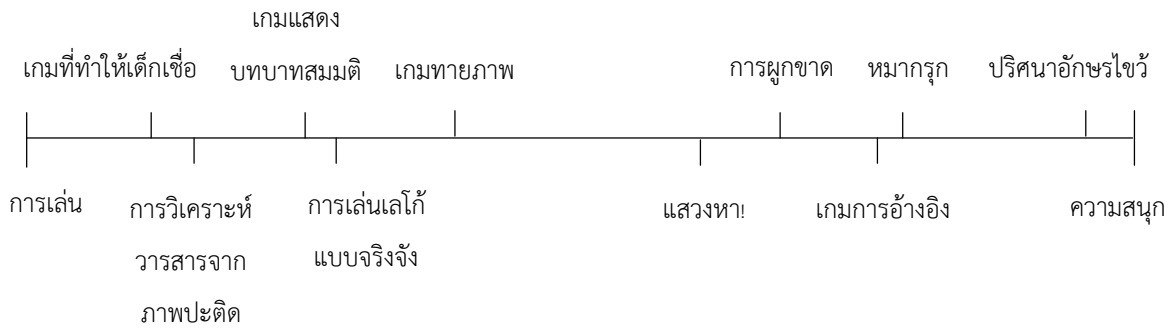
ผู้เรียนกับผู้สอน มีรูปแบบการเรียนรู้อื่น ๆ ที่ใกล้เคียงกัน ได้แก่ การใช้ปัญหาเป็นฐาน การสืบหาข้อเท็จจริง และการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งอาจจะเป็นรูปแบบที่เห็นได้ชัดเจนมากกว่าการเรียนรู้เชิงรุก (Chalmers, 2008) แต่มาจากรูปแบบกระบวนการสอนที่เหมือนกัน การเรียนรู้เชิงรุกเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นมาจากกระบวนการต่าง ๆ ที่ผู้เขียนนำมาเป็นตัวอย่างไว้ในเอกสารนี้ โดยจะนำเสนอด้วยรูปแบบของความสนุกสนานและเกม ซึ่งนำการเรียนรู้เชิงรุกมาใช้ในการกำหนดแนวทางโดยเฉพาะ

การเล่นมีแนวโน้มที่จะเป็นกิจกรรมทางสังคมและเป็นรูปแบบตามธรรมชาติของการมีส่วนร่วมทางสังคม รวมถึงเป็นการจัดการด้านการเจรจาต่อรอง แม้กระทั่งเกมที่มีการแข่งขัน ดังนั้นการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนานจึงมีความเป็นไปได้ที่ควรนำมาใช้กับการเรียนรู้ผ่านทฤษฎีสร้างความรู้ ทำให้ความเข้าใจปรากฏออกมาจากแต่ละกลุ่มแทนที่จะมาจากเพียงใครคนใดคนหนึ่ง การเล่นจึงเหมาะสำหรับกับการพัฒนาการรู้สารสนเทศของผู้เรียน ทั้งนี้การเล่นเป็นเนื้อหาในระดับสูงตามตามธรรมชาติโดยขึ้นอยู่กับขอบเขตของเนื้อหาและกิจกรรมต่าง ๆ ของผู้เรียน การเล่นช่วยพัฒนาการรู้สารสนเทศได้ในขณะที่แต่ละกลุ่มเริ่มเข้าใจว่า*ทักษะ*สารสนเทศคืออะไร ผู้เรียนอาจจะกำลังเรียนรู้เนื้อหาโดยวิธีการฝึกปฏิบัติด้วยตนเองจนกระทั่งกลายเป็นการรู้สารสนเทศในระดับที่เหมาะสมกับรายวิชา เหมาะสมกับวิชาชีพหรือเหมาะสมกับขอบเขตเนื้อหา แต่การเล่นไม่ใช่แนวทางที่เราต้องการให้บรรณารักษ์เป็นผู้กำหนด

เกมและการเล่น

เกมและการเล่นเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้เชิงรุกและเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่มีประโยชน์โดยเฉพาะ ซึ่งผู้เขียนพยายามที่จะส่งเสริมให้ใช้ วรรณกรรมด้านการเรียนรู้และการเล่นสำหรับผู้ใหญ่มีแนวโน้มที่จะแยกออกมาเฉพาะขึ้นอยู่กับรูปแบบของเกมหรือการเล่นที่ได้อธิบายไว้ แต่ในที่นี้จะสรุปความคิดของการเล่นและเกมไว้ว่าคืออะไร เกมมีข้อดีโดยเฉพาะสำหรับผู้ใหญ่อย่างไรบ้าง และทำไมเกมจึงมีอิทธิพลต่อการนำมาใช้กับผู้ใหญ่ในการปฏิบัติการสอนของผู้เขียน

เกมและการเล่นยังไม่มีคำนิยามที่แน่นอน คำนิยามบางส่วนของคนที่แสดงความคิดเห็นไว้ว่าเกมคืออะไร ยังคงเป็นคำนิยามที่มีความซับซ้อนซึ่งมีประโยชน์เพียงผิวเผิน แต่เน้นไปทางปฏิบัติมากกว่า คำนิยามที่อธิบายได้ดีเป็นของ Caillois & Barash (2001) ซึ่งได้นำการเล่นและเกมมารวมเข้าไว้เป็นแถบวัดระดับของรูปแบบการเล่น แทนที่จะเป็นกิจกรรมที่อยู่ในรูปแบบการเล่นหรือเกมเพียงอย่างเดียว เกมและการเล่นทั้งหมดจะมีลักษณะเป็นกิจกรรมต่าง ๆ ที่ได้กำหนดไว้ในตำแหน่งต่าง ๆ ของแถบวัดระดับ



ภาพ ตัวอย่างแถบวัดระดับของการเล่นรูปแบบต่าง ๆ *ขอโทษ Caillois ที่ทำออกมาไม่ได้สัดส่วน*

เกมที่สร้างมาโดยมีรูปแบบและโครงสร้างที่เหลือเชื่อ เช่น หมากรุก อาจจะต้องนั่งเล่นไปจนกระทั่งจบเกม จนกระทั่งเกิดเป็น “ความสนุก (Ludus)” ตามนิยามของ Caillois การเล่นที่เสริมสร้างจินตนาการได้อย่างอิสระและสมบูรณ์ ส่งผลให้เด็กเล่นกับเพื่อน ๆ ได้ ซึ่งการเล่นนี้จะอยู่ในฝั่งตรงข้ามของแถบวัดระดับนั่นคือ “การเล่น (Paidia)” ดังนั้นกิจกรรมที่สนุกสนานและเกมการเรียนรู้รูปแบบต่าง ๆ จะอยู่ฝั่งตรงข้ามกันของแถบวัดระดับอันเดียวกันซึ่งแบ่งลักษณะเฉพาะไว้คล้ายกัน อะไรคือปัจจัยที่ทำให้เกิดลักษณะเฉพาะซึ่งทำให้กิจกรรมต่าง ๆ มีความแตกต่างกัน นั่นคือสิ่งที่ผู้เขียนจะให้คำอธิบายของการเล่นและเกมที่อาจจะถูกใช้ประโยชน์และแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนกำลังอยู่ในตำแหน่งไหนบ้างในการปฏิบัติการสอน

ผู้เขียนค้นพบนิยามการเล่นของบราวน์ (Brown & Vaughan, 2010, p.17) ที่มีประโยชน์อย่างยิ่งเพราะเป็นคำอธิบายการเล่นโดยใช้รายการที่แสดงลักษณะสำคัญ ซึ่งได้กล่าวไว้ว่า การเล่นคือ

การกระทำที่ไม่มีจุดประสงค์ที่ชัดเจน (แต่ทำเพื่อให้เกิดเป้าหมาย)

การกระทำโดยสมัครใจซึ่งเกิดขึ้นจากความดึงดูดใจที่จะทำโดยไม่ได้จำกัดเวลา

ความตระหนักรู้ในตนเองที่ลดลง ความสามารถที่จะแสดงออกมาโดยไม่ได้เตรียมตัวมาก่อน และความปรารถนาที่จะทำอย่างต่อเนื่อง

ความคิดที่มีประสิทธิภาพโดยเฉพาะสำหรับการเรียนรู้ตามตัวอย่างของผู้เขียนมีลักษณะเฉพาะคือทำให้ความตระหนักรู้ในตนเองลดลง และความสามารถที่แสดงออกมาโดยไม่ได้เตรียมมาก่อน สิ่งเหล่านี้ส่งผลให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดและสร้างสรรค์ความรู้ใหม่ (เช่น ภาพปะติดวารสารวิชาการ กิจกรรมเลโก้) ด้วยสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย ผู้เรียนจะมีความเป็นอิสระไปกับกิจกรรมที่นำไปสู่วิธีการเรียนรู้ใน

แบบของตนเองและคิดหาวิธีที่จะดึงสารสนเทศออกมาด้วย อีกทั้งผู้เรียนจะรู้สึกสนุกสนานได้อย่างเป็นธรรมชาติไปตลอดการทำกิจกรรม เป็นวิธีที่ทำให้ผู้เรียนลดความตระหนักรู้ในตัวเองและกล้าแสดงความคิดของตัวเองออกมามากขึ้น คุณลักษณะต่าง ๆ เหล่านี้เป็นกุญแจสำคัญในแต่ละเกม โดยเฉพาะอย่างยิ่งความสนุกสนานเมื่อสิ้นสุดเกมหรือแถบวัดระดับการเล่นซึ่งได้สร้างสรรค์ “วงกลมวิเศษ” ที่ได้ให้สถานที่เล่นที่ปลอดภัยเพื่อเรียนรู้และสำรวจ บ่อยครั้งจะผ่านการใช้คำเปรียบเทียบ (Francis, 2009; Gauntlett, 2011)

ผู้เขียนนำข้อดีด้านความปลอดภัยของการเล่น (และเกม) มาใช้ เนื่องจากผู้เขียนมักจะพบผู้เรียนได้เพียงครั้งเดียวต่อภาคการศึกษา แต่บางทีก็ 2-3 ครั้งตลอดระยะเวลาทั้งหมดของผู้เรียนที่อยู่ในมหาวิทยาลัย ผู้เขียนแนะนำความคิดใหม่ ๆ ซึ่งต้องการให้ผู้เรียนได้สะท้อนความคิดและแก้ปัญหาได้ด้วยตนเองผ่านการฝึกปฏิบัติในลักษณะกิจกรรมกลุ่มของผู้เรียนด้วยกัน หรือการฝึกปฏิบัติกับผู้เชี่ยวชาญในอนาคต นี่จึงเป็นข้อพิสูจน์ที่ชัดเจนว่าการเล่นมีความสำคัญอย่างยิ่งเมื่อถึงช่วงเวลาเปลี่ยนผ่านไปสู่กลุ่มการเรียนรู้ทางสังคม ซึ่งอยู่ในสถานการณ์ใหม่ ๆ และการเรียนรู้ด้วยความคิดใหม่ ๆ กิจกรรมนี้ ไม่ได้เป็นภัยคุกคามหรือสิ่งอันตรายในการทดลองต่อวิธีการที่จะก่อให้เกิดการสร้างวัฒนธรรมแบบกลุ่ม ผู้เรียนจะรู้สึกว่ากิจกรรมสร้างจิตสำนึกความเป็นเจ้าของและเกิดการรักษาผลประโยชน์ร่วมกันได้ (Cooper, 1996, p.33) แม้ว่าเกมที่มีรูปแบบทางการที่ผมใช้ เช่น แสวงหา! ผู้เขียนมักจะค้นพบผู้เรียนที่จะปรับตัวไปตามกติกา ขณะที่พวกเขาเล่นเป็นกลุ่มด้วยความกระตือรือร้นในเวลานั้น ความปลอดภัยในการเล่นเป็นสิ่งที่ควรมีอยู่ในเกม เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกปลอดภัยกับสิ่งที่ทำอยู่รวมถึงการอนุญาตให้ผู้เรียนได้สำรวจความคิดที่มีในเกมด้วยวิธีที่ต่างกัน

เกมอาจจะเป็นส่วนหนึ่งของการเล่นก็ได้ ซึ่งมีกฎระเบียบรูปแบบต่าง ๆ มากมาย (แทนที่จะคิดกฎขึ้นมาเอง) แต่แทนที่จะกำหนดคำนิยามไว้อย่างสมบูรณ์ ผู้เขียนกลับให้เกมมีส่วนช่วยให้เกิดการคิด โดยเฉพาะเกมการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ Jane McGonigal (2012) กล่าวว่า เกมทุกเกมแบ่งลักษณะต่าง ๆ ออกเป็น 4 รูปแบบ คือ เป้าหมาย กติกา ระบบการสะท้อนกลับ และการมีส่วนร่วมโดยสมัครใจ ดังนั้นเมื่อคิดสร้างเกมก็ควรจะกำหนดเป้าหมายให้ชัดเจน กลไกของเกมที่ทำให้เราไปสู่เป้าหมาย (กฎ) และระบบการสะท้อนกลับ (ผู้อ่านบอกได้ถ้ากำลังมุ่งไปสู่เป้าหมาย)

ขณะนี้ผู้เขียนควรจะให้ความสำคัญว่าเกมมีประโยชน์ต่อผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม เช่น โอกาสในการฝึกทักษะต่าง ๆ แม้ว่าจะมีคนที่คัดค้านและไม่เต็มใจที่จะเล่น อย่างไรก็ตาม ประโยชน์สูงสุดของการเล่นตามที่ได้กล่าวไว้ ซึ่งอธิบายถึงการเข้าไปสู่วงกลมวิเศษได้ทุกตำแหน่ง เนื่องจากทำไว้เป็นเส้นทางลัดอย่างสะดวก ดังเช่นตอนนี้ผู้เขียนเห็นว่าเกมมีประโยชน์มากที่สุดในฐานะสื่อกลางที่ทำให้เกิดการเล่น และ

สนับสนุนให้เกิดพฤติกรรมที่สนุกสนาน ซึ่งไม่ได้ยึดติดกับกฎหรือกลไกที่เข้มงวดดังกล่าว แต่ยอมรับว่าพฤติกรรมที่สนุกสนานที่ได้รับการกระตุ้นนี้อาจจะเป็นวิธีที่ผู้เล่นเปลี่ยนแปลงกฎเพื่อให้ผู้เรียนทำงานได้ดีขึ้นก็ได้

ในตอนท้าย นักเล่นอย่าง Bernie De Koven ได้กล่าวไว้อย่างดีว่า

ในชุมชนของเกม กฎและผู้คุมกฎเป็นผู้ตัดสินว่าถ้าผู้เล่นอยู่ในระดับดีพอก็จะได้เล่น ถ้าไม่ดี พวกเขาก็จะเปลี่ยนผู้เล่น ในชุมชนของการเล่น ผู้เล่นเป็นผู้ตัดสินว่าถ้าเกมสนุกมากพอก็จะเล่น ถ้าไม่ดีพวกเขาก็จะเปลี่ยนกฎ[9]

สำหรับผู้เขียนนั้นต้องการส่งเสริมชุมชนการเล่นในบทเรียน ไม่ใช่ชุมชนของเกม (ตามที่เบอร์นีได้กล่าวไว้) ซึ่งไม่ได้มีการปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับผู้เรียน

การเล่นเลโก้แบบจริงจัง

การใช้แบบจำลองของสิ่งก่อสร้าง เช่น กิจกรรมเลโก้ เป็นเพียงการเล่นที่เป็นรูปแบบเฉพาะ ซึ่งมีประโยชน์เช่นเดียวกับการเล่นที่อยู่ภายใต้ข้อกำหนดของสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยนั่นคือ “วงกลมวิเศษ” ทำให้ผู้เล่นแต่ละคนก้าวออกมาจากตัวตนของตัวเองได้ เพื่อสำรวจความคิดและแนวคิดที่แตกต่างออกไป การเล่นเลโก้แบบจริงจัง (ดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ Kristiansen & Rasmussen, 2014) มาจากกลุ่มวิจัยที่ร่วมมือกับบริษัทเลโก้ แรงบันดาลใจของเกมนี้มาจากการนำพื้นที่สองส่วนมารวมกัน ทั้งการเล่นและความสามารถในการเรียนรู้ พวกเขาต้องการดึงเอาข้อดีของการเล่นตามที่ได้กล่าวมาแล้ว ซึ่งเป็นกลยุทธ์ทางธุรกิจที่ส่งเสริมให้เกิดการสำรวจที่สร้างสรรค์ รวมไปถึงข้อดีของกลุ่มบริษัทเลโก้เองด้วย

หนึ่งในนักวิจัยได้อ่านหนังสือเล่มหนึ่งที่เขียนโดยศัลยแพทย์ทางประสาทชาวอเมริกันชื่อว่า Frank Wilson (1999) ได้แนะนำเกี่ยวกับกลุ่มของความคิดที่คิดด้วยร่างกายของตนเองรวมถึงจิตใจ ผู้คนจะแก้ปัญหาโดยหยิบวัตถุขึ้นมาและจัดการกับปัญหานั้น ดังนั้นกระบวนการเรียนรู้ที่สรุปจากองค์ประกอบของการคิดผ่านทางมือ (หรือร่างกาย) ให้ผลได้ดีกว่าการแก้ปัญหาโดยการใช้ “ปัญญา” เพียงอย่างเดียว

ความคิดสองประการคือ การเล่นรวมเข้ากับการคิดด้วยมือ (หรือรวมเข้ากับการรับรู้ ดูที่ Wilson, 2012 สำหรับการอธิบายเพิ่มเติม) เป็นรูปแบบที่เชื่อมโยงกันซึ่งเป็นส่วนสำคัญของกระบวนการเล่นเลโก้แบบจริงจัง[10] การเล่นเลโก้แบบจริงจังสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยสำหรับผู้เรียนในการสร้างรูปแบบขึ้นมาซึ่งเป็นตัวแทนของความคิดหรือปัญหา เนื่องจากการเล่นนี้ถูกสร้างโดยบริษัทเลโก้ จึงไม่ควรแปลก

[9] www.deepfun.com

[10] http://seriousplaypro.com/docs/LSP_Open_Source_Brochure.pdf

ใจว่าวิธีการที่พวกเขาจะสร้างแบบจำลองต่าง ๆ ขึ้นนั้นมาจากตัวต่อเลโก้ กล่าวได้ว่าพวกเขาทำงานได้ดีเมื่ออยู่ในรูปแบบกิจกรรม การให้ขอบเขตที่กว้างมากก็เพื่อเป็นทางเลือกในการสร้างสิ่งก่อสร้างจากเลโก้แต่ละชิ้น ซึ่งคนส่วนใหญ่ค้นหาชิ้นส่วนต่าง ๆ ได้ง่ายเพื่อนำมาประกอบเข้าด้วยกัน การเล่นเลโก้แบบจริงจังได้จัดเตรียมขั้นตอนต่าง ๆ ที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการแก้ปัญหา และสร้างสรรค์ชุดเลโก้ขึ้นมาใหม่โดยเฉพาะ แม้ว่าแบบจำลองที่ผู้เขียนสร้างขึ้นมาจนสำเร็จแล้วจะได้แรงบันดาลใจมาจากขั้นตอนดังกล่าวและมีส่วนที่ทับซ้อนกันมาก แต่นั่นก็ไม่ใช่ลักษณะของการเล่นเลโก้แบบจริงจัง

การอธิบายขั้นตอนที่ได้ผลดีเป็นเรื่องยาก และยังจำเป็นจริง ๆ ที่ต้องได้รับประสบการณ์และอธิบายให้ผู้อ่านเข้าใจเมื่อผู้อ่านได้เผชิญกับขั้นตอนดังกล่าวด้วยตนเอง อย่างไรก็ตามสำหรับความคิดที่ว่าขั้นตอนดังกล่าวจะได้ผลอย่างไรนั้น Blair and Rillo (2016) จัดทำหนังสือที่แสดงตัวอย่างไว้อย่างชัดเจน ได้โปรดอย่าพยายามใช้หนังสือดังกล่าวเพื่อสอนตัวเองจนกว่าจะมีประสบการณ์มาแล้ว แม้ว่าจะได้รับการช่วยเหลือจากหนังสือของ Blair and Rillo แล้วก็ตามแต่หากปราศจากการอำนวยความสะดวกจากผู้ที่มีความชำนาญ ก็อาจจะทำให้ได้รับอันตรายมากกว่าผลดี เนื่องจากเป็นขั้นตอนที่อยู่ในระดับยากที่จะผ่านไปได้ถ้าไม่มีประสบการณ์

การสร้างแบบจำลองและกิจกรรมภาพปะติดที่ผู้เขียนได้อธิบายไว้แล้วข้างต้นมาจากพื้นฐานของกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบเดียวกันกับการเล่นเลโก้แบบจริงจัง กิจกรรมทั้งสองแบบนั้นอยู่ในตำแหน่งของ “ความสนุกสนาน” ซึ่งอยู่ที่ปลายฝั่งอีกด้านของแถบวัดระดับระหว่างการเล่นโดยอิสระกับเกมที่มีรูปแบบกิจกรรมดังกล่าวยังได้นำข้อดีของวงกลมวิเศษที่ทำให้ผู้เล่นอยู่ในสถานการณ์ที่ปลอดภัยและเกิดความคิดสร้างสรรค์ด้วย อีกทั้งยังนำองค์ประกอบที่คล้ายกันของการรวมกันของการรับรู้มาสู่องค์ประกอบในการเล่นด้วย ซึ่งเกี่ยวกับวิธีการแก้ปัญหาบางอย่างด้วยการใช้มือของตนเอง แบบจำลองของสิ่งก่อสร้างหรือการย้ายชิ้นส่วนต่าง ๆ รอบโต๊ะนั้น ซึ่งถูกตัดออกจากบทความในวารสารวิชาการ และได้รับอนุญาตให้ผู้เล่นแก้ปัญหาด้วยความคิดของตนเอง โดยการปรับให้เหมาะสมตามธรรมชาติ

ถ้าผู้เขียนไม่ให้ความสนใจกับกิจกรรมที่สนุกสนานก็จะเป็นเกมที่มีโครงสร้างมากกว่า ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการให้ความสนใจกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของผู้เขียนในเวลานั้น โครงสร้างข้อเท็จจริงและความคิดที่เกิดขึ้นซ้ำในบางครั้งเป็นผลมาจากเกมอย่างเช่น เกมซ่อนหา! หรือการชักนำด้วยปริศนาอักษรไขว้ปรับวัตถุประสงค์ให้เหมาะสมกับสถานที่ที่ผู้เขียนต้องการให้คำแนะนำในลักษณะของข้อเท็จจริง ส่งเสริมให้เกิดการฝึกปฏิบัติด้วยการทำซ้ำหรือแนะนำความคิดต่าง ๆ ผ่านการอภิปรายในเวลาต่อมา เกมที่มีรูปแบบและมีโครงการจะช่วยให้ส่งเสริมการสำรวจทางความคิดได้น้อยกว่า

สิ่งที่ตรงกันข้ามคือความจริงสำหรับกิจกรรมที่สนุกสนานที่สุด การเล่นที่มีอิสระมากกว่า กิจกรรมที่ส่งเสริมให้สำรวจแนวคิดและสะท้อนกลับความรู้ที่มีอยู่ก่อนได้มากกว่า แต่อนุญาตให้มีคำแนะนำหรือการผสมผสานกันของความรู้ และข้อเท็จจริงใหม่ ๆ ได้น้อยกว่า

ดังนั้นกิจกรรมที่มีอิสระมากกว่าและสนุกสนานตามธรรมชาติได้มากกว่า ผู้เขียนจะใช้เมื่อผู้เล่นมี “ข้อเท็จจริง” มากพออยู่แล้ว และจำเป็นต้องสร้างความรู้ที่นำไปสู่การสร้างความเข้าใจใหม่ซึ่งมาจากความคิดเห็นของคนส่วนใหญ่ภายในกลุ่ม มีองค์ประกอบของทั้งคู่ที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมทั้งหมดซึ่งผู้เขียนได้อธิบายไว้แล้วแต่เป็นตัวเลือกที่ธรรมดาซึ่งได้นำมาไว้ด้านหน้าและนำไปจัดลำดับไว้ก่อน เมื่อกิจกรรมได้สร้างสรรค์การเรียนรู้ใหม่ ๆ ตามที่ได้กล่าวไว้แล้วก่อนหน้า อย่างไรก็ตามไม่ต้องกลัวว่าการส่งเสริม “การเล่น” จะกลายเป็นสิ่งที่มาก่อนเกมที่ผู้อ่านใช้ เนื่องจากการเล่นส่งเสริมให้เกิดประโยชน์ต่าง ๆ ได้มากมาย

การอนุญาตให้เล่น

การเล่นในที่สาธารณะหรือในที่เฉพาะ แต่มักจะเป็นที่สาธารณะเป็นการกระทำทางการเมืองสำหรับผู้ใหญ่ (Koh, 2014; De Koven, 2014, p.160) เป็นวิธีการควบคุมทางสังคมภายนอกที่อยู่ในสถานะยอมรับได้และสถานการณ์ของการเล่น (เช่น การเล่นสำหรับทีมกีฬาซึ่งเป็นการแสดงออกทางสังคมแบบมือสมัครเล่น และอื่น ๆ) การเล่นมีแนวโน้มว่าจะไม่ได้รับการยอมรับทางสังคมจากผู้ใหญ่ เห็นได้จากการเล่นที่ลดลงซึ่งพวกเขาได้ทำลงไป โดยเฉพาะการเล่นที่อิสระหรือการเล่นทำให้เกิดจินตนาการ (Van Leet & Feeney, 2015)

ทฤษฎีนี้อธิบายได้โดยการใช้แนวคิดตามกรอบสังคมวิทยาของ Goffman’s (1986) ซึ่งอธิบายถึงวิธีที่แต่ละคนจะมีแนวโน้มในการเล่นในแต่ละสถานการณ์โดยการถามพวกเขาถึงความเชื่อในลักษณะภายนอกที่พวกเขาเห็น ลักษณะของการเป็นเจ้าของตามความเป็นจริงที่แสดงความเป็นเข้าของออกมาเขาได้พูดคุยเรื่องต่าง ๆ เกี่ยวกับการเล่น รวมทั้งการจดบันทึกรายการสิ่งของต่าง ๆ เก้าอย่างที่ต้องคงอยู่ใน “การเปลี่ยนผ่านอย่างจริงจัง การฝึกปฏิบัติจริงไปสู่บางสิ่งที่สนุกสนาน”(Goffman, 1986, p.41) สิ่งสำคัญที่สุดที่อธิบายไว้คือกุญแจสำคัญหรือการใส่ข้อมูล (ข้อตกลงในแต่ละกิจกรรมที่ผู้เล่นเข้าใจ) อนุญาตให้แต่ละกลุ่มตัดสินใจแต่ถึงอย่างนั้นกิจกรรมบางอย่างก็คือการเล่น “กรอบ” ที่เห็นในแต่ละกิจกรรมถูกควบคุมโดยการกระตุ้นทั้งภายในและภายนอกซึ่งมีผลต่อวิธีการที่จะมีปฏิกิริยากับกรอบนั้น

ตัวอย่าง ถ้าเราเดินไปยังห้องเรียนบรรยายขนาดใหญ่ซึ่งมีที่นั่งยึดติดไว้ในแต่ละชั้น แล้วมองหาใครสักคนที่ด้านหน้าที่เตรียมสไลด์ไว้พร้อมแล้ว เราจะเข้าใจผ่านกรอบซึ่งเมื่อย้อนกลับไปในสมัยพระนางเจ้าวิกตอเรียนั้นก็จะมีรูปแบบการสอนที่เหมือนกันเราคาดหวังว่าจะนั่งจนกระทั่งเกิดความเงียบใน

ช่วงเวลาหนึ่งและได้รับสารสนเทศมาจากผู้เชี่ยวชาญที่อยู่ด้านหน้าความคิดสร้างสรรค์และบทสนทนาจะดูเหมือนเป็นสิ่งแปลกไปจากกรอบนั้นและจะกลายเป็นความขัดแย้งทางพฤติกรรมภายในกลุ่มที่คาดหวังต่อกันในสถานการณ์เช่นนั้น การแสดงออกที่ต่างออกไปจากบรรทัดฐานหนึ่งซึ่งเป็นพฤติกรรรมที่คาดหวังในสถานการณ์ต่าง ๆ เป็นสาเหตุให้เกิดความลำบากใจ (Goffman, 1967) ทั้งผู้ที่ไม่ยอมทำตามและคนอื่นรอบตัว

โดยธรรมชาติแล้วสมาชิกภายในกลุ่มจะส่งสัญญาณหากันเมื่อพวกเขาย้ายไปสู่สถานการณ์ของการเล่น (Glenn et al, 1987) และรวมตัวกันโดยการให้สัญญาณแบบไม่เป็นทางการและการให้สัญญาณเชิงบริบทซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับความสนุกสนานตามกรอบของการเรียนรู้

Deterling (2017) ใช้กรอบแนวคิดของกอฟฟ์แมนเพื่อแนะนำคนที่ต้องการหา “ข้อแก้ตัว” ในการเล่น ซึ่งให้ข้ออ้างว่าเป็นพฤติกรรมที่ต่างออกไปจากกรอบแห่งกฎเกณฑ์อาจจะแนะนำได้ในสถานการณ์เฉพาะรวมไปถึงการใส่ข้อมูล (ดูข้างต้น) ที่ช่วยย้ายกรอบออกไปได้อย่างเหมาะสม เขาแนะนำว่าเรากำจัดผู้สังเกตการณ์แอบแฝงที่ไม่เห็นด้วยออกไป (การจัดการผู้ชม) ด้วยการยับยั้งความสามารถของผู้เล่นและผู้สังเกตการณ์ที่ดูอยู่ด้วยกัน (การจัดการกับความตระหนักรู้) และกระตุ้นให้ผู้เล่นถอยห่างออกไปจากการเล่นโดยการล้อเลียนหรือการเยาะเย้ยขณะที่กำลังมีส่วนร่วมในการเล่น (การแสดงบทบาทไม่ตรงกับความรู้สึกที่แท้จริง)

สำหรับเราเป็นการให้อนุญาตผู้คนได้เล่น และยอมให้พวกเขาเล่นได้ เราจำเป็นต้องค้นหาวิธีการให้ “ข้อแก้ตัว” เหล่านี้สำหรับการเล่นและเพื่อ “ใส่ข้อมูล” ลงไปในการเล่นที่หลากหลายวิธีเท่าที่จะเป็นไปได้ อีกทั้งเพื่อแสดงให้เห็นว่านั่นเป็นการพฤติกรรมที่ยอมรับได้

แนวคิดต่าง ๆ มากมายในหนังสือขนาดสั้นเล่มนี้จะช่วยให้เกิดสัญญาณว่าการเล่นเป็นสิ่งที่ยอมรับได้ ถึงแม้จะไม่ได้รับการยอมรับจากทุกคน เราไม่อาจมองข้ามเกมหรือกิจกรรมที่มีรูปแบบของกิจกรรมแล้วคาดหวังให้ผู้คนได้เล่นด้วยรูปแบบการสอนอื่น ๆ ได้มากกว่า แทนที่เราจะต้องมาค้นหาวิธีการให้สัญญาณเพื่อให้การเล่นเป็นที่ยอมรับโดยผู้เรียน จากจุดเริ่มต้นในเวลานี้ เพื่อให้ผู้เรียนไม่รู้สึกว่าถูกทำให้อึดอัดใจจากกิจกรรมที่สนุกสนาน

ตัวอย่างเกม

ต่อไปนี้เป็นเกมและกิจกรรมบางส่วนที่น่าเล่นโปรดใช้เกมและกิจกรรมต่าง ๆ นี้เพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างเกมของผู้อ่านหรือนำไปปรับใช้ได้อิสระเพื่อให้เหมาะสมกับการนำไปปฏิบัติในแบบของผู้อ่านรวมถึงการสร้างเกมของผู้อ่านเองโดยใช้แบบอย่างจากไฟล์ตามการเชื่อมโยงที่ผู้เขียนได้จัดเตรียมไว้ให้หากผู้อ่านได้ปรับเปลี่ยนเกมใดเกมหนึ่ง กรุณาอ้างอิงมายังเกมต้นฉบับไว้ในตำแหน่งไหนก็ได้ในเกมที่ผู้อ่านคิดขึ้นมาใหม่ (หากทำตามกฎ ก็อาจจะอ้างไว้ตำแหน่งที่เหมาะสม?) ถ้าไม่ได้อ้างอิงเต็มรูปแบบเพื่อให้ดาวน์โหลดเอกสารได้ก็อ้างอิงแบบง่ายไว้ในตำแหน่งที่ผู้อ่านค้นพบในหนังสือเล่มนี้

ลูกเต๋า CRAAP*

การท้าทาย	การประเมินค่าแหล่งสารสนเทศ
จำนวนผู้เล่น	จำนวน 4 คนต่อเกม แม้ว่าในขณะเดียวกันจะมีการเล่นเกมอื่น ๆ ในห้องเดียวกัน
ระยะเวลาในการทำกิจกรรม	15 -20 นาที
ทรัพยากรที่จำเป็น	แผ่นงาน CRAAP หรือลูกเต๋า (ดูด้านล่าง) บทความวารสาร บทในหนังสือ หรือแหล่งสารสนเทศอื่น ๆ ที่นำมาประเมิน กระดาษบันทึกแบบมีกาวหรือกระดาษบนกระดานฟลิปชาร์ตและปากกา
โครงร่างของเกม	• สมาชิก 3-4 คนในแต่ละกลุ่มจะมีลูกเต๋า (ดูภาพด้านล่าง) และชิ้นส่วนที่เกี่ยวข้องกับการประเมินค่าสารสนเทศ • ผู้เล่นผลัดกันทอยลูกเต๋า CRAAP • ด้านไหนที่อยู่บนสุด (ด้านที่เป็นการสรุปผล จะให้ “โยนอีกครั้ง”) ผู้เล่นใช้เพียงบางด้านเพื่อวิเคราะห์ชิ้นส่วนสารสนเทศที่ได้รับ แล้วจดบันทึกไว้ในกระดาษบันทึกแบบมีกาวหรือกระดาษฟลิปชาร์ต • หลังจากเวลาผ่านไป 10 นาที แต่ละกลุ่มต้องสรุปการประเมินค่าแหล่งสารสนเทศ แล้วจึงหยุดพัก

* CRAAP เป็นอักษรย่อของเกณฑ์การประเมินค่าแหล่งสารสนเทศ ดังรายละเอียดในภาพหน้า 18 – ผู้แปล

	• แต่ละกลุ่มลงคะแนนเลือกการวิเคราะห์ที่ “ดีที่สุด” (ยกเว้นการลงคะแนนให้กลุ่มตัวเอง)
ค้นหาทรัพยากรเพิ่มเติมได้ที่ :	เอกสารที่พิมพ์ผลได้จากเว็บไซต์ http://goo.gl/xfYHhG

เกมนี้เป็นเกมที่มีแบบแผนน้อยกว่าแต่ “น่าเล่น” มากกว่า ซึ่งอยู่ในส่วนท้ายของการเล่นตามแถบวัดระดับของเกม เกมนี้พยายามนำความสนุกสนานมาแทนที่แบบฝึกหัดแบบกระดาษ การลงคะแนนสำหรับการวิเคราะห์ที่ “ดีที่สุด” เป็นการนำองค์ประกอบของการแข่งขันมาช่วยให้เกิดการสนทนากลุ่ม

เกมนี้สร้างขึ้นมาได้โดยใช้แผ่นงานมาตรฐานซึ่งมีหลากหลายรูปแบบดาวน์โหลดได้ทางออนไลน์โดยไม่มีค่าใช้จ่ายแม้ว่าแผ่นงานมาตรฐานนั้นจะทำให้ความสนุกสนานลดลงไปก็ตาม ลูกเต๋าพิมพ์ผลออกมาได้ในรูปแบบของการ์ดA4 แต่จะมีสลักอันเล็ก ๆ ที่ใส่ลงไปได้ตามขนาด ถ้าผู้อ่านใช้การ์ดขนาด A3 ก็จะทำให้การสร้างลูกเต๋าง่ายขึ้นมาก

ภาพ: เกณฑ์ CRAAP ในรูปแบบลูกเต๋ากระดาษแข็ง

เกมจับคู่ฐานข้อมูล

การท้าทาย	การแนะนำเรื่องทรัพยากรสารสนเทศเฉพาะทางที่หลากหลายแก่ผู้เรียน
จำนวนผู้เล่น	ระหว่าง 2 ถึง 6 คนต่อเกม แม้ว่าจะมีการเล่นเกมอื่น ๆ ในห้องเดียวกันในเวลาเดียวกัน
ระยะเวลาในการทำกิจกรรม	5 นาที อาจจะแตกต่างกันขึ้นอยู่กับจำนวนของการ์ด
ทรัพยากรที่จำเป็น	การ์ด 2 ใบต่อกลุ่มสำหรับทรัพยากรแต่ละประเภทที่ผู้อ่านต้องการให้ผู้เรียนได้รับรู้ ดังนั้นทรัพยากรที่จำเป็นจะแตกต่างกันไปตามแต่ละห้องสมุดและขอบเขตของวิชา การ์ดใบแรกจะมีชื่อของทรัพยากรและสัญลักษณ์เฉพาะ/เครื่องหมายที่แสดงถึงทรัพยากรนั้น การ์ดใบอื่น ๆ จะมีรายละเอียดโดยย่อที่อธิบายลักษณะของทรัพยากรนั้นไว้ นาฬิกาจับเวลา
โครงร่างของเกม	• แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อย • แต่ละกลุ่มมีการ์ดคำครบชุด • แต่ละกลุ่มต้องทำงานร่วมกันเพื่อจับคู่ชื่อของทรัพยากรสารสนเทศกับรายละเอียดโดยย่อของทรัพยากรสารสนเทศ • เริ่มจับเวลา แต่ละกลุ่มต้องนำการ์ดมาจับคู่ให้ถูกต้อง • กลุ่มที่เล่นเกมเสร็จแล้วให้ยืนขึ้น แล้วผู้สอนบันทึกเวลาที่ผู้เรียนทำเสร็จ • เมื่อทุกกลุ่มเล่นเกมเสร็จแล้ว ให้ย้ายไปอีกด้านหนึ่งของห้องเพื่อตรวจสอบคำตอบ หากมีการ์ดที่จับคู่ไม่ถูกต้อง ผู้เรียนจะมีเวลาลูกโทษ 20 วินาที กลุ่มที่ทำได้เร็วที่สุด (รวมเวลาลูกโทษแล้ว) จะเป็นผู้ชนะ
ค้นหาทรัพยากรเพิ่มเติมได้ที่ :	ไม่มี

หมายเหตุ ถ้ามีจำนวนผู้เล่นมากว่า 2-3 กลุ่ม ผู้อ่านอาจจะต้องหาผู้เรียนที่ไว้ใจได้หนึ่งคนในแต่ละกลุ่มเพื่อทำหน้าที่จับเวลาในการเล่นเกม แทนที่ผู้อ่านจะต้องมาควบคุมเวลาด้วยตนเอง ให้กลุ่มผู้เล่นยืนค้างไว้ก่อนเพราะจะทำให้การโกงเป็นไปได้ยากขึ้น

เกมนี้ช่วยให้ผู้เรียนได้เห็นและสำรวจทรัพยากรที่มีอยู่มากมาย อีกทั้งยังเป็นการบังคับให้ผู้เรียนพิจารณาว่ามีอะไรอยู่ข้างหลัง “ชื่อ” ของทรัพยากร ผู้เรียนจะค้นพบอะไรบ้างเมื่อได้ค้นหาทรัพยากร

ผู้อ่านอาจเปลี่ยนแปลงรายละเอียดโดยย่อให้ง่ายขึ้นได้เพื่อให้เหมาะสมกับทรัพยากรและชั้นเรียนของผู้อ่าน คำอธิบายที่ง่ายอาจจะเหมาะสมกับหลายชั้นเรียน แต่บางคำอาจจะอธิบายคุณสมบัติแทนที่จะอธิบายเนื้อหา ซึ่งจะทำให้จับคู่ได้ยากกว่า (คำอธิบายของทรัพยากรที่เป็นไปได้มีมากกว่าหนึ่งทรัพยากร) เพราะคำอธิบายที่มีรายละเอียดมากขึ้น ตัวอย่างคำอธิบาย เช่น “มีรายละเอียดอย่างย่อของแหล่งสารสนเทศทางวิชาการที่มีคุณภาพและอาจจะมีการเชื่อมโยงไปยังเอกสารฉบับเต็มด้วย เป็นแหล่งที่ใช้ค้นหาเอกสารที่จะใช้ในการอ้างอิงได้ง่าย” และ “โปรแกรมสืบค้นที่จัดทำโดยกูเกิล (Google) แต่ใช้ในการสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศด้านวิชาการ” จะเห็นว่าทั้งสองคำอธิบายนั้นถูกตีความได้ว่ากล่าวถึงกูเกิลสกอลาร์ (Google Scholar) แต่คำอธิบายแรกจะทำให้เกิดการอภิปรายโต้เถียงกันมากกว่าคำอธิบายที่สอง ว่าหมายถึงแหล่งสารสนเทศใด ดังนั้นการกำหนดคำอธิบายของผู้อ่านขึ้นอยู่ว่าผู้อ่านต้องการให้ผู้เรียนในชั้นเรียนได้คิดอะไร รวมถึงผู้อ่านต้องการสร้างคำอธิบายที่ยากเพียงใด

ผู้เขียนอยากจะแนะนำว่าเกมควรจะนำไปสู่การอภิปรายเกี่ยวกับทรัพยากรเหล่านั้น เช่น ทรัพยากรนั้นเป็นทรัพยากรที่ใหม่สำหรับผู้เรียนหรือไม่ ผู้เรียนรับรู้ได้หรือไม่ว่าคำอธิบายนั้นหมายถึงทรัพยากรหรือแหล่งทรัพยากรใด ทรัพยากรหรือแหล่งทรัพยากรใดที่ผู้เรียนรู้จักแล้วจะทำให้รู้สึกแปลกใจว่าเป็นไปตามคำอธิบายนั้นจริงหรือไม่ ทรัพยากรหรือแหล่งทรัพยากรใดที่ยังคงเป็นทรัพยากรหรือแหล่งทรัพยากรที่ยังใช้ประโยชน์ได้ในปัจจุบัน และผู้เรียนได้ลองใช้ทรัพยากรหรือแหล่งทรัพยากรที่ยังไม่เคยใช้มาก่อนแต่เพิ่งได้รู้จักจากคำอธิบายในเกมนี้หรือไม่

ห้องปิดตาย (ในกล่อง)

ผู้เขียนได้กล่าวถึงห้องปิดตายไว้แล้วบ้างในหนังสือเล่มนี้ โดยเป็นเกมที่ผู้เขียนใช้สำหรับการสอนเรื่องการประเมินสารสนเทศและการอ้างอิงอีกเล็กน้อยแต่ไม่บ่อยรวมถึงทักษะด้านสารสนเทศอื่น ๆ ด้วย ในส่วนนี้ผู้เขียนอภิปรายสั้นๆ ว่า เราจะใช้เกมนี้ได้อย่างไรและเสนอตัวอย่างในทางปฏิบัติมาหนึ่งตัวอย่าง ซึ่งผู้เขียนได้ใช้เป็นสิ่งที่พิสูจน์ได้อย่างดีเมื่อไม่นานมานี้ ได้โปรดอย่าคัดลอกเกมนี้ แต่ให้ใช้เกมนี้เป็นแรงบันดาลใจสำหรับการสร้างเกมห้องปิดตายในแบบของผู้อ่าน ขอให้ดูคำแนะนำเพิ่มเติมในหนังสือเล่มนี้เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์เกมในแบบของผู้อ่านเอง

เกมในรูปแบบห้องปิดตายนี้เป็นเกมที่มีลักษณะเฉพาะสำหรับการแนะนำเกี่ยวกับห้องสมุด โดยใช้กล่องที่มีลักษณะโดยเฉพาะสำหรับเล่นเกมนี้ซึ่งประกอบด้วยกลไกต่าง ๆ ในการเล่นเกม กล่องที่นำมาใช้ทำเกมนี้ไม่จำเป็นต้องใช้กล่องที่ซับซ้อน แต่เป็นพียงกล่องที่ใส่กุญแจแล้วล็อกได้

เกมนี้มีเป้าหมายให้กลุ่มผู้เรียนขนาดเล็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับห้องสมุดในเบื้องต้น โดยเฉพาะผู้เรียนนานาชาติใช้ระยะเวลาในการเล่นประมาณ 30 นาที

กล่องที่ใช้ในการเล่นเกมนี้มีปริศนาที่แตกต่างกันสำหรับให้ผู้เล่นค้นหาเบาะแสจำนวน 5 ข้อโดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับวัสดุในห้องสมุด เบาะแสต่าง ๆ ที่มีอยู่นั้นจะเป็นสิ่งที่ควบคุมระยะเวลาในการเล่นเกมของแต่ละกลุ่มซึ่งต้องตรวจสอบให้แน่ใจว่าผู้เล่นแต่ละกลุ่มจะใช้ระยะเวลาทำภารกิจสำเร็จได้ภายใน 30 นาที

เกมนี้จะมีการสมมุติเหตุการณ์ว่า ในห้องสมุดมี “ปีศาจบรรณารักษ์” ซึ่งพยายามจะเข้ามายึดครองห้องสมุด ผู้เล่นต้องกำจัดปีศาจบรรณารักษ์เหล่านี้โดยการไขเบาะแสที่บรรจุอยู่ในกล่องทั้งหมดให้ทันเวลาก่อนที่ปีศาจจะย้อนมากำจัดผู้เล่น

กล่องสำหรับปฏิบัติการ

ปริศนาต่าง ๆ จะแสดงไว้ในหน้าถัดไป

ปริศนาที่ 1 เกิดขึ้นภายนอกกล่องและสร้างเรื่องราวที่เป็นจุดเริ่มต้นเอาไว้ ปริศนาจะถูกซ่อนไว้ด้านหลังของการ์ด และข้อความปริศนาจะมองเห็นก็ต่อเมื่อใช้ไฟฉายยูวีส่องดูข้อความที่อยู่ด้านหลังของการ์ดเท่านั้นเนื่องจากข้อความนั้นถูกเขียนด้วยหมึกพิเศษซึ่งจะปรากฏให้เห็นเมื่อฉายด้วยรังสียูวี คำใบ้จะบอกว่า “คุณต้องจับตาดู**เวลา**ไว้” หมายความว่าไฟฉายรังสียูวีที่จะใช้ส่องดูคำปริศนานั้นถูกซ่อนไว้ในนาฬิกา

ปริศนาที่ซ่อนไว้ถามว่า:

ก) ผู้เรียนในระดับปริญญาบัณฑิตยืมวัสดุได้เท่าไร * ดีวีดีอยู่ชั้นไหน

ข) ผู้เรียนในระดับบัณฑิตศึกษายืมวัสดุได้เท่าไร/ชั้นไหนที่ผู้อ่านยืมหนังสือออกไปได้

ค) ชั้นวางสำหรับหนังสือจองอยู่ที่ไหน

วัสดุต่าง ๆ รอบกล่องจะให้คำตอบสำหรับคำถามเหล่านี้! คำตอบที่เป็นตัวเลข 3 ตัวจะนำไปใช้เป็นรหัสเปิดกุญแจไปสู่ปริศนาที่ 2

ปริศนาที่ 2 เป็นจิ๊กซอเมื่อนำมารวมกัน ผู้เรียนถูกคาดหวังให้ค้นหาแผนที่บนพื้นโดยมีวัสดุต่าง ๆ รอบกล่องและผู้เรียนจะเข้าใจว่า หมายเลขของแต่ละชั้น จะเปิดเผยรหัสตัวเลข 4 ตัว เพื่อใช้เปิดกุญแจอีกอันถัดไป

ปริศนาที่ 3 บอกรายละเอียดของเรื่องราวเพิ่มเติมเกี่ยวกับแผนการของ “ปีศาจบรรณารักษ์” มีแผ่นแบบที่ถูกซ่อนไว้อยู่ภายในกล่อง (แผ่นอะซีเตทที่ถูกจำกัดพื้นที่ไว้โดยการใช้ปากกามาร์คเกอร์) เมื่อแผ่นแบบที่ถูกวางไว้บนปริศนาต่าง ๆ นี้ก็จะเปิดเผยคำถามที่ซ่อนไว้ออกมา:

(ย่อหน้าที่ 1) จำนวนตัวเลขที่เป็นรหัสผู้ใช้

(ย่อหน้าที่ 2) ราคาสิ่งพิมพ์สีดำกับสีขาว

(ย่อหน้าที่ 3) พื้นที่ของนักเรียนที่น้อยที่สุดในไดร์ฟเค

ย้ำอีกครั้ง วัสดุต่าง ๆ ที่อยู่ในกล่องจะเป็นสิ่งที่บอกได้ว่ามีจำนวนตัวเลขเท่าไร ทั้งชื่อผู้ใช้ (Username) ของผู้เรียน ราคาสิ่งพิมพ์ และพื้นที่ที่ผู้เรียนมีอยู่ใน “ไดร์ฟเค” ซึ่งจะเป็นรหัสตัวเลข 3 ตัวสำหรับเปิดกุญแจ

ปริศนาที่ 4 มีคำถามที่ง่ายและเหมาะสม แต่ผู้เรียนจำเป็นต้องแก้ปัญหาเพื่อค้นหาคำตอบที่พอดีกับช่องในตารางซึ่งเป็นรหัสคำแบบพิเศษ จึงจะเปิด “รหัสลิขิต (Cryptex)” ได้ (หน้าตาของรหัสลิขิตแสดงไว้ถัดจากปริศนา! ด้านล่าง) ซึ่งมีกุญแจสำหรับเปิดกล่องและเบาะแสอันต่อไป)

ปริศนาที่ 5 สิ้นสุดห้องปิดตาย จะมีรหัสจากคำถามเกี่ยวกับเวลาปกติที่ห้องสมุดเปิดให้บริการโดยการใช้ภาษามือแบบอังกฤษ ถ้าผู้เรียนแปลงคำตอบเป็นเลข 3 ตัว (247 ซึ่งหมายความว่า 24 ชั่วโมงต่อวัน และตลอดทั้งสัปดาห์ซึ่งมี 7 วัน) ผู้เรียนก็จะเปิดช่องสุดท้ายได้ซึ่งเป็นข้อความแสดงความยินดีและมีรางวัล (เข็มกลัดและขนม)

ตามที่คิด กิจกรรมนี้ได้ผลดีอย่างน่าประหลาดใจสำหรับกลุ่มคนที่มีขนาดเล็ก ด้วยสภาพของกล่องที่มีทุกอย่างที่จำเป็น (และมีวัสดุ 2-3 อย่างวางเอาไว้) เป็นวิธีที่ทำให้ผู้เรียนเข้าสู่ “วงกลมวิเศษ” ของการเล่นได้อย่างรวดเร็ว ผู้เรียนจะรู้สึกว่าได้ก้าวเข้าไปสู่โลกที่แตกต่างและรู้สึกมั่นใจในการจัดการกับวัสดุต่าง ๆ และการค้นหาคำตอบจากชุดคำถาม

ห้องปิดตาย

induction @hudlib

เบาะแสที่ 1

ยินดีต้อนรับสู่ห้องสมุดของคุณคุณจะต้องจับตาดู**เวลา**เพื่อจะค้นพบภารกิจแรกและพิจารณาดูที่เบาะแสนี้จากนางฟ้าหลายตน เพื่อให้คุณแน่ใจว่าจะออกจากห้องปิดตายนี้ได้

มีปริศนาหลายข้อที่ต้องแก้ปัญหา คำตอบแต่ละข้อจะทำให้คุณเข้าถึงกล่องที่ถูกปิดตายไว้และนำคุณไปสู่ปริศนาข้อถัดไป ปริศนาสุดท้ายจะมีรางวัลให้คุณด้วย นั่นคือคุณออกจากห้องได้!

คุณจะถูกขังไว้ในห้องโดยปีศาจบรรณารักษ์จอมขบถซึ่งจะพยายามทำให้ทุกคนไม่ได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการใช้ห้องสมุดเพื่อการศึกษาค้นคว้า เหล่าปีศาจพยายามคุยกันตลอดสัปดาห์ โดยจะวางแผนการเฉพาะเพื่อส่งผู้เรียนไปนอนและขัดขวางผู้เรียนจากการใช้ห้องสมุด แม้ว่าผู้เรียนจะเข้ามาห้องสมุดแล้วก็ตาม ในปีนี้ปีศาจบรรณารักษ์ได้ปรับเกมให้ยากขึ้นและยังกักขังคุณไว้เพื่อกีดกันคุณให้ห่างจากการใช้ทรัพยากรต่าง ๆ หนทางเดียวที่จะออกมาจากห้องได้ก็คือการไขปริศนาต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้พื้นฐานเรื่องการใช้ห้องสมุดนั่นเอง

มีข่าวลือมาว่าบรรณารักษ์แสนดีกำลังจะชนะการต่อสู้กับปีศาจบรรณารักษ์จอมขบถ ดังนั้นถ้าคุณต้องการเบาะแสพิเศษสักข้อ เบาะแสนั้นก็อาจจะช่วยคุณได้ด้วย...

ห้องปิดตาย
induction @hudlib
เพื่อที่จะไขปริศนาได้ คุณต้องสำรวจห้องสมุดอย่างละเอียดรอบคอบ...
โดยปราศจากการออกจากห้อง!
ดนตรี
เบาะแสที่ 2
กฎหมาย
ออกแบบ
ทางเข้า

ห้องปิดตาย

induction @hudlib

เบาะแสที่ 3

พวกเราต้องขัดขวางไม่ให้ผู้เรียนได้ใช้ห้องสมุด รวมทั้งการเข้าถึงบทความที่ห้องสมุดมีให้บริการ ไม่ให้ใช้หนังสือของห้องสมุด และลงชื่อเข้าใช้ในระบบ Summon ด้วยบัญชีผู้ใช้ของผู้เรียนทั้งจากที่บ้านและที่โรงเรียน/มหาวิทยาลัย

เราลองพิมพ์สัญลักษณ์เพื่อที่จะปิดกั้นและกีดขวางประตูทางเข้า ซึ่งใช้เงินทุนที่สูงเกินไปสำหรับเรา แต่ก็มีเพียงพวกเราจำนวนมากเท่านั้นที่จะทำได้ ในเวลานี้มีฝั่งดำกับฝั่งขาวแยกกันชัดเจนแล้ว เราต้องกำจัดบรรณารักษ์คนอื่น ๆ ที่จะช่วยเหลือและส่งเสริมผู้ใช้ที่จะเข้ามาใช้ห้องสมุดให้ได้

เนื่องจากจำนวนคนที่มีอยู่น้อย เราต้องการหาพื้นที่ที่จะรวมกลุ่มกับบุคลากรห้องสมุดคนอื่น ๆ รวมทั้งผู้เรียนที่ยังไม่รู้จำนวนที่แน่นอน เราจะกระตุ้นพวกเขาให้ไปสู่ระดับ 1 ที่ถูกซ่อนไว้ในตัวอาคาร

เราจะโจมตีคืนนี้!

ห้องปิดตาย

induction @hudlib

เบาะแสที่ 4

ห้องปิดตาย

induction @hudlib

เบาะแสที่ 4

คุณยืมหนังสือส่วนใหญ่จากห้องสมุดได้:

1. คุณไม่ได้ยืมหนังสือ!
2. 1 วัน
3. 1 สัปดาห์
4. 2 สัปดาห์
5. นานเท่าไรก็ได้ที่คุณต้องการ
6. จนกระทั่งมีคนอื่นต้องการใช้หนังสือ

ห้องปิดตาย

induction @hudlib

เบาะแสที่ 4

Unimail อีเมลของคุณมาพร้อมกับ:

1. การเข้าถึง Office 365 apps เช่น Word
2. การเข้าถึง Google Apps
3. บัญชี Dropbox ที่ไม่เสียค่าใช้จ่าย
4. เกมคอมพิวเตอร์บางอันที่ไม่เสียค่าใช้จ่ายและดาวน์โหลดได้
5. พื้นที่การเก็บข้อมูลที่ไม่จำกัด
6. บางคนตอบอีเมลถึงคุณได้

ห้องปิดตาย

induction @hudlib

เบาะแสที่ 4

หมายเลขโทรศัพท์ของสายช่วยเหลือไอที 24 ชั่วโมงคือ:

1. 01484 473737
2. 01484 472052
3. 01484 422288
4. 01484 484100
5. 01484 472093
6. 01484 473888

ห้องปิดตาย

induction @hudlib

เบาะแสที่ 4

โดยทั่วไปรายการการอ่านของคุณเข้าถึงได้ทาง UniLearn ซึ่งจะให้คุณ:

1. รายชื่อคนที่อ่านและสรุปเนื้อหาในหนังสือให้คุณได้
2. ปริมาณหนังสือที่คุณจะต้องการซื้อก่อนที่จะเริ่มต้นการศึกษาของคุณ
3. ทุกสิ่งที่คุณต้องการอ่านขณะที่อยู่ในมหาวิทยาลัย
4. สารสนเทศที่เป็นวัสดุสำคัญที่จะอ่านในมหาวิทยาลัยซึ่งกำหนดโดยอาจารย์ของคุณ
5. การแนะนำจากห้องสมุดเกี่ยวกับหนังสือเล่มใหม่ในสาขาวิชาของคุณ
6. อาหารว่างที่ดีที่สุดที่ควรกินขณะที่อ่านหนังสือในห้องสมุด

ห้องปิดตาย

induction @hudlib

เบาะแสที่ 4

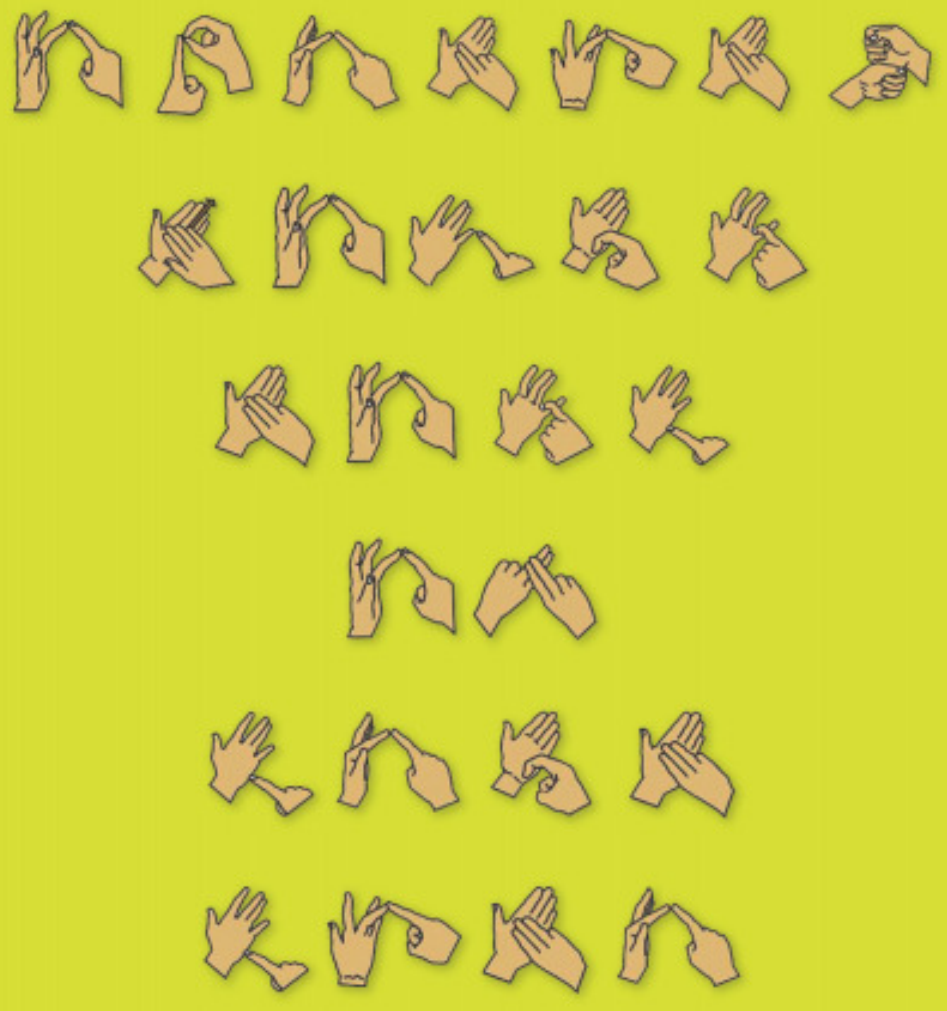
Summon เป็นโปรแกรมค้นหาของห้องสมุดสำหรับการค้นหา:

1. คอมพิวเตอร์เครื่องใดที่ไม่เสียค่าใช้
2. การพิมพ์ผลและหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ บทความวารสาร และบทความในหนังสือพิมพ์
3. ทรัพยากรสิ่งพิมพ์ (ได้แก่ หนังสือและบทความวารสาร) เท่านั้น
4. วัสดุออนไลน์ (เช่น หนังสือและบทความวารสาร) เท่านั้น
5. สถานที่ที่ดีที่สุดที่จะรับประทานอาหารนอกบ้านใกล้ ๆ
6. ตารางเรียนของคุณ

ห้องปิดตาย

induction @hudlib

เบาะแสที่ 5



ห้องปิดตาย

induction @hudlib

ยินดีด้วย !

คุณได้เอาชนะปีศาจบรรณารักษ์ที่ต้องการให้คุณออกห่างจากการเรียนรู้ในห้องสมุด ตอนนี้คุณมีพื้นฐานทางสารสนเทศทั้งหมดที่จะเริ่มเข้าสู่การใช้ห้องสมุดแล้ว ตั้งแต่นี้ไปคุณจะพบบรรณารักษ์ที่ดีเท่านั้น

นำเข็มกลัดจากกล่องสุดท้ายนี้ออกมาแล้วแสดงให้คนอื่นเห็นว่า คุณชนะเกมนี้แล้ว!!

ของปลอมหรือของจริง

การท้าทาย	ส่งเสริมคนทั่วไปให้ประเมินการประชุมและตัดสินใจได้ว่าการประชุมนั้นมีคุณภาพสูงหรือเป็นการประชุมที่เป็นของปลอมทั้งหมด
จำนวนผู้เล่น	หลายกลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มมีมากกว่า 4 คน มีได้หลายกลุ่มเท่าที่ผู้อ่านต้องการภายในเวลาที่กำหนด
ระยะเวลาในการทำกิจกรรม	ระยะเวลาในการทำกิจกรรม 30 – 40 นาที การตัดสินใจ 10 นาที
ทรัพยากรที่จำเป็น	ชุดการ์ดคำถาม: บางคำถามเข้าถึงได้ทางออนไลน์อย่างน้อย 1 คนต่อกลุ่ม เมื่อเร็ว ๆ นี้ “เปิดรับผลงานวิชาการ” จากการประชุม
โครงร่างของเกม	• ให้แต่ละกลุ่มพิมพ์ผลผลงานวิชาการจากการประชุม ผลงานวิชาการเหล่านี้ก็จะมีคละกันระหว่างผลงานที่ผู้อ่านมีคุณภาพสูงกับผลงานที่ลอกมาซึ่งน่าจะเป็นการล่าเหยื่อมากกว่า • แต่ละกลุ่มเลือกคำถามขึ้นมา 2 ข้อจากแต่ละหมวดเพื่อลองและหาคำตอบในเวลาที่จำกัด • ท้ายที่สุดผู้เรียนจะต้องชักชวนคนอื่น ๆ ในห้องให้พิจารณาว่าการประชุมนั้นเป็นของจริงหรือไม่ (มีค่าที่จะไป) หรือเป็นของปลอมหรือไม่ (ไม่มีค่า)
ค้นหาทรัพยากรเพิ่มเติมได้ที่ :	ดูที่เขียนไว้ในบล็อก: http://gamesforlibraries.blogspot.com/search/label/predatory การคิด การตรวจสอบ การเข้าร่วม อาจจะใช้เว็บไซต์นี้ด้วย: http://thinkcheckattend.org/

ผู้เขียนได้รับอีเมลหลายอันในหนึ่งสัปดาห์จากการประชุมที่เชิญชวนผู้เขียนให้ส่งผลงานวิชาการเข้าไปในการประชุมบางที่ที่พิจารณาแล้วว่าไม่น่าเชื่อถือ แต่การประชุมอื่น ๆ ผู้เขียน*รู้ว่า*มีคุณภาพสูงโดยพิจารณาจากประสบการณ์ส่วนตัวหรือคำแนะนำต่าง ๆ อย่างไรก็ตามเมื่อไม่นานมานี้ ผู้เขียนแปลกใจการประชุมที่หนึ่งซึ่งน่าสนใจมาก แต่ไม่แน่ใจว่าการประชุมนั้นมีคุณภาพสูงจริงหรือไม่ หรืออาจจะมีบางอย่างที่ไม่คุ้มค่าต่อเวลาที่จะไปเข้าร่วมหรือไม่

ในขณะเดียวกันผู้เขียนได้สังเกตจำนวนนักวิจัยที่เพิ่มมากขึ้น (โดยเฉพาะอย่างยิ่งคนที่ทำงานในสายวิชาการอยู่ก่อน) ซึ่งได้ถามถึงการประชุมที่โต๊ะสอบถามของมหาวิทยาลัยฮัดเดอส์ฟีลด์

เกมนี้เป็นความพยายามของผู้เขียนที่จะรวบคำถามต่าง ๆ ที่เราควรจะตั้งคำถามเกี่ยวกับการประชุมเข้ามาในเกม เพื่ออภิปรายและตัดสินใจที่มีรูปแบบแตกต่างออกไปเล็กน้อย แทนที่จะใช้ “ช่องสำหรับกาเครื่องหมาย (Tick Box)” ในการตรวจสอบการประชุม

ไม่ว่าการประชุมจะเป็นอย่างไร ตามปกติแล้วแต่ละกลุ่มจะจบลงด้วยประเด็นต่าง ๆ ที่มีทั้งด้านดีและด้านไม่ดี แต่ก็เป็นความคิดเห็นที่ชัดเจนเกี่ยวกับคุณภาพโดยรวม

เกมนี้ช่วยให้นักวิจัยได้เข้าใจว่าพวกเขาบอกไม่ได้จากการดูข้อมูลเพียงคร่าว ๆ ว่าการประชุมวิชาการใดที่คุ้มค่าต่อเวลาและงบประมาณที่จำกัดในการไปเข้าร่วมนักวิจัยจะได้รับมุมมองในการประเมินและคำถามที่จะต้องถามตนเองก่อนที่จะเลือกเข้าร่วมการประชุมวิชาการ

ตัวอย่างการ์ดจากเกมของปลอมหรือของจริง

การวิเคราะห์วารสารวิชาการด้วยภาพปะติด

การท้าทาย	การสกัดสารสนเทศที่มีประโยชน์ออกมาจากบทความวารสารวิชาการ
จำนวนผู้เล่น	กลุ่มขนาดเล็กที่มีผู้เรียน 3 – 4 คน หลักสำคัญคือต้องจำกัดจำนวนสมาชิกของแต่ละกลุ่มเพื่อให้เกิดพื้นที่ที่จำเป็นสำหรับการตัดและการวาง
ระยะเวลาในการทำกิจกรรม	15 – 20 นาที
ทรัพยากรที่จำเป็น	สำเนาบทความวารสารวิชาการ 1 เรื่องต่อกลุ่ม กรรไกร กาว ปากกา และกระดาษฟลิปชาร์ต
โครงร่างของเกม	• แต่ละกลุ่มจะได้รับสำเนาบทความวารสารวิชาการ 1 เรื่อง กรรไกร กาวแท่ง และชิ้นส่วนของกระดาษฟลิปชาร์ตที่มีแผ่นแบบที่นำเสนอในรูปแบบบ้าน • ผู้เรียนจะได้รับมอบหมายให้ตัดส่วนประกอบต่าง ๆ (คำศัพท์ วลี และประโยค) ออกมาจากบทความซึ่งเป็นส่วนที่บอกเนื้อหาสำคัญของบทความและนำมาติดไว้บนแผ่นสำหรับติดข้อความส่วนที่ตัดออกมา • ผู้เรียนเขียนคำลงไป 2-3 คำบนแผ่นแบบในส่วนสรุปสุดท้ายว่าพวกเขาได้ค้นพบอะไรบ้าง
ค้นหาทรัพยากรเพิ่มเติมได้ที่ :	ไม่มี

การวิเคราะห์บทความวารสารวิชาการและการสกัดสารสนเทศที่เกี่ยวข้องออกมาเพื่อนำมาใช้ซ้ำในงานของผู้อ่านเองนั้นอาจจะเคยชิน เป็นทักษะการรู้สารสนเทศในระดับที่สูงขึ้นสำหรับผู้เรียนที่เข้ามาใหม่ในมหาวิทยาลัย หลายครั้งจะเป็นผู้เรียนในระดับปริญญาบัณฑิต ผู้เรียนในระดับปริญญามหาบัณฑิต และผู้เรียนนานาชาติบ้าง ซึ่งจะเคยชินกับการสแกนวัสดุ การตัด และการวางวัสดุเหล่านั้นมาไว้ในผลงานของตนเอง ถ้าบทเรียนเกี่ยวกับการลอกเลียนทางวิชาการและการอ้างอิงประสบความสำเร็จ กลุ่มผู้เรียนนี้ก็อาจจะรู้จักการอ้างอิงวัสดุเหล่านั้นอย่างถูกต้อง รวมถึงการถอดความออกมาได้อย่างเหมาะสม แต่การกระทำก่อนหน้านี้ก็จะมีการอ่านเชิงวิเคราะห์ การประเมินค่า และการสกัดสารสนเทศออกมาจากแหล่งสารสนเทศ ซึ่งอาจเป็นสิ่งที่ยากหรือแปลกใหม่สำหรับผู้เรียนก็ได้

แทนที่จะใช้เกมที่มีแบบแผนซึ่งมีโครงสร้างในระดับสูงเพื่อช่วยผู้เรียนได้รับทักษะเหล่านี้ ผู้เขียนได้สร้างเกมที่สร้างสรรค์และกิจกรรมที่น่าเล่นมากขึ้น โดยกำหนดโครงสร้างสถานการณ์การเรียนรู้ซึ่งผู้เรียนคิดได้ด้วยมือของตนเอง ตัดและวางองค์ประกอบต่าง ๆ ทางกายภาพจากแหล่งสารสนเทศอันหนึ่ง (เช่น บทความวารสารวิชาการ) มาไว้ในส่วนสรุปที่มีประโยชน์สำหรับบทความนั้นได้ สำหรับเกมนี้ผู้เขียนยังได้ปรับเปลี่ยนโครงสร้างและรูปแบบต่าง ๆ ด้วย แต่ตัวอย่างที่ให้ไว้ ณ ที่นี้เป็นเพียงเกมรูปแบบหนึ่งที่ผู้เขียนได้สร้างสรรค์ร่วมกับเพื่อนร่วมงานเพื่อใช้ในการศึกษาของผู้เรียนและเป็นส่วนหนึ่งของโครงงานการแทรกแซงทางวิชาการ

ผู้เรียนตัดส่วนประกอบต่าง ๆ (คำศัพท์ วลี และประโยค) ออกมาจากบทความที่ได้เลือกไว้แล้วซึ่งได้นำมาจัดวางไว้ตามตำแหน่งต่าง ๆ และติดลงบนแผ่นแบบให้เหมาะสม

1) วัตถุประสงค์หลักของบทความ (ทำไมผู้วิจัยจึงเลือกที่จะเขียนบทความเรื่องนี้?) (ตัวบ้าน)
2) คำถามสำคัญเกี่ยวกับผู้วิจัยที่ได้กล่าวไว้ในบทความนี้ (ประตูหน้าบ้าน)
3) ข้อเท็จจริงและข้อมูลอะไรบ้างที่ผู้วิจัยได้ใช้สนับสนุนในการจัดทำส่วนสรุป (เสาเข็ม)
4) ส่วนสรุปหลักในบทความ (หลังคา)
5) แนวความคิดหลักที่สำคัญของทฤษฎีในบทความ (หน้าต่าง)
6) สมมติฐานที่สำคัญซึ่งสนับสนุนความคิดของผู้วิจัย (ผู้วิจัยกำลังจะให้อะไร?) (ก้อนอิฐ)
7) บทความนี้นำมาปรับใช้กับงาน/โครงงานของผู้อ่านได้อย่างไร (ปล่องไฟ)

จากนั้นให้ผู้เรียนเขียนประโยคจำนวนหนึ่งหรือสองประโยค โดยสรุปความแต่ละส่วนด้วยสำนวนของตนเองจากสิ่งที่นำมาปะติด ผู้เรียนติดภาพปะติดไว้ที่กำแพงของห้องเรียน จากนั้นก็ใช้เวลาในการมองดูผลงานของคนอื่นแล้วก็เพิ่มบันทึกย่อสักเล็กน้อย (ถ้าพวกเขาต้องการ) ไว้ที่ภาพปะติดอันอื่น ๆ กิจกรรมนี้สิ้นสุดลงด้วยผลสะท้อนกลับอย่างสั้น ๆ โดยแต่ละกลุ่มได้ให้ผลการสะท้อนกลับเป็นภาพรวมไว้ในชั้นเรียน ความสามารถในการ “คิดด้วยมือของผู้เรียน” ด้วยการตัดและการจัดการองค์ประกอบต่าง ๆ ก่อนการสรุปผลนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการคิดและเข้าใจวิธีการสกัดสารสนเทศออกมาจากบทความวิชาการที่มีหลายหน้าและมีเนื้อหาที่เข้มข้นได้อย่างมั่นใจในอนาคต

เรื่องเล่าห้องสมุด (การ์ด A ถึง Z)

การท้าทาย	ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พิจารณาการบริการที่มีหลากหลายในห้องสมุดของตนเองซึ่งเป็นส่วนที่ผู้เรียนควรทราบเพื่อเข้ารับการแนะนำเกี่ยวกับห้องสมุด
จำนวนผู้เล่น	กลุ่มผู้เล่นจำนวน 8 คนขึ้นไป ผู้เขียนเคยเล่นเกมนี้ในห้องที่มีผู้เล่นถึง 50 คน โดยแบ่งออกเป็นกลุ่มเล็ก ๆ หลายกลุ่ม
ระยะเวลาในการทำกิจกรรม	กิจกรรมนี้ใช้เวลา 10 -15 นาที การอภิปรายใช้เวลา 10 นาที
ทรัพยากรที่จำเป็น	ชุดของการ์ดภาพซึ่งแสดงการบริการของห้องสมุด (ให้มีเพียงพอ 2-3 การ์ดต่อคน) การ์ดภาพนี้อาจเป็นภาพถ่ายจากห้องสมุดของผู้อ่าน ภาพทั่วไปที่แสดงถึงการบริการ หรือการ์ด A ถึง Z จากเว็บไซต์ด้านล่าง
โครงร่างของเกม	• แจกการ์ดทั้งหมดแก่สมาชิกในกลุ่ม • ผู้เล่นคนแรกเริ่มด้วย “ฉันไปห้องสมุดและฉัน...” ตามด้วยการยกตัวอย่างกิจกรรมที่ทำในห้องสมุดได้ตามที่ปรากฏในการ์ดของผู้เล่นคนนั้น • จากนั้นผู้เล่นคนถัดไปก็จะทวนเรื่องจากผู้เล่นที่อยู่ก่อนหน้าตนเองจนจบ แล้วจึงเพิ่มเรื่องต่อไปด้วยกิจกรรมที่ปรากฏในการ์ดของตนเอง • ทุกครั้งที่ผู้เล่นลืมเรื่องเล่าตามลำดับเหตุการณ์จากผู้เล่นคนก่อนหน้านั้นก็จะได้รับหนึ่งคะแนน • ผู้เล่นที่ได้คะแนนน้อยที่สุดจะเป็นผู้ชนะ!
ค้นหาทรัพยากรเพิ่มเติมได้ที่ :	http://libraryAtoZ.org

เกมนี้ผู้เรียนจะได้ใช้ความคิดจากการกระตุ้นด้วยการมองเห็น ได้เล่าเรื่องที่ไม่ยากและเหมาะสม หรือเป็นการเล่าเรื่องที่ช่วยให้จดจำเนื้อหาแต่ละส่วนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เกมนี้จะเหมือนกับเกมที่ผู้เขียนใช้เล่นสมัยเป็นเด็ก นั่นคือ “ผมไปตลาด...” ซึ่งเราจะใช้ได้ผลดีผ่านการเขียนเป็นตัวอักษร แต่เกมนี้จะขยายเรื่องราวออกไป โดยใช้การมองเห็นเป็นตัวกระตุ้น

ตลอดจนการแนะนำการบริการที่ผู้เรียนอาจจะได้ใช้ในห้องสมุดของตนเอง โดยอาจจะใส่เครื่องหมายไว้ว่าการบริการอันไหนที่ผู้อ่านยังไม่มีแต่คาดหวังว่าจะมี

รูปแบบของเกมอาจจะมีความเกี่ยวข้องกันมากขึ้นก็ได้โดยให้แต่ละคนวาดรูปการ์ดจำนวนหนึ่งในชุด (4 ใบหรือ 5 ใบ) แล้วคิดรายละเอียดของเรื่องราวนาดสั้น ๆ เกี่ยวกับเรื่องที่พวกเขาได้จินตนาการเมื่อได้เข้ามาเยี่ยมชมห้องสมุด โดยยึดหลักของภาพที่วาดลงในการ์ด ประเด็นต่าง ๆ นำเสนอขึ้นมาได้จากสมาชิกในกลุ่มซึ่งอยู่บนพื้นฐานของความคิดริเริ่ม ความตลกขบขัน และความรู้เกี่ยวกับห้องสมุด

การสร้างแบบจำลองและเลโก้

การท้าทาย	การสะท้อนกลับการทบทวนวรรณกรรมส่วนหนึ่งหรือทั้งหมดแล้วค้นหาส่วนที่ต้องปรับปรุงแก้ไข
จำนวนผู้เล่น	มากกว่า 20 คน
ระยะเวลาในการทำกิจกรรม	อย่างน้อย 1 ชั่วโมง แตกต่างกันไปตามจำนวนผู้เรียนที่ต้องการผลสะท้อนกลับ
ทรัพยากรที่จำเป็น	ชิ้นส่วนเลโก้แต่ละประเภท
โครงร่างของเกม	• ให้แต่ละคนมีเวลาการทำงานคนละ 5 นาที เพื่อสร้างสิ่งที่เปรียบเทียบการทบทวนวรรณกรรมขึ้นมาจากเลโก้ • อธิบายแบบจำลองนี้ให้แต่ละกลุ่มได้ฟัง • ใช้เวลา 10 นาที สำหรับการทำงานร่วมกันภายในกลุ่มเพื่อสร้าง “ตัวอย่างที่ดี” สำหรับการทบทวนวรรณกรรม • เปลี่ยนมาเป็นแบบจำลองของแต่ละคนอีกครั้ง เพื่อสร้างแผนปฏิบัติการของตนเองสำหรับการปรับปรุงการทบทวนวรรณกรรม
ค้นหาทรัพยากรเพิ่มเติมได้ที่ :	เกมนี้ยึดหลักของการเล่นเลโกแบบจริงจัง (แม้ว่าการติดตามจะไม่เข้มงวด) วิธีการ: http://seriousplaypro.com/docs/LSP_Open_Source_Brochure.pdf

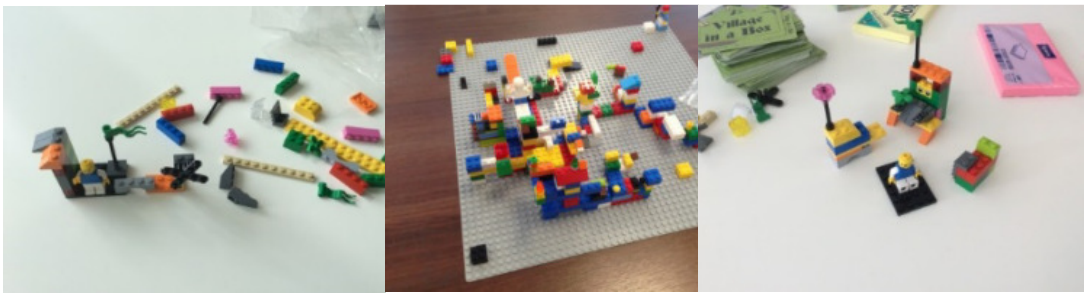
กิจกรรมภาพปะติดถัดไปจะเป็นการสร้างแบบจำลองตามที่ได้อธิบายไปแล้วข้างต้นซึ่งจะเข้าใกล้ความสร้างสรรค์และความสนุกสนาน แทนที่จะเป็นกิจกรรมเกมที่มีแบบแผน

ผู้เขียนเคยใช้ดินเหนียวในการสร้างหุ่นจำลองซึ่งเป็นกิจกรรมที่คล้ายกันในอดีต แต่ตามตัวอย่างที่อธิบายไว้ด้านล่าง การสร้างเลโก้เพื่อการทบทวนวรรณกรรมเป็นกิจกรรมการสร้างแบบจำลองที่ผู้เขียนชอบสำหรับการพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ

รูปแบบของกิจกรรมนี้อนุญาตให้ผู้เรียนได้คิดโดยใช้มือของพวกเขา แทนที่จะใช้หัวคิด และยังง่ายต่อการเชื่อมต่อกับธรรมชาติของเลโก้ กล่าวคือกิจกรรมนี้สร้างแบบจำลองได้เร็วและเรียบง่ายเพื่อเป็นการเทียบเคียงความคิด ผู้เขียนต้องการให้ผู้เรียนได้แสดงออกมา กิจกรรมนี้ได้แรงบันดาลใจมาจากวิธีการการเล่นเลโก้แบบจริงจังซึ่งจะอธิบายไว้หลังจากนี้ เมื่อผู้เขียนได้ถามกลุ่มผู้เรียนในอดีตว่าพวกเขาได้จัดการกับ

การทบทวนวรรณกรรมอย่างไร คำตอบโดยทั่วไปส่วนใหญ่คือ “โอเค” กิจกรรมนี้จะมีแนวโน้มที่จะให้บางสิ่งที่มีความหมายกับผู้เรียนได้มากขึ้นเล็กน้อย ช่วยให้พวกเขาได้สะท้อนความคิด และสร้างวิธีการแก้ปัญหาของตัวเองขึ้นมาเพื่อปรับปรุงผลงาน

ระหว่างการอบรมเชิงปฏิบัติการ ผู้เรียนแต่ละคนจะเข้าถึงชิ้นส่วนเลโก้ที่มีความหลากหลายแบบและได้นั่งในกลุ่มขนาดเล็กที่เหมาะสม แม้ว่าจะมีชิ้นงานจำนวนมากที่แต่ละคนจะต้องทำให้สำเร็จ กลุ่มผู้เรียนถ้าไม่อยู่ในระดับปริญญาบัณฑิตปีสุดท้ายก็จะเป็นผู้เรียนระดับบัณฑิตศึกษาที่กำลังทำดุษฎีนิพนธ์หรือวิทยานิพนธ์ กิจกรรมดังกล่าวได้ถูกออกแบบมาเพื่อให้ดึงปัญหาออกมาและช่วยผู้เรียนค้นหาวิธีการแก้ปัญหาเพื่อจะนำไปปรับปรุงการทบทวนวรรณกรรม



ภาพ: แบบจำลองการสร้างเลโก้ซึ่งอยู่ระหว่างดำเนินการสร้าง

ผู้เรียนจะมีเวลา 5 นาทีในการสร้างแบบจำลองเลโก้เกี่ยวกับการทบทวนวรรณกรรมแล้วก็จะนำเสนอด้วยเวลาสั้น ๆ โดยให้คิดอย่างรอบคอบ ในขณะที่เราไม่ได้ต้องการแบบจำลองที่มีรายละเอียดมากเกินไป แต่เป็นแบบจำลองที่เรียบง่ายซึ่งเป็นตัวแทนของการทบทวนวรรณกรรม โดยผู้เรียนจะได้พูดคุยกัน ลักษณะของสิ่งที่สร้างขึ้นมาจะเป็นแบบจำลองทางกายภาพซึ่งทำขึ้นมาจากมือของผู้เรียนนั้นมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนสะท้อนความคิดและได้คิดเกี่ยวกับการทบทวนวรรณกรรมของตนเองในทิศทางที่แตกต่างกัน ผู้เรียนกล่าวถึงแบบจำลองที่ตนเองสร้างได้ดีกว่าการไม่มีแบบจำลองออกมาเป็นรูปร่างให้ผู้อื่นเห็น ทำให้ระบุปัญหาและรูปแบบของการทบทวนวรรณกรรมของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้ง่ายขึ้น

เมื่อหมดเวลา 5 นาที ที่ผู้เรียนต้องอธิบายแบบจำลองของตนเองจนกระทั่งครบทุกกลุ่ม (ถ้าชั้นเรียนมีขนาดเล็ก ก็ควรให้นำเสนอทั้งชั้นเรียน ไม่เช่นนั้นก็ให้นำเสนอเมื่อมีผู้เรียนจำนวนน้อย) วิธีนี้จะทำให้ได้รับการสะท้อนกลับได้ดียิ่งขึ้นและแบ่งปันกันได้มากกว่าหากไม่มีกิจกรรมการสร้างแบบจำลอง

ขั้นตอนถัดไปคือการให้เวลา 10 นาทีสำหรับการทำงานเป็นกลุ่มเพื่อสร้างวิสัยทัศน์ของตนเองซึ่งจะแสดง “ตัวอย่างที่ดี” ของการทบทวนวรรณกรรม แล้วนำมาแบ่งปันกันทั้งชั้นเรียนรวมถึงการอภิปรายเกี่ยวกับความเหมือนและความแตกต่างระหว่างแบบจำลองที่จะช่วยให้ได้เห็นวิสัยทัศน์ของกลุ่มเกี่ยวกับตัวอย่างที่ดีของการทบทวนวรรณกรรม ว่ามีสิ่งที่คล้ายกันและจะทำให้สำเร็จได้อย่างไร (โดยมีผู้สอนทำหน้าที่ให้ความสะดวกในการอภิปราย) ผลลัพธ์ที่ได้ควรจะเป็นรายการลักษณะที่ดีของการทบทวนวรรณกรรม และความคิดที่จะช่วยให้การทบทวนวรรณกรรมประสบผลสำเร็จ

ผู้เรียนย้อนกลับไปยังแบบจำลองต้นแบบของตนเองและสร้างวิธีการแก้ปัญหาในแบบของตนเองขึ้นมาโดยแสดงให้เห็นว่าพวกเขาจำเป็นต้องทำอะไรต่อไปเพื่อเปลี่ยนผลการทบทวนวรรณกรรมซึ่งจะนำไปสู่ “ตัวอย่างที่ดี” ได้ต่อไป ผู้เรียนจะได้แบ่งปันความคิดไปยังสมาชิกในกลุ่มตนเองซึ่งจะกลายเป็นแผนปฏิบัติที่จะทำให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จได้หลังจบประชุม

ได้โปรดระวังไว้ว่ากิจกรรมการสร้างแบบจำลองด้วยเลโก้นี้อาจเป็นเรื่องยากสำหรับผู้เรียนบางคน เนื่องจากผู้เรียนบางคนไม่ถนัดในการสร้างแบบจำลองด้วยเลโก้ หรืออาจสร้างแบบจำลองเพื่อเป็นตัวแทนจำลองแนวคิดของตนเองออกมาไม่ได้ โดยปกติผู้เขียนจะมีการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนก่อนที่จะเข้ากิจกรรมนี้ เช่น การสร้างความคุ้นเคยให้กับผู้เรียนด้วยกิจกรรมการต่อเลโก้เป็นแบบจำลองต่าง ๆ อย่างง่ายก่อนถ้าผู้อ่านยังไม่เคยใช้วิธีในลักษณะนี้มาก่อน ขอแนะนำให้เข้าร่วมกิจกรรมที่จัดโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการใช้เลโก้ก่อนที่ผู้อ่านจะเริ่มจัดกิจกรรมด้วยตนเอง

การแนะนำห้องสมุดที่สนุกสนาน

การท้าทาย	ทำการแนะนำห้องสมุดเพื่อกระตุ้นและช่วยผู้เรียนมากขึ้นโดยยังคงรักษาข้อเท็จจริงพื้นฐานบางประการเอาไว้
จำนวนผู้เล่น	ผู้เขียนทำเกมนี้ไว้สำหรับผู้เล่นจำนวน 200 คนในห้องบรรยายขนาดใหญ่
ระยะเวลาในการทำกิจกรรม	20 นาที (10 นาที สำหรับปริศนาอักษรไขว้ 10 นาทีสำหรับการอภิปราย)
ทรัพยากรที่จำเป็น	ปริศนาอักษรไขว้ในรูปแบบกระดาษและใบปลิวห้องสมุดต่อผู้เรียน 1 คน
โครงร่างของเกม	• ผู้เขียนจะจัดเตรียมปริศนาอักษรไขว้สำหรับผู้เรียนแต่ละกลุ่ม โดยคำตอบของปริศนาอักษรไขว้นี้จะครอบคลุมถึงเนื้อหาหลักที่ต้องการให้ผู้ใช้บริการได้เรียนรู้ในการเข้าร่วมกิจกรรมการแนะนำการใช้ห้องสมุด • คำถามต่าง ๆ เป็นรูปแบบปริศนาอักษรไขว้ที่ “เรียบง่าย” (ไม่ใช่คำถามที่กำกวม) เช่น คำสลับอักษร เติมคำในช่องว่าง คำถามที่ตรงไปตรงมา/คำตอบที่มีการรวมกัน คำตอบต่าง ๆ ทั้งหมดจะพบได้ในแผ่นพับหรือเอกสารแนะนำบริการห้องสมุดที่แจกให้แก่ผู้เรียน • ผู้เรียนจะได้ทำงานกันเป็นคู่ (หรือสามคนอย่างมาก) เพื่อทำให้ปริศนาอักษรไขว้สมบูรณ์ กลุ่มที่เสร็จก่อนซึ่งอาจมีสองถึงสามกลุ่มจะได้รับรางวัลเป็นขนมหวานหรือช็อกโกแลต
ค้นหาทรัพยากรเพิ่มเติมได้ที่ :	มีปริศนาอักษรไขว้ออนไลน์มากมาย

การแนะนำห้องสมุดยังคงเป็นความพยายามในการทำให้เกิดการกระตุ้นได้มากขึ้น การใช้ปริศนาอักษรไขว้เป็นจุดเริ่มต้นแรกของผู้เขียนที่มีการใช้เกม และเป็นขั้นตอนแรกที่ง่ายในการเพิ่มการกระตุ้นและการช่วยเหลือผู้เรียนให้จดจำข้อเท็จจริงที่สำคัญได้มากขึ้นจากการแนะนำ

โดยปกติกิจกรรมนี้จะใช้เวลาประมาณ 10 นาที ซึ่งพิจารณาจากกลุ่มผู้เรียนส่วนใหญ่ที่ทำปริศนาอักษรไขว้ได้สมบูรณ์ ส่วนที่สองของการทำกิจกรรมครึ่งหลังเป็นการใช้เวลากับคำตอบที่นำมาเสนอกันหน้าชั้นเรียน ขณะที่เราได้อภิปรายคำตอบในชั้นเรียนซึ่งเป็นกุญแจสำคัญที่จะนำไปสู่ความสำเร็จในฐานะเครื่องมือในการเรียนรู้ เพราะเป็นเครื่องมือที่มีวิธีการทวนสอบความเข้าใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม และขยายไปถึงเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่กล่าวถึงในปริศนาอักษรไขว้ได้อีกทั้งยังกล่าวถึงประเด็นที่ชั้นเรียนนั้น

มีความสนใจเป็นพิเศษและนำขึ้นมาอภิปรายได้อีกด้วย สำหรับชั้นเรียนขนาดเล็ก เมื่อผู้เรียนนำประเด็นข้อกังวลและข้อสงสัยเกี่ยวกับการใช้ห้องสมุดและทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุดมาอภิปรายนั้น จะเกิดขึ้นได้ง่าย ผู้สอนจะแก้ข้อกังวลหรือข้อสงสัยของผู้เรียนได้ยากมากหากใช้กิจกรรมแนะนำการใช้ห้องสมุดแบบเดิม

มีปริศนาอักษรไขว้มากมายที่ถูกสร้างไว้ในรูปแบบออนไลน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเว็บไซต์ที่มีทรัพยากรสารสนเทศทางการสอน

ปัจจุบันนี้ผู้เขียนไม่ได้ค่อยได้ใช้ปริศนาอักษรไขว้แต่จะใช้ซอฟต์แวร์ผลสำรวจอย่าง Polleverywher[11] หรือ Kahoot[12] แทน เพราะผู้เรียนจะตอบคำถามได้ทันทีโดยการใช้โทรศัพท์หรืออุปกรณ์อื่น ๆ ด้วยข้อความที่เป็นตัวอักษรหรือออนไลน์

[11] www.polleverywhere.com

[12] http://kahoot.it

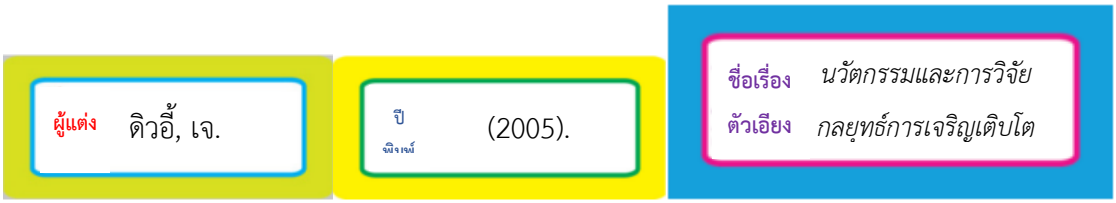
เกมการอ้างอิง

การท้าทาย	ช่วยให้ผู้เรียนได้เห็นรูปแบบที่เป็นมาตรฐานของระบบการอ้างอิงและปรับปรุงแก้ไขได้อย่างมั่นใจ
จำนวนผู้เล่น	ผู้เขียนให้เล่นกันมากกว่า 50 คน โดยแบ่งออกเป็นกลุ่ม 2 หรือ3 กลุ่ม
ระยะเวลาในการทำกิจกรรม	15 นาที (เล่นเกม 5 นาที และการอภิปราย 10 นาที)
ทรัพยากรที่จำเป็น	ชุดของการ์ด แต่ละชุดจะมีส่วนประกอบของการอ้างอิงที่พิมพ์ผลออกมาและคำแนะนำสำหรับการอ้างอิงแบบ APA ฉบับพิมพ์ครั้งที่ 6
โครงร่างของเกม	• ผู้เรียนสร้างส่วนประกอบของการอ้างอิงโดยใช้องค์ประกอบตามที่ให้มาในการ์ด • เกมนี้จะสิ้นสุดลงหลังจากการแข่งขันกับกลุ่มอื่น ๆ ในชั้นเรียน กลุ่มที่มีคะแนนที่สูงสุดจะเป็นผู้ชนะและจะได้รับรางวัลด้วย
ค้นหาทรัพยากรเพิ่มเติมได้ที่ :	http://eprints.hud.ac.uk/id/eprint/25335 รวมทั้ง ชุดของการ์ดเต็มรูปแบบชื่อว่า “องค์ประกอบของการอ้างอิง” ขนาดที่เหมาะสมสำหรับการพิมพ์ผลออกมาคือ “การ์ดขนาดเล็ก” ในเว็บไซต์ moo.com หรือปรับให้เหมาะสมได้ตามที่ผู้อ่านต้องการ

หนึ่งในเนื้อหาที่ดูเหมือนว่าน่าเป็นห่วงสำหรับผู้เรียน (และมักจะเป็นเจ้าหน้าที่ด้วย) นั่นคือระดับของการอ้างอิงทั้งหมด แทนที่จะรู้สึกกังวลเกี่ยวกับว่า*อะไร*ที่จะต้องอ้างอิงซึ่งควรจะเป็นส่วนที่ยากที่สุดของการอ้างอิง แต่ผู้เรียนรู้สึกกังวลเกี่ยวกับ*ลักษณะเฉพาะเทคนิค*ของ*วิธี*การอ้างอิง ยิ่งไปกว่านั้นคือประสบการณ์ทางวิชาการที่ให้ความสำคัญกับการใส่ตำแหน่งของเครื่องหมายจุดให้ถูกต้องหรือองค์ประกอบของการอ้างอิงส่วนไหนที่ควรจะขีดเส้นใต้

ผู้เรียนยังรู้สึกใหม่กับรูปแบบการอ้างอิงและมักจะขาดความมั่นใจ แม้แต่ผู้เรียนในระดับบัณฑิตศึกษาซึ่งได้ใช้รูปแบบที่คล้ายกันมาแล้วในอดีต โดยส่วนใหญ่เหตุการณ์นี้ไม่ได้รับการช่วยเหลือจากการสอนการอ้างอิงตามแบบฉบับ ซึ่งจะค่อนข้างเน้นไปที่การทำความเข้าใจเกี่ยวกับการใส่ตำแหน่งของเครื่องหมายต่าง ๆ ให้ถูกต้อง (สำหรับรูปแบบเฉพาะ) ซึ่งผู้เรียนจะพยายามต่อสู้กับการสอนแบบนี้

ในช่วงปีก่อนหน้านี้ผู้เขียนใช้วิธีการสอนการอ้างอิงด้วยเกมการอ้างอิงที่มีรูปแบบเรียบง่ายซึ่งผู้เรียนจะได้สร้างองค์ประกอบของการอ้างอิงโดยการจัดวางการ์ด ผู้เขียนใช้การ์ดเหล่านี้ในวิธีที่แตกต่างกันไปในแต่ละกลุ่ม แต่ส่วนใหญ่ก็จะเป็นไปตามตัวอย่างที่ปรากฏอยู่ด้านล่างนี้



ภาพ: ตัวอย่างการ์ดการอ้างอิง

ผู้เขียนแบ่งชั้นเรียนออกเป็นกลุ่มขนาดเล็ก หากเป็นไปได้ก็เป็นกลุ่มละ 2 หรือ 3 คน แต่ละกลุ่มจะได้เข้าถึงการ์ดจำนวนมากซึ่งเป็นองค์ประกอบของการอ้างอิงที่พิมพ์ผลออกมา (เช่น ผู้แต่ง ปีพิมพ์ สถานที่พิมพ์ อื่น ๆ) ผู้เรียนเลือกรูปแบบของการอ้างอิงที่ต้องการและนำมาประกอบกันโดยขึ้นอยู่กับว่าการอ้างอิงนั้นยากเพียงใด ผู้เรียนต้องพยายามทำและดูว่าจะได้รับคะแนนเท่าไร ผู้เขียนเปลี่ยนแปลงกติกานี้ไปในแต่ละชั้นเรียนแต่มักจะให้ 1 คะแนนสำหรับการอ้างอิงหนังสือ 1 เล่ม และเพิ่มขึ้นอีก 5 คะแนน สำหรับกรณีที่ยากที่สุด (โดยปกติจะเป็นเอกสารการประชุมทางวิชาการ) ดังนั้นผู้เรียนจะพิจารณาเลือกระหว่างความยากกับจำนวนคะแนนที่จะได้รับให้สมดุลกัน

แต่ละกลุ่มจะได้รับสำเนาเอกสารคำแนะนำการอ้างอิงจำนวน1 ชุด เพื่อช่วยเหลือในการเล่นเกม ผู้เรียนจะมีเวลาที่กำหนดไว้ (บ่อยครั้งก็จะให้แค่ 5 นาที) เพื่อจะได้รับคะแนนมากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้จากการสร้างการอ้างอิง ผู้เขียนจะให้รางวัลชิ้นเล็ก ๆ (เช่น ขนมหวาน หรือ ช็อกโกแลต) แก่กลุ่มที่ได้รับคะแนนสูงสุด และกลุ่มที่สร้างการอ้างอิงได้มากที่สุด (ควรจะตระหนักถึงผู้เรียนที่เรียนอ่อนกว่าซึ่งอาจจะมีความมั่นใจที่จะเลือกทำการอ้างอิงที่ง่ายกว่าเท่านั้น)

เกมที่ได้อธิบายไปแล้วข้างต้นอนุญาตให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติการประกอบการอ้างอิงเข้าด้วยกันโดยปราศจากความกังวลเรื่องปัจจัยต่าง ๆ เช่น เครื่องหมายซึ่งมีให้ไว้อยู่แล้วในการ์ดที่เตรียมมาให้ ขั้นตอนที่สองคือช่วยอำนวยความสะดวกในการอภิปรายซึ่งแต่ละกลุ่มได้นำรูปแบบการอ้างอิงมาดูด้วยกัน เมื่อมีการอ้างอิงหลากหลายรูปแบบมาวางไว้ตรงหน้าผู้เรียน พวกเขาจะเริ่มสร้างกฎขึ้นมาเองเกี่ยวกับมาตรฐานของการอ้างอิงรวมไปถึงรูปแบบและเครื่องหมายที่ผู้เรียนหลายคนต่างก็รู้สึกกังวลใจ หลังจากการอภิปรายสั้น ๆ เสร็จสิ้น แต่ละกลุ่มจะมีกฎขึ้นมาเป็นปกติในการสร้างรูปแบบการอ้างอิงซึ่งเราไม่ได้ฝึก

ปฏิบัติในส่วนหนึ่งของเกม เกมและการอภิปรายต่อจากเกมทำให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติการสร้างรายการอ้างอิงโดยใช้คำแนะนำของเรา แต่ก็*เข้าใจ*ด้วยว่าการอ้างอิงมีโครงสร้างอย่างไรและนำไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ได้อย่างไร แทนที่จะเน้นการจำรูปแบบและเครื่องหมายต่าง ๆ ได้ถูกต้องซึ่งผู้เรียนจะนำไปประยุกต์ใช้ได้ในแต่ละสถานการณ์

ความแตกต่างที่ผู้เขียนใช้กับกลุ่มขนาดเล็กกว่าคือการใส่ชุดของส่วนประกอบที่จำเป็นสำหรับการนำมาประกอบกันเป็นรูปแบบการอ้างอิงที่กำหนดให้ไว้ในซองจดหมายผู้เขียนจะสร้างชุดของการอ้างอิงแล้วติดป้ายไว้บนซองจดหมายอย่างเหมาะสม (เช่น หนังสือ บทความวารสาร เว็บไซต์ อื่น ๆ) ตามด้วยตัวเลขของคะแนนที่ให้ไว้ด้วย

แต่ละกลุ่มต้องสร้างการอ้างอิงให้สมบูรณ์โดยใช้ส่วนประกอบต่าง ๆ ที่ให้มาในซองจดหมายก่อนการถามถึงลำดับถัดไป ผู้เรียนแต่ละคนจะมีตัวเลือกให้พิจารณาทั้งความยากง่ายและคะแนนที่จะได้รับ เราเพิ่มคะแนนได้ในแต่ละซองเพื่อค้นหาผู้ชนะ ขั้นตอนนี้จะถูกควบคุมไว้มากกว่าตัวอย่างแรก แต่ใช้เวลามากกว่าในการเตรียมและควบคุมได้ยากขึ้นสำหรับกลุ่มที่มีขนาดใหญ่ขึ้น

การผสมและการจับคู่การอ้างอิง

การท้าทาย	ปรับเปลี่ยนกฎพื้นฐานต่าง ๆ ของการสร้างการอ้างอิง
จำนวนผู้เล่น	มากเท่าที่ผู้อ่านต้องการ เกมการอ้างอิงทำงานได้ดีในห้องบรรยายขนาดใหญ่
ระยะเวลาในการทำกิจกรรม	5-10 นาที
ทรัพยากรที่จำเป็น	การ์ดขนาด A4 แต่ละอันมีส่วนประกอบของการอ้างอิง (ผู้แต่ง ปีพิมพ์ และอื่น ๆ)
โครงร่างของเกม	• ชวนผู้เรียนที่อยู่หน้าห้องและเอาส่วนประกอบของการอ้างอิงไปให้ขอให้ผู้เรียนถือไว้ด้านหน้า (เพื่อให้มองเห็นได้ทั้งห้อง) • ผู้เรียนควรจะเดินไปรอบ ๆ จนกระทั่งการอ้างอิงอยู่ในลำดับที่ถูกต้องโดยมีคนอื่น ๆ ในชั้นเรียนช่วยกันเรียงลำดับด้วย • เริ่มต้นด้วยรูปแบบการอ้างอิงที่ “ง่าย” แล้วจึงเพิ่มระดับไปสู่รูปแบบที่ยากขึ้นซึ่งจำเป็นต้องคิดให้มากขึ้นด้วย • เมื่อการอ้างอิง “ถูกต้อง” แล้วให้นำส่วนประกอบต่าง ๆ ไปติดไว้ที่กำแพงในตำแหน่งที่ทุกคนในชั้นเรียนมองเห็นได้ ผู้เรียนที่เป็น “อาสาสมัคร” ที่อยู่ด้านหน้าก็จะเปลี่ยนไปเป็นอาสาสมัครอีกชุดหนึ่งสำหรับเล่นเกมการอ้างอิงอันถัดไป
ค้นหาทรัพยากรเพิ่มเติมได้ที่ :	ไม่มี

ผู้เขียนเห็นความหลากหลายของการนำเสนอเกมนี้ไว้ใน LILAC[13] ในปี ค.ศ. 2018 ซึ่งผู้นำเสนอได้ใช้ลูกโป่งแทนการ์ด

รูปแบบที่ง่ายและคล้ายกันนี้จะรวมเอาเครื่องหมายไว้บนการ์ดซึ่งอยู่ในตำแหน่งที่ถูกต้องไว้แล้ว หากต้องการทำให้ยากขึ้น ให้แยกการ์ดที่เป็นเครื่องหมายออกมาอีกอันหนึ่ง จะทำให้ผู้เรียนต้องใส่เครื่องหมายจุดและเครื่องหมายอื่น ๆ ในตำแหน่งที่ถูกต้องด้วย

[13] http://www.lilacconference.com

ผู้อ่านทำเกมนี้ไว้บนหน้าจอที่อยู่ด้านหน้าของชั้นเรียน (กระดานไวท์บอร์ดที่มีปฏิสัมพันธ์ก็เป็นเครื่องมือที่ดีสำหรับเกมนี้) แล้วขอให้ผู้เรียนลากองค์ประกอบของการอ้างอิงมาไว้ในตำแหน่งต่าง ๆ ให้ถูกต้องบนหน้าจอ

แสวงหา !

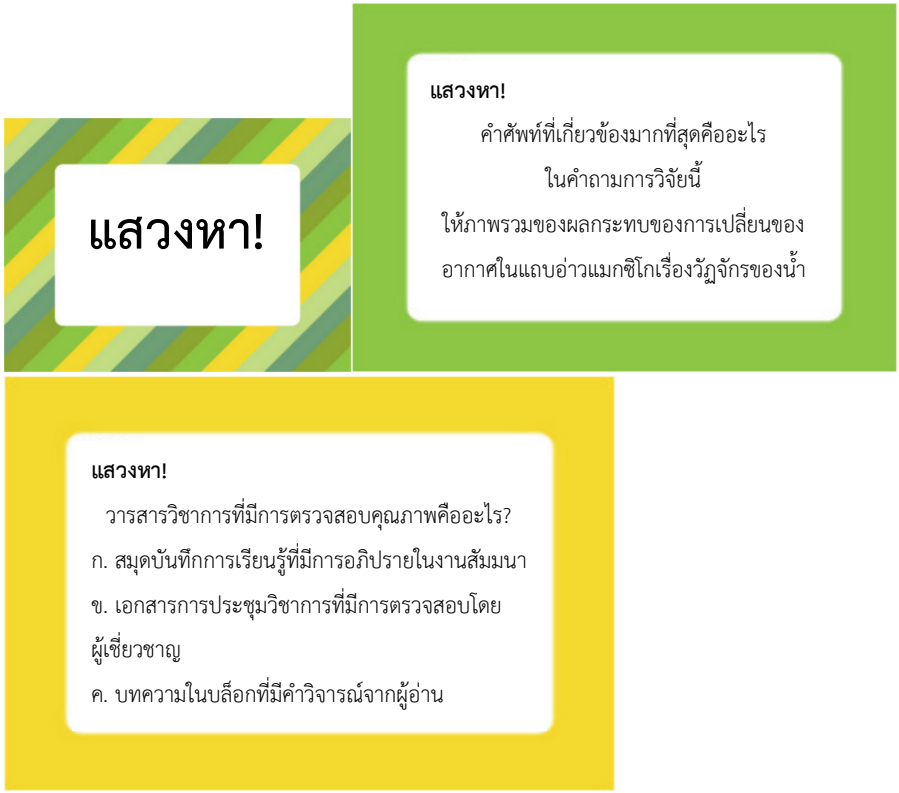
การท้าทาย	ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจวิธีสร้างกลยุทธ์การค้นหาและรู้เหตุผลของการเล่นเกมนี้ว่าทำไมจึงมีประโยชน์ที่จะทำเช่นนั้น
จำนวนผู้เล่น	ระหว่าง 4 – 8 คน ต่อเกม โดยปกติผู้เขียนใช้เกมนี้ในห้องที่มีผู้เรียนประมาณ 30 คน โดยมี 5 – 6 เกม กำลังดำเนินไปในเวลาเดียวกัน ชั้นเรียนที่มีขนาดใหญ่ที่สุดที่ผู้เขียนเคยเล่นเกมนี้คือห้องเรียนที่มีผู้เรียนมากกว่า 60 คน (ประมาณ 12 เกมที่กำลังเล่น)
ระยะเวลาในการทำกิจกรรม	20 นาที (10 นาทีสำหรับการเล่นเกม และ 10 นาทีสำหรับการอภิปราย)
ทรัพยากรที่จำเป็น	การ์ดแสวงหา! ขนมหวาน หรือตัวนับเลขสำหรับการเก็บคะแนน
โครงร่างของเกม	• ผู้เล่นจะได้รับการ์ดคนละ 2 ใบ • ผู้เล่นแต่ละคนจะผลัดกันเลือกการ์ดแต่ละใบเพื่อนำมาเล่น ถามคำถามแก่ผู้เล่นคนอื่นที่ได้มีการเลือก ผู้เรียนจะละทิ้งการ์ดนี้และวาดอันใหม่ขึ้นมา • บัตรพิเศษได้รวมไว้ในองค์ประกอบที่สุ่มไว้ในเกม ซึ่งให้ข้อความเชิงบวกเกี่ยวกับการใช้บริการห้องสมุด
ค้นหาทรัพยากรเพิ่มเติมได้ที่ :	http://eprints.hud.ac.uk/19345/ มีเกมแบบเต็มรูปแบบ ผู้เล่นและครูที่ทำหน้าที่ชี้แนะ และการ์ดคำถามที่ปรับเปลี่ยนได้

หนึ่งในเนื้อหาที่ผู้เขียนพยายามสอนในวิธีแบบนี้ซึ่งมีประโยชน์ต่อผู้เรียนในอีกระดับหนึ่งนั่นคือวิธีที่จะสร้างกลยุทธ์การค้นหา บ่อยครั้งที่ผู้เรียนและเจ้าหน้าที่จะแสดงความต้องการสารสนเทศด้วยวิธีที่จะให้ได้ผลการค้นหาที่เกี่ยวข้องและมีประโยชน์ในโปรแกรมค้นหา ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์ด้วยกลยุทธ์การค้นหาที่สมเหตุสมผลและมีประสิทธิภาพ ตลอดระยะเวลาหลายปีที่ผู้เขียนทำหน้าที่สอนด้วยการให้แผ่นงานที่หลากหลาย อีกทั้งการแสดงวีดิทัศน์ของไดโนเสาร์พลาสติกที่ช่วยให้ผู้เรียนค้นหาได้[14] แต่ในขณะที่

[14] http://www.library.usyd.edu.au/skills/elearning/learn/topic/index.php

ผู้เรียนทั้งหมดได้รับผลกระทบที่จำกัด มีผู้เรียนบางคนที่ดูเหมือนว่าจะสะท้อนเนื้อหาในรายวิชาและเข้าใจว่า กลยุทธ์การค้นหาเป็นทักษะที่จะทำให้เกิดความแตกต่างที่มีคุณค่าได้ในการฝึกปฏิบัติ เนื่องจากความสนใจของผู้เขียนในการใช้เกมเพื่อการพัฒนาผู้เรียน ผู้เขียนเห็นว่าการใช้เกมในการเรียนการสอนที่จะสร้างการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและการเรียนโดยผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเองนั้นเป็นคุณสมบัติสำคัญของการนำเกมเข้ามาใช้ในการเรียนการสอน

คำถามในเกมจะครอบคลุมหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับคำสำคัญที่เลือกขึ้นมาจากคำถามในชิ้นงานและการรวมกันของคำศัพท์เหล่านั้นในกลยุทธ์การค้นหาแบบปกติ คำถามส่วนใหญ่ค่อนข้างตรงไปตรงมา แต่บางคำถามก็ต้องใช้ความไตร่ตรองเพื่อที่จะตีความในการสนับสนุนการอภิปราย



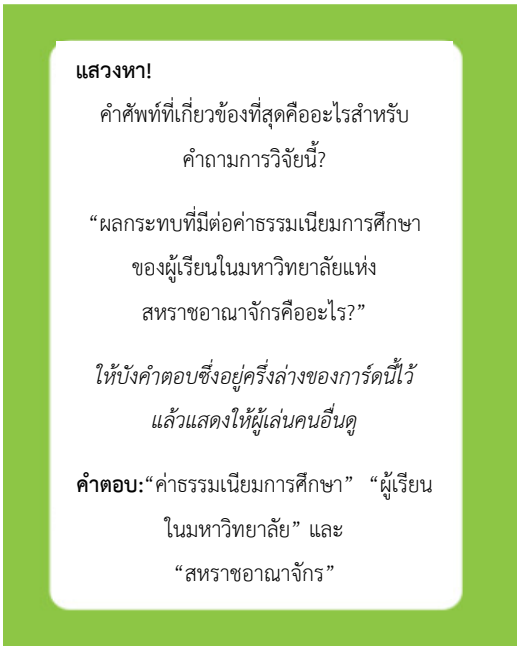
ภาพ: ตัวอย่างการ์ดคำถาม แสวงหา!

เกมได้รับการออกแบบมาเพื่อแนะนำความคิดที่เหมือนกันในการสร้างกลยุทธ์การค้นหาซึ่งผู้เขียนนำวิธีนี้ไปซ่อนไว้ในอดีต อย่างไรก็ตาม เกมนี้ก็จะเน้นไปที่ผู้เรียนได้สะท้อนความรู้ออกมา ผู้เรียนได้นำไปประยุกต์ใช้ในเกม คำถามต่าง ๆ ที่คล้ายกันจะถูกถามซ้ำ ๆ ในเกม โดยอนุญาตให้ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้

ของตัวเอง (ไม่ว่าจะเป็นการถามคำถามหรือการตอบคำถามก็ตาม) แทนที่จะให้ผู้เขียนมานำเสนอด้วย “คำตอบ” หน้าชั้นเรียน เกมจะทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงด้วยการผสมผสานคำถามต่าง ๆ ซึ่งเป็นการแข่งขันของผู้เรียนทุกระดับและปัจจัยที่เป็นบัตรพิเศษมีความสมดุลกันในเกม เพื่อให้ผู้เรียนที่มีความสามารถอยู่ในระดับต่ำยังคงมีโอกาสที่จะชนะได้เช่นกัน ยิ่งไปกว่านั้นยังทำให้การสอนของอาจารย์ชัดเจนขึ้นด้วย มีการเรียนรู้อีกระดับหนึ่งหลังจากเล่นเกมไปแล้ว หลังจากใช้เวลากับเกมผ่านไป 10 นาที เราจะใช้เวลาอีกคร่าว ๆ สัก 10 นาทีเพื่ออภิปรายเกี่ยวกับเกม โดยเฉพาะอย่างยิ่งคำถามที่พลิกแพลงและกำกวม การสนับสนุนการเรียนรู้นี้จะเกิดขึ้นในเกม และช่วยให้กลุ่มต่าง ๆ ทั้งหมดได้ฝึกปฏิบัติเชิงวิชาการหรือวิชาชีพของตัวเอง

กฎต่าง ๆ ทั้งหมด รวมถึงคำแนะนำจากผู้สอนดาวน์โหลดได้[15]

มีรูปแบบที่ใหม่กว่าของเกมแสวงหา ซึ่งได้ปรับปรุงรูปแบบและปรับคำถามให้ทันสมัย รูปแบบนี้ยังไม่ใช่อันที่เป็นปัจจุบันซึ่งมีอยู่ในทรัพยากรทางการศึกษาแบบเปิด แต่การ์ดที่เป็นมืออาชีพในรูปแบบสิ่งพิมพ์ก็หาซื้อได้[16]



ภาพ: การ์ดคำถาม แสวงหา! ที่ปรับปรุงแล้ว

[15] http://eprints.hud.ac.uk/19345/

[16] http://teachkit.org.uk/shop/

ทรัพยากร

การท้าทาย	การเพิ่มความตระหนักและประเด็นเกี่ยวกับการใช้ทรัพยากรสารสนเทศแต่ละประเภท รูปภาพที่ได้รับการมอบหมายต่างกันอาจจำเป็นต้องผสมผสานทรัพยากรให้ออกมาแตกต่างกัน
จำนวนผู้เล่น	ระหว่าง 2 ถึง 6 คนต่อเกม แต่เกมต่าง ๆ ก็ยังเล่นต่อไปได้ในห้องเดียวกัน
ระยะเวลาในการทำกิจกรรม	10 นาทีสำหรับการเล่นเกมต่อหนึ่งรอบและการอภิปรายประมาณ 10 นาที
ทรัพยากรที่จำเป็น	การ์ดทรัพยากร ซึ่งดาวน์โหลดได้ตามการเชื่อมโยงด้านล่าง
โครงร่างของเกม	• ผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับการ์ด “ชิ้นงาน” 2 ใบ และการ์ด “ทรัพยากร” 4 ใบ • เป้าหมายคือการรวบรวมชุดของทรัพยากรให้จับคู่กันตามความต้องการของการ์ด “ชิ้นงาน” • แต่ละรอบขอบผู้เล่นในขณะนั้นเปลี่ยนการ์ด “ชิ้นงาน” หรือหยิบการ์ดจากกองการ์ดทรัพยากรได้ • หลังจากการหยิบการ์ดแล้ว ถ้าต้องการ ผู้เล่นที่จะวางการ์ดไว้ตรงหน้าของตัวเองได้ หากหยิบได้การ์ดทรัพยากรที่จำเป็นในการทำชิ้นงานตามการ์ด “ชิ้นงาน” ได้ครบ ผู้เล่นคนนั้นก็จะได้คะแนนตามที่ระบุในการ์ด “ชิ้นงาน” เมื่อทำชิ้นงานสำเร็จแล้ว ให้หยิบการ์ดชิ้นงานใหม่จากกองการ์ด เพื่อดำเนินการเล่นต่อไป • เมื่อผู้เล่นได้ใช้การ์ดชิ้นงานของตนเองหมดแล้วและไม่มีการ์ด “ชิ้นงาน”ให้หยิบจากกองอีกต่อไปแล้ว ถือว่าเกมสิ้นสุดลง
ค้นหาทรัพยากรเพิ่มเติมได้ที่ :	เกมทั้งหมดและไฟล์เอกสารเพิ่มเติมมีอยู่ที่ http://eprints.hud.ac.uk/19346/

เกมนี้เป็นการผสมผสานกันของการเปิดเผยผู้เรียนให้เห็นลักษณะพื้นฐานบางอย่างของทรัพยากรสารสนเทศและประเด็นเกี่ยวกับการค้นหาและการใช้ทรัพยากรสารสนเทศประเภทต่าง ๆ นั่นคือชุดของการ์ดเกมที่รวบรวมไว้ซึ่งกำหนดให้เปลี่ยนไปตาม “การ์ดชิ้นงาน” ผู้เรียนทำให้เกิดการสมดุลไม่ว่าจะเป็นการพยายามได้รับคะแนนที่สูงโดยการรวบรวมชิ้นงานที่ยากกว่าหรือไม่ก็คะแนนต่ำโดยเลือกอันที่ง่ายกว่า

การ์ด “ทรัพยากร” จะให้โครงร่างของทรัพยากรสารสนเทศหลากหลายแบบ ไม่ว่าจะเป็นหนังสือ วารสารวิชาการ และหนังสือพิมพ์ ความสมดุลกันของการ์ดบนโต๊ะเป็นสิ่งที่ทำให้การรวบรวมการ์ดที่มีคุณภาพต่ำทำได้ง่ายและทำให้ค้นหาการ์ดที่มีคุณภาพสูงกว่าได้ยากขึ้น ดังนั้นมี “เว็บไซต์ทั่วไป” หลายแหล่ง แต่จะมีการ์ด “บทความวารสารวิชาการ” น้อยกว่า ดังนั้นถ้าผู้เล่นต้องการได้รับคะแนนที่สูงที่สุด ก็จะต้องใช้เวลานานขึ้นสำหรับความพยายามที่จะรวบรวมทรัพยากรที่หายาก

ภาพ ตัวอย่างเกมทรัพยากรการ์ด “ชิ้นงาน”

เมื่อมีเกมหนึ่งที่ถูกเล่นแล้ว ก็จะนำไปสู่การอภิปรายกลุ่ม หัวข้อที่ถูกต้องจะขึ้นอยู่กับกลุ่มของผู้อ่านและคำสำคัญของวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ที่ผู้อ่านต้องการจะนำไปใช้ แต่คำถามทั่วไปที่ดีมีดังนี้

- คุณค้นหาทรัพยากรบางอย่างได้ง่ายกว่าการค้นหาสิ่งอื่น ๆ หรือไม่ คุณคิดว่าสิ่งนี้สะท้อน “ชีวิตจริง” หรือไม่
- ทรัพยากรสารสนเทศประเภทใดที่คุณคิดว่าอาจจะมีประโยชน์สำหรับชิ้นงานถัดไปของคุณ? ความคิดเห็นของคุณเปลี่ยนไปหลังจากเล่นเกมนี้หรือไม่?
- ใครที่ได้รับบัตรพิเศษ? บัตรนั้นคืออะไรและทำไมคุณถึงคิดว่าบัตรพิเศษของคุณนั้นให้คะแนนหรือให้การลงโทษแก่คุณ? บัตรนั้นมีผลสะท้อนกับประสบการณ์การค้นหาจริงของกลุ่มหรือไม่?
- คุณคิดว่านำทรัพยากรเฉพาะทางไปใช้กับเนื้อหาในรายวิชาของคุณได้หรือไม่? คุณได้พิจารณาถึงตัวอย่างการใช้งานไว้บ้างหรือไม่?

ภาพ ตัวอย่างเกมทรัพยากรการ์ด “ทรัพยากร” รวมทั้งการ์ดพิเศษ

การ์ดแหล่งสารสนเทศ

การท้าทาย	การสกัดสารสนเทศที่สำคัญออกมาจากแหล่งสารสนเทศและเก็บไว้ต่อไป
จำนวนผู้เล่น	กิจกรรมรายบุคคล ไม่จำกัดจำนวนคนในการเล่นเกมต่อครั้ง
ระยะเวลาในการทำกิจกรรม	10 -15 นาที
ทรัพยากรที่จำเป็น	ตัวอย่างแหล่งสารสนเทศต่อคน การ์ด A4 หรือ A5 กรรไกร กาว และปากกา
โครงร่างของเกม	• ผู้เรียนควรจะถูกสนับสนุนให้อ่านบทความในเวลาเพียง 2-3 นาที ด้วยการอ่านอย่างรวดเร็ว ไม่ใช่การอ่านเพื่อหารายละเอียด • หลังจากนั้นให้ผู้เรียนพับการ์ดครึ่งหนึ่ง (มันจะดูคล้ายกับการ์ดเชิญ) • ด้านหน้าของการ์ด ผู้เรียนจะวาดภาพหรือเขียนข้อความเล็กน้อยเพื่อสรุปว่าบทความนั้นเกี่ยวกับอะไร • ผู้เรียนควรจะตัดวลีที่มีประโยชน์หรือสำคัญออกมาจากแหล่งสารสนเทศนั้น แล้วทากาวติดลงไปในการ์ด และอาจจะค้นหาด้วยว่ามันมีประโยชน์ที่จะเขียนคำลงไปสักเล็กน้อยเพื่อสรุปสิ่งต่าง ๆ ด้วย • ด้านหลังของการ์ด ผู้เรียนตัดและวางองค์ประกอบของบรรณานุกรมได้ซึ่งต้องการสร้างรายการอ้างอิงขึ้นมา • การ์ดเชิญทั้งหมดจะกลายเป็นข้อสรุปสั้น ๆ ของแหล่งสารสนเทศนั้น • ถ้าผู้เรียนพยายามใช้แหล่งต่าง ๆ ที่หลากหลาย จะทำให้สร้างธนาคารสารสนเทศขึ้นมาได้ ผู้เรียนดูคร่าว ๆ ได้โดยปราศจากความต้องการที่จะย้อนกลับไปยังต้นแหล่ง
ค้นหาทรัพยากรเพิ่มเติมได้ที่ :	ไม่มี

ถ้าผู้อ่านต้องการ เกมนี้ขยายออกไปเป็นกิจกรรมการอ้างอิงได้ด้วย โดยนำเชือกและตะปูมาให้ผู้เรียนแขวนการ์ดไว้เพื่อให้การ์ดปรากฏในรายการการอ้างอิงของผู้เรียน เกมนี้อาจจะเป็นแรงบันดาลใจ

ให้ผู้เรียนได้ใช้กิจกรรมหลังจากนี้ โดยการ์ดแหล่งสารสนเทศที่ผู้เรียนจัดทำเสร็จแล้วจะกลายเป็นการสรุปเนื้อหาสำคัญของแหล่งสารสนเทศนั้น ๆ ออกมาแล้ว ซึ่งผู้เรียนนำข้อมูลสรุปนี้ไปใช้ประโยชน์ต่อไปได้

นอกจากการทำการ์ดที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว ยังดัดแปลงกิจกรรมได้ แทนที่จะเป็นการทำการ์ดอย่างที่กล่าวมาข้างต้น ก็เปลี่ยนเป็นการสร้างโปสการ์ดแทนโดยสรุปสาระสำคัญของสารสนเทศไว้ที่ด้านหนึ่งจองโปสการ์ด ส่วนอีกด้านให้นำส่วนประกอบหรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการทำรายการอ้างอิงสำหรับแหล่งสารสนเทศแหล่งนั้น และอาจเขียนคำสำคัญประมาณ 2-3 คำที่ใช้สรุปเนื้อหาของสารสนเทศแหล่งนั้นไว้ด้วยกัน

ทรัพยากรยอดนิยม

การท้าทาย	แนะนำทรัพยากรต่าง ๆ ที่มีอยู่ในห้องสมุดและส่งเสริมให้เกิดการใช้งาน
จำนวนผู้เล่น	ระหว่าง 2 ถึง 5 คนต่อเกม แม้ว่าในขณะเดียวกันจะมีการเล่นเกมอื่น ๆ ในห้องเดียวกัน
ระยะเวลาในการทำกิจกรรม	10 นาที
ทรัพยากรที่จำเป็น	โต๊ะ 1 ตัว สำหรับการ์ดทรัพยากรยอดนิยม 30-50 รายการ โดยจะมีการ์ดในแต่ละกลุ่ม 5 ใบ
โครงร่างของเกม	เกมการ์ดทรัพยากรยอดนิยมในรูปแบบของชุดไพ่ที่เอาชนะชุดอื่นได้ การ์ดแต่ละใบจะมีจุดเด่นเกี่ยวกับทรัพยากรห้องสมุด เช่น ฐานข้อมูล วารสาร เป็นต้น • ผู้เล่นจะผลัดกันเลือกหมวดหมู่จากการ์ดที่ได้รับความนิยมสูงสุดและขานชื่อ “ทรัพยากร” รวมทั้งคะแนนในหมวดหมู่นั้น • ผู้เล่นคนอื่น ๆ ตะโกนคะแนนในหมวดหมู่นั้นซึ่งมาจากการ์ดติดอันดับสูงสุด • ผู้เล่นที่มีคะแนนสูงที่สุดจะเป็นผู้ชนะการ์ดทั้งหมด • ในกรณีของการวาด การ์ดจะถูกวางไว้บนตำแหน่งต่าง ๆ ในจุดศูนย์กลางและผู้เล่นคนถัดไปที่ชนะในรอบนั้น ก็จะชนะการ์ดเหล่านี้ด้วย • กระบวนการเล่นจะหมุนตามเข็มนาฬิกาจนกระทั่งมีเพียงผู้เล่น 1 คนจากทั้งหมดยังคงเหลืออยู่หรือเวลาอันจำกัดที่ตกลงไว้ก่อนได้มาถึงแล้ว
ค้นหาทรัพยากรเพิ่มเติมได้ที่ :	ตัวอย่างเอกสารและรูปแบบ: http:/goo.gl/VWjVql

เนื้อหาที่ถูกต้องในชุดของการ์ดจะแตกต่างกันไปตามทรัพยากรในแต่ละห้องสมุดซึ่งต้องการที่จะได้รับการส่งเสริม ดังนั้นการเชื่อมโยงที่ให้ไว้ข้างต้นจะเชื่อมโยงไปสู่รูปแบบที่เว้นว่างไว้ซึ่งเติมรายละเอียดลงไปได้ตามต้องการ แทนที่จะเป็นการใส่ข้อมูลมาให้เรียบร้อยแบบพร้อมใช้งาน แนะนำว่าคะแนนของแต่ละคุณสมบัติของแหล่งทรัพยากร ควรจะกำหนดคะแนนเต็มไว้ 100 คะแนนซึ่งจะทำให้ทรัพยากรที่

คล้ายกันมีคะแนนแตกต่างกันเพียงเล็กน้อยซึ่งช่วยให้ทำการเปรียบเทียบคุณสมบัติแต่ละข้อของแหล่งทรัพยากรได้เห็นภาพมากกว่าและทำให้การเล่นเกมนั้นง่ายขึ้นด้วย หากเปรียบเทียบกับการกำหนดให้คะแนนของแต่ละคุณสมบัติไว้ที่คะแนนเต็ม10 คะแนน

ภาพ: ตัวอย่างการ์ดที่เว้นช่องว่างไว้และการ์ดที่สมบูรณ์แล้ว

การ์ดเป็นแผ่นแบบที่ถูกออกแบบมาให้ปรับเปลี่ยนได้และมีการ์ดพิมพ์ผลออกมาได้ดังนี้

- โลโก้ทรัพยากรยอดนิยม
- ช่องว่างสำหรับใส่ชื่อทรัพยากร
- ความเข้มงวดทางวิชาการ
- การเข้าถึงได้ง่าย
- ปริมาณเนื้อหา
- ความเป็นปัจจุบัน

- ผู้เชี่ยวชาญพิเศษ
- ช่องว่างสำหรับใส่ข้อความสั้น ๆ ที่อธิบายเกี่ยวกับทรัพยากร

ตามความคิดนี้ การ์ดที่พิมพ์ผลออกมาเป็นหัวข้อโลโก้ “ทรัพยากรยอดนิยม” จะใช้สำหรับบุคคลในวิชาชีพมากกว่า

ผู้เขียนแนะนำว่าเวลาที่แน่นอนสำหรับเกมนี้ที่เหมาะสมกับบทเรียนของผู้อ่านโดยใช้นาฬิกาจับเวลาที่อยู่หน้าชั้นเรียน หรือมีนาฬิกาจับเวลาไว้บนโต๊ะของแต่ละคน มิฉะนั้นเกมนี้จะใช้เวลานานทีเดียว โดย 10 นาที ควรจะเป็นเวลาที่เพียงพอในการเล่นการ์ดที่มีอยู่ทั้งหมดในชุด

เมื่อเล่นเกมเสร็จแล้ว ควรจะใช้เวลาสัก 5 ถึง 10 นาทีในการอภิปราย ถามคำถามต่าง ๆ เช่น

- ทรัพยากรอะไรที่คุณได้ยินมา?
- ทรัพยากรอันไหนที่ใหม่สำหรับคุณ? คุณคิดว่าทรัพยากรใหม่เหล่านี้อาจจะดีสำหรับอะไร?
- คุณเห็นด้วยหรือไม่กับคะแนนบนการ์ด? คุณอยากจะเปลี่ยนอะไรหรือไม่?

การดัดแปลงกิจกรรมอาจทำได้โดยการแจกการ์ดออกไป ซึ่งการ์ดนั้นมีคุณสมบัติของแหล่งสารสนเทศนั้นปรากฏอยู่ แต่ยังไม่มีการกำหนดคะแนนในแต่ละคุณสมบัติของแหล่งสารสนเทศ จากนั้นให้ผู้เล่นจับกลุ่มและช่วยกันให้คะแนนคุณสมบัติต่าง ๆ ของแหล่งสารสนเทศนั้นให้เสร็จภายในเวลาที่กำหนด หลังจากกำหนดคะแนนของแต่ละคุณสมบัติของการ์ดแหล่งทรัพยากรที่แต่ละกลุ่มได้รับเสร็จแล้ว ให้จัดอภิปรายว่าคะแนนคุณสมบัติต่าง ๆ ที่กลุ่มได้ให้ ผู้เรียนคนอื่น ๆ ในชั้นเรียนเห็นว่าเป็นอย่างไร เหมาะสมหรือไม่ เพราะเหตุใดจึงให้คะแนนเท่านั้น หรือคะแนนสอดคล้องกับสภาพวามเป็นจริงของแหล่งทรัพยากรเหล่านั้นหรือไม่

ตัวอย่างกิจกรรมที่น่าเล่น

ตัวอย่างส่วนใหญ่ในหัวข้อก่อนหน้านี้ค่อนข้างเป็นที่รู้จักกันดีในรูปแบบของเกมหรืออย่างน้อยก็เป็นเกมที่มีลักษณะคล้ายกับกิจกรรม สำหรับหัวข้อนี้จะเป็นกิจกรรมที่น่าเล่นมากขึ้นนั่นคือกิจกรรมที่ผู้อ่านทำให้สำเร็จได้โดยนำการเล่นเข้ามาใช้มากขึ้นในแต่ละรอบของการเล่น หรือช่วยให้ผู้เรียนได้รับอนุญาตให้เล่น(ดูรายละเอียดเพิ่มเติมสำหรับหัวข้อนี้ได้ใน Walsh, 2018)

ดังที่เป็นเช่นนั้น กิจกรรมต่าง ๆ ก็ไม่น่าจะมีผลลัพธ์การเรียนรู้ในใจที่เฉพาะเจาะจงได้ดีกว่าประโยชน์ทั่วไปของการเล่น (เช่น การทำงานเป็นทีม) แทนที่กิจกรรมต่าง ๆ นั้นจะช่วยผู้เรียนของคุณวางแผนตามสถานการณ์เมื่อผู้เรียนได้รับอนุญาตให้เล่นกิจกรรมจะช่วยให้เกิดการใช้เกมการเรียนรู้อื่น ๆ ได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่นเดียวกับการเพิ่มการส่งเสริมและการมีปฏิสัมพันธ์กันในแต่ละรอบ

ฟองอากาศหรรษา

สถานที่ทำกิจกรรม:

ใช้ได้ผลดีในชั้นเรียนต่าง ๆ รวมถึงห้องบรรยายขนาดใหญ่

วัตถุประสงค์ของกิจกรรม:

กิจกรรมนี้เป็นการเปลี่ยนทัศนคติของผู้ที่ถือว่าตนเองเป็น “ผู้รู้แล้ว” เป็นการละลายพฤติกรรมเพื่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์กัน ช่วยให้ผู้เรียนได้เข้าถึงเนื้อหาของบทเรียนได้อย่างมีความสุขจากการทำกิจกรรมนี้ โดยใช้กิจกรรมฟองอากาศหรรษามาแทนที่การสอนแบบเดิม

วิธีการทำกิจกรรม:

ความคิดนี้เป็นสิ่งที่เรียบง่ายอย่างไม่น่าเชื่อ การใช้ขวดฟองอากาศที่ผสมส่วนประกอบต่าง ๆ เข้าด้วยกันและใช้ไม้เป่าฟองอากาศเมื่อมีคนเดินเข้ามาในห้อง เมื่อผู้เรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้สำเร็จในระยะเวลาที่สมควรก็จะเป่าฟองอากาศออกมา

การปรับใช้:

วางขวดฟองอากาศไว้รอบห้อง (ผู้อ่านซื้อขวดฟองอากาศได้จากห่อสินค้าที่รวมอุปกรณ์หลายอย่างอยู่ด้วยกันจากแผนกงานเลี้ยงตามร้านค้าต่าง ๆ มากมาย) เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เป่าฟองอากาศไปพร้อมกับผู้อ่านกิจกรรมนี้ไม่ได้เป็นการเล่นเพื่อความสนุกเพียงอย่างเดียว แต่ยังเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เข้าสู่เนื้อหาจากทางอ้อมได้ด้วย

กล่องทำนายทายใจ

สถานที่ทำกิจกรรม:

กิจกรรมนี้ใช้ได้ผลดีในห้องเรียนทั่วไป รวมถึงห้องบรรยายขนาดใหญ่ด้วย อีกทั้งยังได้ผลดีเมื่อสถานที่ทำกิจกรรมนั้นใช้สำหรับการบรรยายในลักษณะการประชุมนอกสถานที่

วัตถุประสงค์ของกิจกรรม:

จัดเตรียมองค์ประกอบที่น่าเล่นของกิจกรรมไว้โดยการสุ่มเลือก เช่นเดียวกันกับกิจกรรมต่าง ๆ วัสดุที่ใช้จะสะท้อนความคิดจากการเล่นในวัยเด็กได้ด้วย ช่วยให้เกิดการเข้าสู่บทเรียนโดยใช้กิจกรรมนี้ตลอดภาคการศึกษา

วิธีการทำกิจกรรม:

กล่องทำนาย มีชื่อเรียกที่แตกต่างกันมากมาย (เครื่องมือทำนายโชคชะตา ก็เป็นคำทั่วไปอีกชื่อหนึ่ง) กล่องทำนายเป็นอุปกรณ์ที่ทำมาจากกระดาษขนาดเล็กแล้วพับไปมาใช้เปิดเผยข้อความที่ถูกซ่อนไว้โดยการสุ่มเลือก

ในหนังสือเล่มก่อนหน้านี้ซึ่งเขียนโดยเอมม่า คูแนน (Emma Coonan) และผู้เขียน (2013, pp. vii-viii) ได้ใช้กล่องทำนายเพื่อสุ่มเลือกบทเรียนซึ่งหนังสือเล่มนี้เข้าถึงได้เสรี[17] จึงใช้ดูเป็นตัวอย่างได้

บริเวณกึ่งกลางแผงพับที่ซ่อนไว้ของกล่องทำนายใช้ในการกำหนดภารกิจต่าง ๆ ได้โดยการสุ่มเลือก ตัวอย่างเช่น ถ้าคุณใช้ CRAAP เป็นเกณฑ์ในการประเมินค่าแหล่งสารสนเทศ ก็กำหนดตัวอักษรหนึ่งตัวไว้ตรงกลางของแผงพับแต่ละด้าน โดยมีคำอธิบายกำกับไว้ด้วย

การใช้กล่องทำนายแบบดั้งเดิม (ที่สนามเด็กเล่นในโรงเรียนของผู้เขียน) จะใช้สีต่าง ๆ เป็นตัวกำหนด บางคนเลือกสีแล้วกล่องทำนายจะขยับไปหนึ่งครั้งตามตัวอักษรของสีนั้น กล่องทำนายถูกเปิดไปมาหลายครั้ง จนในที่สุดผู้เล่นได้เลือกตัวเลขมาหนึ่งตัว จึงจะเปิดข้อความที่ถูกซ่อนไว้ในแผงพับออกมา แน่นอนว่าคนที่สร้างเกมเลือกอะไรก็ได้ที่ต้องการให้เป็นรายการที่จะให้เลือกในแต่ละครั้ง

[17] http://eprints.hud.ac.uk/id/eprint/17339/7/onlyconnectprintversion.pdf

มีตัวอย่างมากมายที่ดาวน์โหลดได้ทางออนไลน์โดยไม่มีค่าใช้จ่าย เพื่อใช้สร้างกล่องทำนาย ผู้เขียนแนะนำว่าถ้าเป็นไปได้ผู้อ่านควรจะพิมพ์ผลออกมาขนาดกระดาษ A3 เพราะจะทำให้มีขนาดที่เหมาะสมกับนิ้วมือของผู้ใหญ่ที่จะสอดเข้าไปในกล่องทำนายได้พอดี

การปรับใช้:

มีวิธีที่ทำให้น่าเล่นโดยการผสมผสานลำดับของกิจกรรมเข้าด้วยกัน เพื่อให้ได้รับประโยชน์เช่นเดิม เกมนี้จะช่วยในการเลือกรายการต่าง ๆ โดยผู้เรียนของคุณจะได้พบกับสถานการณ์ที่น่าเล่นดังนั้นหากนำลูกเต๋ามาใช้ก็ทำภารกิจได้เช่นเดียวกัน (รวมถึงลูกเต๋าแบบพิเศษที่มีข้อความในแต่ละด้าน อย่างเช่นลูกเต๋า CRAAP ที่ได้กล่าวถึงไปแล้ว)

ถ้าคุณใช้สไลด์พาวเวอร์พอยต์ คุณก็ปรับใช้ในชั้นเรียนที่มีขนาดใหญ่ขึ้นได้ด้วย โดยการนำรูปภาพที่เชื่อมโยงหลายมิติมาไว้ในสไลด์โดยเฉพาะเพื่อให้ในชั้นเรียนลงคะแนนภาพถัดไปถูกคลิกซึ่งอาจจะเลื่อนผ่านไปยังตำแหน่งที่เหมาะสมในสไลด์ (ให้เลื่อนกลับมายังภาพทั้งหมดซึ่งแต่ละภาพใส่การเชื่อมโยงไว้แล้วกดหมายเลขของสไลด์ จากนั้นคลิกปุ่ม <Enter>!)

เรียนไปเดินไป

สถานที่ทำกิจกรรม:

กิจกรรมนี้ทำเวลาใดก็ได้ที่ผู้อ่านมั่นใจได้ว่าในขณะที่อนุญาตให้ผู้เรียนได้เรียนรู้นอกห้องเรียน จะควบคุมผู้เรียนให้กลับเข้ามาสู่เนื้อหาที่กำหนดไว้ได้ด้วยโดยเฉพาะอย่างยิ่งพื้นที่ด้านนอกที่น่าอภิรมย์และมีอากาศดี

วัตถุประสงค์ของกิจกรรม:

ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสถานที่และช่วยให้เปลี่ยนกรอบการเรียนรู้ซึ่งเกิดขึ้นกับตัวผู้เรียนเอง ในทางกลับกันยังช่วยเปลี่ยนความคาดหวังจากรูปแบบการสอนและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบดั้งเดิมไปสู่สถานที่ที่ผู้เรียนเล่นกันได้ มีความเสมอภาคในด้านความคิดที่จะเรียนรู้ร่วมกันได้อย่างอิสระ

วิธีการทำกิจกรรม:

เมื่อไรก็ตามที่คุณได้กำหนดเวลาในภาคการศึกษาสำหรับการอภิปรายหรือความคิดเห็นหลังจากการทำกิจกรรมในกลุ่มกำหนดภารกิจที่เหมือนกันให้ผู้เรียนแต่ขอให้ผู้เรียนเดินไปยังจุดที่กำหนดไว้และกลับมาอภิปรายกันในกลุ่ม เลือกจุดที่คุณต้องการให้ผู้เรียนเดินตามเวลาที่คุณกำหนดไว้ในการอภิปราย

กิจกรรมนี้จะได้ผลดีโดยเฉพาะเมื่อมีการอภิปรายเป็นคู่ ในขณะที่คนหนึ่งกล่าวถึงวิธีการแก้ปัญหาด้วยรูปแบบหนึ่ง อีกคนหนึ่งก็พูดถึงวิธีการแก้ปัญหาอีกรูปแบบหนึ่ง

การปรับใช้:

ผู้อ่านทำกิจกรรมได้หลากหลายมากขึ้นคล้ายกับการสำรวจพื้นที่โดยให้ผู้เรียนเดินไปยังบริเวณต่าง ๆ ซึ่งอาจจะใช้เวลามากกว่าการอภิปรายแบบทั่วไปเพราะเป็นการสำรวจพื้นที่โดยไม่ได้กำหนดตำแหน่งต่าง ๆ ที่แน่นอนไว้ให้ผู้เรียน

การจับกลุ่มแสนสนุก

สถานที่ทำกิจกรรม:

ในห้องเรียนที่คุณต้องการให้ผู้เรียนนั่งรวมกลุ่มกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับการทำงานกันเป็นกลุ่ม ผู้เขียนคิดว่ากิจกรรมนี้จะได้ผลดีมากในห้องบรรยายขนาดใหญ่

วัตถุประสงค์ของกิจกรรม:

โดยทั่วไปผู้เรียนจะนั่งกับเพื่อน ๆ หรือคนที่สนิทกัน กิจกรรมนี้จึงให้ผู้เรียนได้ลองรวมกลุ่มกันกับคนอื่น ๆ เพื่อการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน กิจกรรมนี้เป็นจุดเริ่มต้นของการทำงานเป็นกลุ่ม โดยมีการกำหนดวัตถุประสงค์ในการทำกิจกรรมเพื่อให้ผู้เล่นได้สนุกกับการทำงานร่วมกัน

วิธีการทำกิจกรรม:

ผู้เขียนได้เห็นกิจกรรมของแอนเทีย มอยส์[18] ที่เริ่มต้นการนำเสนอด้วยคำพูดซึ่งผู้เขียนก็นำกิจกรรมนี้ไปปรับใช้ในแบบของตนเองตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา

กิจกรรมนี้ทำได้โดยให้ทุกคนเข้ามาในห้องกันแล้ว แม้ว่าจะมีคนมาสายในขณะที่มีคนอื่น ๆ นั่งรออยู่ก็ตามให้ผู้อ่านขึ้นไปบนที่นั่งในตำแหน่งที่อยู่สูงกว่าแล้วถามผู้เรียนว่าผู้เรียนจะมีวิธีจัดการกับความผิดพลาดของตนเองหน้าเพื่อนร่วมชั้นได้อย่างไร

หนึ่งในนั้น ให้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการมาสายซึ่งทำให้คนอื่นเดือดร้อนอย่างไรบ้าง เช่นเดียวกันกับเมื่อมีคนมาสายเข้ามาในโรงละครหรือโรงภาพยนตร์แล้วต้องดันคนอื่นเพื่อจะผ่านเข้าไปให้ได้ โดยขอให้ผู้เรียนทั้งหมดของคุณแกล้งทำเป็นว่ากำลังอยู่ในสถานการณ์นั้น จากนั้นคนที่มาสายก็ต้องเดินหาที่นั่งรอบห้อง ซึ่งถือได้ว่าเป็นการรบกวนผู้อื่นที่นั่งอยู่ก่อน

เมื่อผู้เรียนได้รวมตัวกันเรียบร้อยแล้ว (กิจกรรมนี้ใช้เวลาไม่นาน) ผู้สอนก็ตะโกนออกมาว่า “หยุด” ทันใดนั้นทุกคนก็หยุดเคลื่อนไหว บอกผู้เรียนว่าการแสดงกำลังจะเริ่มขึ้นแล้ว ดังนั้นพวกเขาต้องอยู่ในตำแหน่งที่ถูกต้องแล้วก็นั่งลง

ผู้เรียนจะรวมตัวกัน กระตุ้นกัน และพร้อมที่จะเรียนรู้ในวิธีที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน

[18] http://antheamoys.com/

การปรับใช้:

มีวิธีต่าง ๆ มากมายที่ง่ายกว่าวิธีการรวมกลุ่มกันในชั้นเรียนแล้วแบ่งกลุ่มโดยการสุ่มเลือกตามที่ได้กล่าวไปข้างต้น วิธีที่ง่ายกว่าจริง ๆ แต่ยังคงไว้ซึ่งความสนุกสนาน นั่นคือการเอาลูกกวาดให้ทุกคนเมื่อเข้ามาในห้องเรียน (โดยมีคำสั่งว่าห้ามกินมันเข้าไป) จากนั้นจึงแบ่งกลุ่มผู้เรียนตามสีของลูกกวาด

ดนตรีและวีดิทัศน์

สถานที่ทำกิจกรรม:

กิจกรรมนี้ใช้ได้ผลดีในชั้นเรียน รวมถึงห้องบรรยายขนาดใหญ่

วัตถุประสงค์ของกิจกรรม:

เปลี่ยนแปลงความรู้สึกของผู้เรียนของคุณในเรื่องของพื้นที่

วิธีการทำกิจกรรม:

ผู้เขียนได้ใช้ดนตรีที่แตกต่างกันไปในแต่ละปี โดยส่วนใหญ่จะใช้เพื่อ “สร้างบรรยากาศ” เมื่อมีคนเข้ามาในพื้นที่ของการสอน ตัวอย่างเช่น ผู้เขียนเริ่มเล่นดนตรีเมื่อกิจกรรมเริ่มต้นขึ้น บางครั้งการเปลี่ยนแปลงฉากหลังด้วยเสียงดนตรี ก็ทำให้เกิดผลดีกว่าการพูดคำว่าหยุด เพื่อให้รู้ว่าสิ้นสุดแล้ว

สำหรับการส่งเสริมคนให้เห็นในชั้นเรียนว่ามีพื้นที่ที่น่าเล่น ผู้เขียนได้เพิ่มการใช้เพลงที่ฟังดูไร้เหตุผลสำหรับกิจกรรมนี้ ยูทูบเป็นแหล่งทรัพยากรที่มีเพลงดังกล่าวมากมาย ดังเช่นตัวอย่างเพลง *Owls hate Simon Cowell and Kenya: Where can you see lions* โดยนายวีบล์[19] ซึ่งเป็นเพลงหนึ่งที่ผู้เขียนชื่นชอบ ถ้าผู้อ่านได้ค้นหาเพลงในยูทูบอย่างละเอียดแล้ว ลองตรวจสอบให้แน่ใจว่าผู้อ่านได้ฟังเพลงที่ค้นหามาแล้วทั้งหมดเพื่อจะได้นำไปใช้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน

[19] https://www.youtube.com/user/mrweebl/videos

คำติชมในเครื่องบินกระดาษ

สถานที่ทำกิจกรรม:

กิจกรรมนี้ใช้ได้ผลดีในชั้นเรียน รวมถึงห้องบรรยายขนาดใหญ่

วัตถุประสงค์ของกิจกรรม:

กิจกรรมนี้ส่งเสริมให้เกิดความสนุกสนานตั้งแต่เริ่มต้นจนกระทั่งสิ้นสุดสำหรับการสอนในแต่ละรอบ และยังช่วยเพิ่มจำนวนแบบตอบรับคำติชมที่เขียนมาสมบูรณ์และส่งกลับคืนมาด้วย

วิธีการทำกิจกรรม:

พิมพ์ผลกระดาษ A4 ซึ่งมีคำถามอะไรก็ได้ที่คุณต้องการจะถามเพื่อรวบรวมคำติชมในแต่ละรอบ แทนที่จะขอให้ผู้เรียนของคุณทำแบบฟอร์มคำติชมให้สมบูรณ์ แต่จะปล่อยให้ผู้เรียนได้อยู่ในที่ที่สะดวกซึ่งอาจจะออกไปนอกห้องก็ได้ แล้วบอกให้พวกเขาพับแบบฟอร์มคำติชมนั้นให้เป็นเครื่องบินกระดาษ จากนั้นก็ขว้างไปข้างหน้า (ครั้งเดียวก็เสร็จแล้ว) ผู้อ่านอาจจะต้องพิมพ์ผลต้นแบบเครื่องบินกระดาษออกมาเพื่อช่วยให้บางคนที่ไม่รู้จักเครื่องบินกระดาษได้รู้วิธีพับ

การปรับใช้:

เป้าหมายที่จัดเตรียมไว้สามารถทำเป็นกิจกรรมที่ทำให้น่าเล่นมากขึ้นได้อีกด้วย ให้คำนึงถึงการจัดเตรียมรางวัลชิ้นเล็ก ๆ ไว้สำหรับคนที่ขว้างคำติชมเครื่องบินกระดาษแล้วร่อนลงจอดได้ในภาชนะ (เช่น ถังขยะสำหรับทิ้งกระดาษ) ซึ่งได้กำหนดจุดประสงค์ไว้แล้วหรืออาจจะเป็นคนแรกที่ขว้างเครื่องบินกระดาษมายังผู้อ่านก็ได้

ส่งต่อสิ่งของ

สถานที่ทำกิจกรรม:

กิจกรรมนี้ใช้ได้ผลดีในชั้นเรียน รวมถึงห้องบรรยายขนาดใหญ่

วัตถุประสงค์ของกิจกรรม:

กิจกรรมนี้คือการเปลี่ยนแปลงของแนวคิดการสอนแบบเก่าที่แทรกคำถามไว้ท่ามกลางผู้เรียนของคุณ ชั้นเรียนที่ใหญ่ขึ้น (โดยเฉพาะอย่างยิ่งห้องบรรยายขนาดใหญ่) ความยากขึ้นก็คือถ้ามีใครถามคำถามขึ้นมา หรือตอบคำถามเมื่อคุณถาม กิจกรรมนี้คือ “การละลายพฤติกรรม” ซึ่งแสดงให้เห็นว่ามันโอเคสำหรับผู้เรียนของคุณที่จะมีเสียงเกิดขึ้นในห้องเรียนได้บ้าง อาจจะมีเสียงสะท้อนกลับมาเหมือนเกมในวัยเด็กสำหรับผู้เรียนหลายคน โดยเฉพาะในประเทศสหราชอาณาจักร กิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้เรียนนึกถึงความคิดสนุกสนาน

วิธีการทำกิจกรรม:

ผู้อ่านหลายคนจะได้เล่นเกมนี้เพราะเป็นเกมในงานเลี้ยงของเด็ก ๆรูปแบบทั่วไปก็จะเป็นของขวัญชิ้นเล็กที่ถูกห่อไว้ด้วยกระดาษหลายชั้น บางครั้งก็เป็นของขวัญที่มีขนาดเล็กลงไป (เช่น ขนมหวาน) ในการห่อแต่ละชั้น มีเสียงเพลงที่เปิดไว้แล้วพัสดุก็ถูกส่งผ่านไปยังเด็ก ๆ ในงานเลี้ยง เมื่อเพลงหยุด (จากการสุ่ม) ใครก็ตามที่มีพัสดุก็ให้แกะกระดาษห่อออกมาหนึ่งชั้น เพลงจะเริ่มเล่นอีกครั้งแล้วพัสดุก็จะถูกส่งผ่านไปเรื่อย ๆ รอบห้อง

เมื่อผู้เขียนทำกิจกรรมนี้ ผู้เขียนได้รวมเอาคำถามธรรมดาไว้ (และมีรางวัลชิ้นเล็กด้วย) ข้างใต้กระดาษที่ห่อไว้ในแต่ละชั้น เมื่อคนที่แกะกระดาษชั้นนั้นออกมาก็จะต้องอ่านออกเสียงคำถามนั้นด้วย ส่วนคำตอบผู้เขียนเตรียมไว้แล้วด้านหน้า บางครั้งผู้เขียนก็ทำกิจกรรมนี้โดยมีเพลงเพียงแค่บางท่อนในช่วงการประชุม หรือในช่วงเวลาอื่น ๆ ที่ผู้เขียนมีพัสดุที่จะต้องส่งต่อไปรอบที่ประชุม และให้สัญญาณว่าจะแกะกระดาษที่ห่อนั้นออกมา เมื่อผู้เขียนเลื่อนสไลด์พาวเวอร์พอยต์ไปข้างหน้า

การปรับใช้:

ผู้เขียนได้ทำบางสิ่งเสร็จซึ่งมีลักษณะคล้ายกับขนมปังกรอบวันคริสต์มาสด้วยตนเอง แทนที่จะส่งหมุนเวียนไปรอบห้อง ผู้เขียนขว้างสิ่งของนั้นไปยังชั้นเรียนเพียงแค่ครั้งเดียว ใครก็ตามที่คว้าสิ่งของนั้นได้

ให้ดึงขนมปังกรอบออกมาให้คนที่นั่งข้าง ๆ แล้วหนึ่งในกลุ่มนั้นก็ถามคำถามมาหนึ่งข้อ บางครั้งกิจกรรมนี้ผู้เรียนจะรู้สึกว่าปลอดภัยกว่า ในขณะที่มีผู้เรียนบางคู่ซึ่งเข้ากันได้ก็จะอ่านออกเสียงคำถามนั้น

รูปแบบพื้นฐานโดยส่วนใหญ่ของกิจกรรมนี้อาจจะซ่อนรางวัล (และการ์ดคำถาม) ไว้ในห้อง แล้วก็จะบอกชั้นเรียนว่าให้ค้นหาของรางวัลเหล่านี้ตามเวลาที่สมควรในแต่ละรอบ

สิ่งของประลองปัญญา

สถานที่ทำกิจกรรม:

โดยส่วนใหญ่จะใช้ในห้องที่เตรียมไว้สำหรับการทำงานเป็นกลุ่ม

วัตถุประสงค์ของกิจกรรม:

ประเภทของวัสดุที่แนะนำไว้ด้านล่างนี้สามารถใช้เพื่อสนับสนุนการเล่นและการคิดเชิงสร้างสรรค์ได้ และยังช่วยผู้คนระหว่างการแก้ปัญหาหรือกิจกรรมที่ให้ผลสะท้อนกลับ การให้โอกาสผู้เรียนได้คิดด้วยมือและหัวสมองของตนเอง (ความสามารถในการเรียนรู้และการจดจำ)

โดยทั่วไปกิจกรรมต่าง ๆ เหล่านี้ จะมีวัสดุที่สามารถสะท้อนความคิดผ่านการเล่นในวัยเด็ก ช่วยให้เกิด “การอนุญาตที่เล่น” ตลอดการประชุม

วิธีการทำกิจกรรม:

วางสิ่งของต่าง ๆ ไว้บนตรงกลางของโต๊ะแต่ละตัว โดยจัดแบ่งเป็นประเภทต่าง ๆ ไว้ง่าย ๆ ผู้อ่านอาจจะต้องการให้ผู้เรียนได้รับอนุญาตอย่างชัดเจนเพื่อที่จะใช้สิ่งของเหล่านั้น แม้ว่าบ่อยครั้งที่ผู้เรียนจะเริ่มต้นด้วยการเล่นกับสิ่งของต่าง ๆ โดยปราศจากความพร้อม

วัสดุที่เป็นประโยชน์มีหลายอย่าง เช่น ดินเหนียวที่ใช้สำหรับปั้นของเด็ก (กลิ่นของดินเหนียวยี่ห้อเพลย์โดว์หรือดินน้ำมันจะช่วยให้ผู้เรียนได้นึกถึงการเล่นสมัยที่ยังเป็นเด็ก) การสร้างตึกด้วยเลโก้ ปากกาสีสันต่าง ๆ กระดาษบันทึกหรือกระดาษบันทึกที่มีกาว ของเล่นตัวหมุน และขนมหวานต่าง ๆ

การปรับใช้:

ผู้อ่านใส่จุดไว้ในวัสดุต่าง ๆ รอบ ๆ ห้องบรรยายขนาดใหญ่ได้ด้วย แต่ก็ยากที่จะแน่ใจได้ว่าจะมีคนไปถึงหรือไม่ ยากกว่าในชั้นเรียนที่จัดเตรียมไว้สำหรับการทำงานเป็นกลุ่ม

ความท้าทายที่น่าเล่น

สถานที่ทำกิจกรรม:

ที่ไหนและเวลาใดก็ได้ กิจกรรมนี้ทำได้ในชั้นเรียนแต่ควรจะจัดไว้นอกกำหนดการในแต่ละรอบ หรือแม้แต่ในสถานที่ทำงาน

วัตถุประสงค์ของกิจกรรม:

ส่งเสริมให้เกิดการทำงานเป็นทีม การสำรวจ ความรู้สึกถึงความเป็นเจ้าของพื้นที่ และความสนุกสนาน

วิธีการทำกิจกรรม:

จัดเตรียมชุดของการ์ดสำหรับการท้าทาย ซึ่งอาจจะทำการ์ดด้วยลายมือ พิมพ์ผลออกมาในรูปแบบกระดาษ หรือแม้แต่พิมพ์ผลออกมาเป็นการ์ดสำหรับการเล่นอย่างเหมาะสม (ผู้เขียนทำการ์ดตัวอย่างไว้ให้ดูด้านล่าง)

การ์ดเหล่านี้จะมีการท้าทายซึ่งจะต้องทำให้เสร็จระหว่างการประชุม “แบบปกติ” (เช่น “การถามระหว่างการประชุม”) หรือกิจกรรมที่เล่นคนเดียวซึ่งผู้เรียนของคุณสามารถทำให้สำเร็จได้จากการประชุมที่เป็นทางการ (เช่น “ค้นหาจุดที่สูงที่สุดในมหาวิทยาลัย”)

ท้าทายผู้เรียนของคุณให้ทำภารกิจของตนเองให้สำเร็จ หรือทำภารกิจต่าง ๆ ในระยะเวลาที่กำหนด

ถ้าคุณต้องการ คุณควรจะกำหนดวิธี “การตรวจสอบ” ซึ่งจะทำให้ภารกิจสำเร็จได้ เช่น การกำหนดการตรวจสอบรูปภาพบนสื่อสังคมหรือการได้รับตราประทับหรือชื่อย่อจากคนอื่น

กิจกรรมที่น่าเล่นนี้จะทำสำเร็จได้เมื่อเป็นกลุ่มขนาดเล็ก (2 หรือ 3 คน) แต่ละกลุ่มจะมีหมายเลขภารกิจที่จะต้องทำภายในระยะเวลาที่กำหนดไว้อย่างเคร่งครัด

ตัวอย่างการ์ดจากในชุดที่ใช้ในกิจกรรมปฐมนิเทศที่มหาวิทยาลัยฮัดเดอร์สฟีลด์

การปรับใช้:

มอบหมายการท้าทายให้กับผู้เรียนรายบุคคลในแต่ละภาคการศึกษา แล้วขอให้ผู้เรียนปิดบังการท้าทายเหล่านี้จากเพื่อนร่วมชั้นเรียนของพวกเขา สำหรับขั้นตอนที่น่าเล่นมากขึ้น ทุกคนจะต้องพยายามคาดเดาว่าการท้าทายก่อนที่จะสิ้นสุดภาคเรียนนั้นคืออะไร ใครก็ตามที่จัดการกับความท้าทายได้เสร็จก่อนโดยที่ไม่ต้องมีคนมาช่วยคาดเดา ก็จะเป็นผู้ชนะและได้รับรางวัลเล็ก ๆ ด้วย

ขั้นตอนการสร้างเกมทางการศึกษา

บทนี้จะอธิบายขั้นตอนการสร้างเกมสำหรับห้องสมุดซึ่งผู้เขียนได้แนะนำให้คนทั่วไปทำตามโดยที่มีขั้นตอนเหมือนกันทั้งเกมดิจิทัลและเกมที่ไม่ใช่ดิจิทัล แม้ว่าผู้เขียนอยากจะแนะนำว่าต้นแบบของเกมในระยะแรกควรจะเป็นเกมที่ไม่ใช่รูปแบบดิจิทัลเป็นรูปแบบอะไรก็ได้ ขั้นตอนนี้เป็นหัวใจของการสร้างเกมสำหรับการอบรมเชิงปฏิบัติการของห้องสมุด[20] โดยผู้เขียนได้นำเกมที่ง่ายและมีประโยชน์มาใช้ในบทนี้เพื่อเป็นพื้นฐานให้ผู้อ่านฝึกปฏิบัติ “การสร้างเกม” สำหรับห้องสมุด ถ้าต้องการลงมือปฏิบัติ ก็ใช้แบบฝึกหัดในแต่ละบท/ตอนดังต่อไปนี้ เพื่อเริ่มการวางแผนเกมของคุณได้เลย

เราเริ่มต้นด้วยการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ จากนั้นพิจารณาการทำงานโดยมีข้อจำกัดตามกลไกของเกม รูปแบบและหัวข้อของเกมนั้นแล้วจึงปรับเปลี่ยนต้นแบบและทดสอบการเล่นหลายครั้ง แล้วจึงเขียนกฎของเกมเป็นขั้นตอนสุดท้าย และปรับแต่งเกมก่อนนำไปใช้จริง

กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้

ทุกเกมจำเป็นต้องมีเป้าหมายที่ผู้เล่นควรพยายามไปให้ถึงเป้าหมายเป็นหนึ่งในการกำหนดคุณลักษณะของเกม เกมที่ผู้อ่านสร้างขึ้นมาใช้ในห้องสมุดควรจะมีเป้าหมายเพิ่มเติมที่อธิบายว่าผู้อ่านต้องการให้ผู้เล่นได้เรียนรู้อะไรผ่านเกม สาระสำคัญของเกมที่จะสร้างสำหรับห้องสมุด ไม่ใช่แค่มีประโยชน์สำหรับห้องสมุดแต่ควรมีเหตุผลที่ดีสำหรับการสร้างเกมด้วย

เหตุผลอาจจะเป็นว่ามีไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น หรืออาจจะเกี่ยวข้องกับการทำการตลาดของห้องสมุดก็ได้ อย่างไรก็ตาม ควรพิจารณาสิ่งเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่ผู้อ่านต้องการให้ผู้เล่นได้เรียนรู้จากการเล่นเกม

ผู้อ่านควรจะกล่าวถึงวัตถุประสงค์การเรียนรู้อย่างชัดเจนก่อนเริ่มการพัฒนาเกม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้เกมในการวัดผลควรจะทำให้ง่าย วัตถุประสงค์การเรียนรู้จะชี้ให้เห็นการพัฒนาเกมของผู้อ่าน การควบคุมความคิดหรือข้อเท็จจริงที่แนะนำให้แก่ผู้เล่นและกลไกต่าง ๆ ที่อาจจะใช้ ลองตรวจสอบให้แน่ใจว่าผู้อ่านวัดผลด้วยวัตถุประสงค์การเรียนรู้แต่ละข้อต่อไปนี้ว่าสำเร็จได้ด้วยดีหรือไม่หากนำเกมเข้ามาใช้โดยตรงหากจะนำเกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชั้นเรียนจะวางแผนวิธีการวัดผลอย่างไรให้ประสบผลสำเร็จ

[20] http://gamesforlibraries.blogspot.co.uk

ถ้าผู้อ่านไม่กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ให้ชัดเจน จะรู้ได้อย่างไรว่าการเรียนรู้จะประสบความสำเร็จ อีกทั้งจะทำให้ไม่มีจุดประสงค์ในการวางแผนสำหรับจัดกิจกรรมการเรียนรู้รวมถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในเกมด้วย ลองตรวจสอบให้แน่ใจว่าวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของผู้อ่านเป็นแบบ SMART (เจาะจง (Specific) วัดผลได้ (Measurable สำเร็จได้ (Achievable) ปฏิบัติได้จริง (Realistic) และมีเวลากำหนด (Time bound) รวมถึงเข้าใจได้ง่าย ตัวอย่างเช่น วัตถุประสงค์การเรียนรู้สำหรับเกมระบุไว้ว่า “เพื่อให้ค้นหาทรัพยากรห้องสมุดได้” ก็ไม่ได้หมายความว่าจะต้องค้นหาได้จำนวนมากและเหมาะสม เกมนั้นจึงไม่ได้ตอบสนองความต้องการของผู้อ่านหรือผู้ใช้อย่างแท้จริง วัตถุประสงค์การเรียนรู้ควรจะเกี่ยวข้องกับการสร้างกลยุทธ์ในการสืบค้น กลไกการใช้ทรัพยากรในห้องสมุด การค้นหาบริการหรือฐานข้อมูล การเข้าถึงวัสดุฉบับเต็มในรูปแบบสิ่งพิมพ์หรือออนไลน์ และอื่น ๆ ตัวอย่างวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในรูปแบบมีดังนี้

- เมื่อเรียนจบแล้ว เลือกคำสำคัญจากชื่อเรื่องที่เป็นตัวอย่างจากงานที่ได้รับมอบหมายได้
- ใช้คำสำคัญเกี่ยวกับการบริการเพื่อค้นหนังสือที่เกี่ยวข้อง สื่อโสตทัศน์วัสดุ และบทความจากวารสาร จำนวน 10 รายการ ก่อนที่เกมจะจบลง

วัตถุประสงค์ดังกล่าวจะมีความเจาะจง ทำให้ผู้อ่านวัดผลได้ง่าย หากผู้เรียนได้ทำตามที่กำหนด ก็จะทำได้จริงและประสบผลสำเร็จตามคาด อีกทั้งยังทำเสร็จในเวลาจำกัดอีกด้วย

แบบฝึกหัด เขียนวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 2 ข้อ ที่ผู้อ่านลองทำอยู่เป็นประจำเพื่อให้ผู้ใช้ห้องสมุดเข้าใจแล้วตรวจสอบให้แน่ใจว่าเขียนข้อความนั้นตามหลักการข้างต้น

ข้อจำกัด

มีข้อจำกัดต่าง ๆ อยู่เสมอในการสร้างเกม แม้แต่บริษัทเกมก็เช่นกัน สำหรับเราที่เป็นห้องสมุด ข้อจำกัดเป็นสิ่งสำคัญที่ควรจะพิจารณาเป็นอันดับแรก ไม่มีประเด็นในการวางแผนเกมที่จะต้องการชี้แจงรายละเอียดจากคำแนะนำและข้อมูลพื้นฐานจากบุคลากร ถ้าผู้อ่านรู้ล่วงหน้าว่าไม่มีบุคลากรเพียงพอที่จะจัดการกับข้อจำกัดต่าง ๆ ได้อย่าวางแผนเกมที่จำเป็นต้องใช้บริการพื้นที่สำหรับฝากเว็บไซต์แต่หากผู้อ่านรู้ว่าการได้รับอนุญาต (และความช่วยเหลือจากบุคลากรฝ่ายไอที) อาจจะใช้เวลาถึง 2 ปีในการขอความช่วยเหลือและใช้ความเสียสละของบุคคลที่อาวุโสกว่า...

ก่อนที่ผู้อ่านจะไปต่อ ให้พิจารณาข้อจำกัดสำคัญตามรายการต่อไปนี้ที่อาจจะมีอยู่ในเกม โดยจำเป็นต้องมีผู้สอนนำทางหรือต้องเรียนรู้ด้วยตนเอง ข้อจำกัดอาจจะรวมไปถึงจำนวนบุคลากร เวลา และ

เงินทุน ที่ผู้อ่านจะต้องปรับปรุง ความแตกต่างของทักษะและความรู้ของผู้เล่นในขั้นเริ่มต้น หรือชุดทักษะเฉพาะที่เข้าถึง (เช่น ภาพประกอบ การออกแบบกราฟิก การเข้ารหัส เป็นต้น) โดยมีทีมงานของผู้อ่านช่วยพิจารณา

ควรคำนึงถึงข้อจำกัดต่าง ๆ ตลอดการพัฒนาเกม ข้อจำกัดจะเป็นสิ่งกำหนดขอบเขตที่ทำให้ดำเนินการได้อย่างสมเหตุสมผลและยังช่วยให้หยุดความตื่นเต้นเกินเหตุที่ทำให้การวางแผนไม่ประสบผลสำเร็จ ข้อจำกัดของผู้อ่านจะช่วยแนะแนวทางที่เป็นไปได้และปฏิบัติได้ตามสถานการณ์

แบบฝึกหัด เขียนรายการข้อจำกัดมา 3 ข้อที่อาจจะเกี่ยวข้องกับผู้อ่านในการสร้างเกม ข้อจำกัดนี้อาจรวมถึงเวลา เงิน วัสดุ ทักษะหรือความรู้ของผู้เล่น รวมถึงรายการอื่น ๆ ที่พิจารณาว่าเป็นข้อจำกัดที่สำคัญสำหรับผู้อ่าน ข้อจำกัดที่ผู้เขียนพบบ่อยคือ “เกมต้องสร้างสรรค์เท่าที่จะเป็นไปได้ โดยใช้อะไรก็ตามที่หยิบได้จากตู้เครื่องเขียน!”

กลไกเกม

กลไกเกมเป็นองค์ประกอบขนาดเล็กของเกมซึ่งเป็นวิธีการที่ทำให้ผู้เล่นมุ่งไปถึง (หรือออกห่างจาก) เป้าหมาย กลไกเกมเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของเกมโดยมีกฎที่จำเป็นต้องบอกให้ผู้เล่นรู้ว่ากลไกของเกมกับกฎสอดคล้องกันอย่างไร กลไกของเกมมักจะถูกซ่อนไว้ในเรื่องราวหรือหัวข้อที่ซ้อนทับกลไกเกมที่น่าสนใจผู้อ่านควรจะค้นให้พบแล้วเขียนด้วยตนเอง เมื่อเริ่มต้นที่จะคิดเกมในแนวทางนี้

กลไกเกมอาจรวมไปถึงการผลัดกันเล่น การร่วมมือกัน การหมุนลูกเต๋า (หรือตัวหมุน) เพื่อสุ่มโอกาส การวาดภาพ และการทิ้งการ์ด การประมูล การค้าขาย การรวบรวมทรัพยากร และอื่น ๆ ผู้เขียนไม่กล้าเขียนรายการที่เป็นข้อสรุป (หรือกำหนดนิยามที่ชัดเจนของกลไกแต่ละแบบ) แต่การค้นหาออนไลน์อย่างรวดเร็วจะนำกลับไปสู่ตัวอย่างที่ตั้งใจไว้ตั้งแต่ต้น[21]

แทนที่จะเริ่มต้นด้วยรายการกลไกที่มีหลายรายการ ผู้เขียนแนะนำให้คิดเกี่ยวกับเกมที่ผู้อ่านรู้จักและเคยเล่นมาแล้ว ลองเขียนกลไกจากเกมเหล่านี้ และเลือกมาหนึ่งข้อที่น่าจะเหมาะสมกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้และข้อจำกัดของผู้อ่าน

[21] เช่น http://boardgamegeek.com/browse/boardgamemechanic

แบบฝึกหัด คิดถึงกลไกแบบเดี่ยวกับที่สร้างเกมที่ผู้อ่านรู้จัก ผู้อ่านจะใช้กลไกใดบ้างสองหรือสามรายการ กลไกเหล่านี้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้และข้อจำกัดเป็นอย่างดีหรือไม่

รูปแบบ/หัวข้อ

นอกจากนี้ เกมที่ง่ายที่สุด (มีโอกาสพบบ่อย) เกมส่วนใหญ่มีการเล่าเรื่องหรือหัวข้อบางประเภทที่ทับซ้อนกันซึ่งจะช่วยส่งเสริมผู้เล่นด้วยหัวข้อที่มีอยู่มากมายและพิจารณาว่าบางครั้งเกมแต่ละเกมก็แตกต่างกัน แต่ใช้กลไกที่สำคัญและซ่อนกันอยู่ ถ้าผู้อ่านคิดถึงหัวข้อหรือรูปแบบของเกมที่สอดคล้องกันได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้ารวมเอาเรื่องราวที่เป็นภูมิความรู้เดิมไว้ด้วย ก็จะทำให้เกมเกิดประโยชน์มากขึ้น และยังเป็นการโยงจากหัวข้อหนึ่งไปยังอีกหัวข้อหนึ่ง รวมถึงยังเป็นการให้คำแนะนำในการสร้างเกมต้นแบบด้วย

ตัวอย่าง ผู้เขียนมีเกมอยู่สองเกมซึ่งมีกลไกเกือบจะเหมือนกัน ทั้งสองเกมใช้ลูกเต๋าเป็นหลัก โดยจะขึ้นอยู่กับคะแนนหน้าลูกเต๋า ถ้าผู้อ่านไม่นับคะแนน (ที่สะสมไว้) ก็จะสูญเสียคะแนน เมื่อลูกเต๋าถูกส่งผ่านไปยังผู้เล่นคนถัดไป ดังนั้น เกมนี้จึงขึ้นอยู่กับการตัดสินใจโดยเสี่ยงกลิ้งลูกเต๋าไปเรื่อย ๆ เพื่อสะสมคะแนนเอาไว้ จนกระทั่งลูกเต๋าถูกส่งต่อไปยังผู้เล่นคนถัดไป อีกเกมเกมในหัวข้อซอมบี้ ซึ่งให้ผู้อ่านขว้างชิ้นส่วนที่เป็นตัวแทนของปืนลูกซอง สมอง หรือเหยื่อที่กำลังวิ่งหนี เกมอื่น ๆ ที่ใช้พลาสติกรูปหมูมาเป็นลูกเต๋า หัวข้อของเกมอาจจะแตกต่างกันและเป็นหัวข้อหลักในการสร้างต้นแบบของเกมให้ประสบความสำเร็จของเกมในแต่ละรูปแบบ

ดังนั้นให้พิจารณาหัวข้อหลักที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ ข้อจำกัด และกลไกของผู้อ่าน ตรวจสอบให้แน่ใจว่าประเด็นต่าง ๆ นี้ได้นำไปใช้ในต้นแบบเกมของผู้อ่านด้วย

แบบฝึกหัด ใช่ซอมบี้หรือไม่ การค้นหาสมบัติ หรือบรรณารักษ์พ็งค์ ลองเลือกหัวข้อสำหรับเกมของผู้อ่าน รวมถึงเรื่องราวภูมิหลังสั้น ๆ ถ้าเป็นไปได้

การทำต้นแบบ

ขั้นตอนนี้จะเริ่มสนุก ผู้อ่านได้พิจารณาสิ่งต่าง ๆ ที่จำเป็นมาหมดแล้ว แต่อาจจะเป็นขั้นตอนที่ไม่มีชีวิตชีวา เช่น การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของผู้อ่านและความกังวลเกี่ยวกับข้อจำกัดต่าง ๆ ตอนนี้ก็ถึงเวลาเริ่มสร้างเกมจริง ๆ ได้แล้ว

เริ่มต้นด้วยชุดของวัสดุที่จะนำมาใช้สร้างต้นแบบของซึ่งซื้อมาไม่แพง ลองตรวจค้นตู้ใส่เครื่องเขียนซึ่งมีกระดาษโน้ตแปะ ชุดของการ์ด ปากกาสีต่าง ๆ และวัสดุอื่น ๆ ที่น่าสนใจ จากนั้นไปที่ร้านเพื่อต่อรองราคา หาวัสดุอื่น ๆ ที่น่าสนใจ เป็นวัสดุที่เหมาะสำหรับเกม ตรวจดูเกมเก่า ๆ เช่น เกมลูกเต๋า ตัวหมุน และชิ้นส่วนอื่น ๆ ที่อาจจะนำมาใช้งานได้

ใช้วัสดุเหล่านี้เพื่อทดลองและสร้างการแสดงผลลัพธ์ครั้งแรกของเกม เมื่อกลไกเกมของผู้อ่านได้รับการยืนยัน ก็อาจจะดึงเอากลไกอันหนึ่งที่ต้องการใช้เพื่อนำกลไกที่เหมาะสมนั้นไปใช้ในการสร้างสรรค์ร่วมกันให้ออกมาเป็นเกมที่ใช้งานได้

สิ่งที่สำคัญคือให้จำไว้ว่าเมื่อตัดสินใจทำไปแล้ว ก็ควรจะสร้างต้นแบบขึ้นให้ได้ ไม่ใช่เริ่มต้นใหม่อีก ดังนั้น ในการสร้างเกมการทำต้นแบบจึงมีข้อจำกัดที่ผู้อ่านจะต้องให้ความสำคัญในการสร้างเกม

หากรู้สึกว่าควรจะปรับปรุงเกมให้ดีขึ้นต่อไปก็ไม่ควรลังเลที่จะทำ อย่ากังวลเกี่ยวกับการทำบางอย่างที่จะทำให้ดูดีขึ้นด้วยความรู้สึกว่าน่าจะปรับปรุงเกมซึ่งจะเกิดขึ้นในขั้นตอนถัดไป แทนที่สิ่งนี้จะเกี่ยวกับความพยายามในการสร้างร่างแบบของเกมที่ใช้งานได้ การปรับปรุงเกมอาจจะใช้เวลาสักระยะและมีความเหมาะสมอย่างสำคัญในการทำวนซ้ำเมื่อถึงขั้นตอนถัดไปนั่นคือการทดลองเล่น ผู้อ่านควรจะทำต้นแบบและทดลองเล่นให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ เนื่องจากจำเป็นสำหรับการสร้างเกมให้ได้ผลดีเมื่อมีข้อจำกัด และทำให้เป็นไปตามการทดลองยังช่วยให้เกมบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ด้วย

ถ้าเป็นไปได้ ไม่ควรทำต้นแบบตามลำพัง ต้องให้ผู้อื่นมีส่วนร่วมด้วย การทำงานเป็นกลุ่ม 2-4 คน จะช่วยสะท้อนความคิดกัน และมักจะสร้างสรรค์เกมได้ดีขึ้น เร็วกว่าการทำเพียงลำพังด้วย กล่าวได้ว่าอย่าพยายามและสร้างสรรค์เกม “โดยคณะกรรมการ” แต่ควรทำงานเป็น กลุ่มเล็กจะดีกว่า ไม่แนะนำให้ทำเป็นกลุ่มใหญ่

แบบฝึกหัด รวบรวมวัสดุต่าง ๆ และพยายามสร้างเกมตั้งแต่ครั้งแรก โดยใช้เวลา 1-2 ชั่วโมง สร้างเกมต้นแบบชิ้นแรกขึ้นมา อย่ากังวลเรื่องการทำให้เกมเสร็จสมบูรณ์ เพียงแค่ทำให้ “รู้สึก” ว่าเกมทำงานได้ผลอย่างไร จากนั้นแสดงให้คนอื่นที่ไม่ได้เกี่ยวข้องได้ดู อธิบายวิธีการทำงานของเกมและขอผลความเห็น ซึ่ง

จากการทดลองการเล่นขั้นแรก (ดูที่ด้านล่าง) จากนั้นจึงพัฒนาเกมต่อไปจนกระทั่งถึงขั้นที่ “เหมาะสม” สำหรับการทดลองเล่น

การทดลองเล่น

เมื่อผู้อ่านตั้งใจทำต้นแบบเกมแล้วคิดว่าทุกสิ่งทุกอย่างประสบความสำเร็จตามที่ต้องการและได้ผลออกมาอย่างดี แล้วก็อาจมีบางคนใช้แล้วเกิดความผิดพลาดอย่างน่ากลัวดังนั้น การทดลองเล่นจึงเป็นการยอมให้ผู้อื่นได้เล่นเกมของผู้อ่านและทดสอบวิธีใช้เกมตามความเป็นจริง

ให้นำต้นแบบซึ่งยังอยู่ในขั้น “ไม่เรียบร้อยแต่ก็พอใช้ได้” ไปแสดงให้เพื่อนร่วมงานหรือเพื่อน ๆ ดู แล้วให้ชี้ข้อบกพร่อง (ที่อาจจะมีอยู่บ้าง!) จากนั้นนำกลับไปและปรับตามคำแนะนำนั้น

ผู้อ่านจำเป็นต้องผ่านขั้นตอนนี้หลายครั้งเพื่อแก้ปัญหาต่าง ๆ แต่ยังคงต้องตอบคำถามด้วยว่า “ตามปกติแล้วเกมนี้จะใช้เวลาเล่นนานเท่าไร?” “ผู้อ่านต้องการชิ้นส่วนของเกม คำถามต่าง ๆ หรือกระดานบอกคะแนนของเกมมากขึ้นหรือน้อยลงหรือไม่?”“ผู้เล่นจำนวนเท่าไรที่จะทำให้การเล่นเกมได้ผลดีที่สุด?” ในขณะปรับปรุงเกม ลองให้กลุ่มอื่นที่เป็นกลุ่มผู้ใช้ได้เข้ามาใกล้ขึ้นเพื่อเป็น “ผู้เล่นจริง” เมื่อสิ้นสุดเกม

สิ่งสำคัญคือการทดลองเล่นหลายครั้งให้มากที่สุดเพื่อการปรับปรุงต้นแบบอย่างต่อเนื่อง เมื่อผู้อ่านมาถึงขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการนี้แล้วก็ไปต่อยังขั้นตอนถัดไปได้ นั่นคือการสร้างกฎ ซึ่งจะต้องมีการทดลองเล่นอีก 1-2 ครั้ง

กฎ

ในขั้นต้น ช่วงการทดลองการเล่น ผู้อ่านอธิบายเกมและแนะนำผู้เล่นได้ แต่จะทำทุกครั้งหรือไม่ถ้าไม่ ก็จะต้องทำให้ชัดเจน ผู้เล่นจะต้องเข้าใจกฎได้ง่ายและทำตามได้ แม้ว่าผู้อ่านจะคิดว่าผู้เล่นไม่ได้ต้องการกฎ แต่อาจจะต้องเขียนเป้าหมายไว้ให้เพื่อนร่วมงานที่อาจต้องการความสะดวกในเกมด้วยตนเอง

การเขียนกฎให้ดีทำได้ยาก พยายามเขียนให้ชัดเจนและสั้นกระชับที่สุด ใช้ภาพที่เหมาะสม และหลีกเลี่ยงภาษาเฉพาะกลุ่ม มีชิ้นส่วนของเกมที่ทำให้สับสนได้มากกว่าหนึ่งอันในการ์ดชุดนี้หรือไม่ หากมีก็ทำให้ชิ้นส่วนนั้นชัดเจนหรือจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนต้นแบบเพื่อทำให้แตกต่างกันได้ง่ายขึ้น

การทดลองเล่นรอบสุดท้ายควรจะรวมเอากฎเข้าไปด้วย ดูว่าถ้าผู้เล่นแก้ปัญหาได้ว่าจะทำอะไรบ้างโดยไม่มีการแทรกแซง กฎก็น่าจะใช้ได้แล้ว แต่ถ้ายังไม่ได้ ให้ถามผู้เล่นว่าไม่เข้าใจอะไร หรือถ้าไม่ปรับเปลี่ยนกฎก็ให้ปรับเปลี่ยนต้นแบบของผู้อ่านเพื่อทำให้เข้าใจกฎได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ การสังเกต

“วิธีการเล่นเกม” รวมถึงชิ้นส่วนที่จำเป็น จำนวนผู้เล่นที่ทำให้ได้ผลดี และเวลาสำหรับเล่นเกมนั้น ถ้ากฎถูกกำหนดเป้าหมายไว้ที่ครูผู้สอนแทนที่จะเป็นผู้เล่น รวมถึงข้อมูลพิเศษต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มเป้าหมายสำหรับเกม วัตถุประสงค์การเรียนรู้ และเกมนั้นเหมาะสมกับบทเรียนทั่วไปหรือไม่

แบบฝึกหัด ถ้าผู้อ่านมีต้นแบบเกม เขียนกฎสั้น ๆ ตามคำแนะนำข้างต้น

ถ้าผู้อ่านได้ทดสอบการเล่นอีกครั้งตรวจสอบให้แน่ใจว่ารอบนี้เป็น “การปรับปรุงให้ดีขึ้น” แทนที่จะเป็นการลดความสำคัญลง ขั้นตอนนี้ควรจะสร้างกฎที่ง่ายขึ้นเพื่อให้เกิดการติดตาม โดยเปลี่ยนแปลงระหว่างเกมที่มีองค์ประกอบแตกต่างกันออกไปอย่างชัดเจนมากขึ้น ถ้าเกิดเหตุการณ์ตรงกันข้าม อย่ากลัวที่จะย้อนไปแล้วปรับแต่งเพิ่มเติม เมื่อทำขั้นตอนนี้เสร็จแล้วก็จะจบเกมได้ พิจารณาถึงการแบ่งปันเกมโดยมีสัญญาอนุญาตเพื่อให้ห้องสมุดอื่น ๆ นำไปปรับใช้และใช้เกมซ้ำ อีกทั้งยังสนุกไปกับการเล่นเกมร่วมกับผู้ใช้ห้องสมุดของผู้อ่านด้วย

เมื่อผู้อ่านทำตามขั้นตอนต่าง ๆ ข้างต้น ในขณะที่จดจำลักษณะพิเศษที่สำคัญของเกมไว้ได้ (McGonigal, 2012, เป้าหมาย กฎ ระบบการสะท้อนกลับ และอาสาสมัครสำหรับการมีส่วนร่วม) ก็เป็นกระบวนการที่ง่าย ในการสร้างสรรค์เกมและกิจกรรมที่มีประโยชน์สำหรับการปฏิบัติการสอน

ขั้นตอนการสร้างเกมทางการศึกษาในรูปแบบห้องปิดตาย

เนื้อหาในหัวข้อนี้ส่วนใหญ่มาจากหนังสือของผู้เขียนเรื่อง “คู่มือการสร้างห้องปิดตายสำหรับวัตถุประสงค์ทางการศึกษา” (2017) ซึ่งผู้เข้าร่วมประชุมได้นำคู่มือของผู้เขียนไปใช้ เนื้อหาด้านล่างนี้นำมาจากหัวข้อเรื่องการเขียนองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ผู้อ่านต้องรู้

การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้

ตามหัวข้อด้านบน จำไว้ว่าเรากำลังจะสร้างประสบการณ์ทางการศึกษาซึ่งดูคล้ายกับการอภิปรายทางการศึกษาแบบอื่น ๆ ที่เราควรจะพิจารณาถึงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ไว้ตั้งแต่เริ่มต้น

สำหรับคำแนะนำเกี่ยวกับเป้าหมายและวัตถุประสงค์ ให้ดูที่หัวข้อก่อนหน้านี้ซึ่งเกี่ยวกับการสร้างสรรค์เกมทางการศึกษา

สิ่งหนึ่งที่ควรบันทึกไว้ในกิจกรรมในรูปแบบห้องปิดตาย นั่นคือ ผู้อ่านสร้างห้องปิดตายให้มีความแตกต่างได้อย่างไร เมื่อผู้อ่านสร้างปริศนาของตนเองขึ้นมาแล้วก็ควรจะเลือกระหว่างถ้าไม่ใช่ปริศนาที่ “ง่าย” ก็ เป็นปริศนาที่ “ยาก” รูปแบบของปริศนานี้จะขึ้นอยู่กับกลุ่มของผู้เรียนที่ผู้อ่านนำไปใช้ในกิจกรรม หรือมีแนวโน้มค่อนข้างไปทางการกำหนดปริศนาไว้ให้ “ยาก” ไว้ตอนท้ายในวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของผู้อ่านโดยใช้เบาะแสและคำใบ้ที่เหมาะสมในการตรวจสอบให้แน่ใจว่าไม่มีผู้เรียนคนไหนรู้สึกท้อแท้มากเกินไป ในขณะที่ต้องทำให้แน่ใจว่าทุกคนก็รู้สึกยืดหยุ่นได้ ดูที่หัวข้อ **เบาะแสและคำใบ้** เพื่อให้เกิดความคิดแบบนี้มากขึ้น

ท้ายที่สุด ก่อนที่จะเขียนวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ให้ตัดสินใจว่าผู้อ่านต้องการให้รูปแบบการเรียนรู้ใดเกิดขึ้น บางรูปแบบอาจจะต้องการใช้ความรู้ที่มีอยู่เดิม หรือบางรูปแบบอาจจะเป็นเพียงการแนะนำข้อมูลทั้งหมดที่ผู้เรียนจำเป็นต้องใช้ระหว่างทำกิจกรรม (ดูด้านล่าง)

จำเป็นต้องมีความรู้ที่มีอยู่เดิม

กรณีนี้ผู้เรียนต้องรู้สิ่งต่าง ๆ (ข้อเท็จจริง ทักษะ ขั้นตอน และอื่น ๆ) เกี่ยวกับวิชาที่ผู้อ่านกำลังสอนก่อนที่จะเริ่มเข้าสู่กิจกรรม กิจกรรมห้องปิดตายลักษณะนี้จะไม่ได้มุ่งเน้นการนำเสนอความรู้ใหม่ให้แก่ผู้เรียนแต่จะเป็นไปเพื่อเป้าหมายต่าง ๆดังนี้

- ทดสอบความรู้
- นำความรู้ที่มีอยู่เดิมทำให้เกิดความเข้าใจที่มากขึ้น

- การฝึกปฏิบัติให้เกิดทักษะและขั้นตอนต่าง ๆ ก่อนการเรียนรู้
- พัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
- เสริมสร้างทักษะการทำงานร่วมกัน

วัตถุประสงค์การเรียนรู้ควรจะเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ความรู้ที่มีอยู่เดิมและการสะท้อนกลับความรู้นั้น ไม่ใช่ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้เนื้อหาหรือความรู้ใหม่ ๆ

ไม่จำเป็นต้องมีความรู้ที่มีอยู่เดิม

รูปแบบนี้ต้องการเพียง “ความรู้พื้นฐาน” ที่มีอยู่เดิม แทนที่จะเป็นความรู้เฉพาะวิชา ซึ่งมีเป้าหมายเพียงหนึ่งข้อหรือมากกว่านั้น เป้าหมายต่าง ๆ มีดังนี้

- แนะนำข้อเท็จจริงใหม่
- แนะนำขั้นตอนและทักษะใหม่
- พัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
- สร้างทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น

ดังนั้นจากแง่มุมนี้ วัตถุประสงค์การเรียนรู้ของผู้อ่านจะให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ในเรื่องความรู้ใหม่ ไม่ใช่การประยุกต์ใช้ความรู้ที่มีอยู่เดิม

ด้วยวิธีนี้ ผู้อ่านจำเป็นต้องตรวจสอบให้แน่ใจว่ากิจกรรมนั้นได้รวมเอาทุกสิ่งที่ผู้เรียนจำเป็นต้องรู้วิธีการไขปริศนาเข้าไปแล้ว!

ข้อจำกัด

ตอนนี้ผู้อ่านควรจะมีวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้แล้ว ขั้นตอนถัดไปคือให้คิดเรื่องข้อจำกัดที่ผู้อ่านจำเป็นต้องทำงานด้วยข้อจำกัดนั้น ผู้อ่านควรจะมีความคิดที่ชัดเจนก่อนที่จะไปต่อ เพราะจะช่วยให้ผู้อ่านเห็นความสำคัญและดำเนินการต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ รายการต่อไปนี้เป็นข้อจำกัดที่น่าจะเกิดขึ้นได้ซึ่งไม่ใช่ทั้งหมด แต่ครอบคลุมข้อจำกัดที่สำคัญซึ่งส่วนใหญ่จำเป็นต้องพิจารณาไว้

ข้อจำกัดเหล่านี้จะมีอิทธิพลมากต่อการพัฒนากิจกรรมห้องปิดตายของผู้อ่านผู้อ่านควรปรับข้อจำกัดเหล่านี้ในภายหลังให้เหมาะกับสถานการณ์และการสอนของตัวเองเพื่อให้กิจกรรมห้องปิดตายดำเนินไปตามเป้าหมายการสอนที่กำหนดไว้

ระยะเวลา

ผู้อ่านต้องการให้กิจกรรมทั้งหมดเกิดขึ้นนานแค่ไหน? ระยะเวลาดังกล่าวให้รวมเอาระยะเวลาของการสรุปเนื้อหาให้ผู้เล่นไว้ก่อนเริ่มกิจกรรมและการซักถามหรือสรุปความรู้ให้แก่ผู้เล่นหลังจากทำกิจกรรมเสร็จแล้ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกมทางการศึกษา การซักถามหรือสรุปความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมควรเป็นช่วงที่ให้ความสำคัญที่สุด

- การเล่นเกมนี้ใช้เวลานานเท่าไร?
- จะทำกิจกรรมนี้เพียงอย่างเดียวในการสอนครั้งนั้นหรือจะแบ่งเวลาสำหรับการทำกิจกรรมอื่น ๆ ร่วมด้วย เช่น กิจกรรมที่ให้ผู้เรียนทำเป็นรายบุคคล หรือกิจกรรมกลุ่มที่มีผู้สอนคอยกำกับหรือให้คำแนะนำ

จำนวนผู้เล่น

เป็นสิ่งสำคัญที่สุด จำนวนคนที่ต้องการในการเล่นต่อครั้งมีกี่คน พิจารณาสิ่งต่าง ๆ ต่อไปนี้ด้วย

- เกมนี้จะถูกเล่นโดยผู้เล่นกลุ่มเล็กหรือว่าหากมีผู้เล่นเป็นกลุ่มใหญ่ จำเป็นต้องปรับรายละเอียดของเกมให้สอดคล้องกับผู้เล่นกลุ่มใหญ่หรือไม่
- หากปรับขนาดของเกมจะวางแผนอย่างไรจะให้มีหลายเกมเกิดขึ้นในครั้งเดียวหรือไม่ เช่น จะให้ผู้เรียนทั้งกลุ่มใหญ่ร่วมกันไขปริศนาข้อเดียว หรือจะจัดให้เกมนั้นมีหลายปริศนาหรือเกมย่อย ๆ อยู่ภายในเกมนั้น แล้วให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มไขปริศนาย่อย ๆ นั้นพร้อมกันระหว่างการเล่นเกม
- เกมนี้จะเป็นการผสมผสานระหว่างกิจกรรมแบบเสมือนและกิจกรรมแบบที่ต้องพบหน้ากันจริง โดยจะเลือกใช้กิจกรรมลักษณะใดต้องดูว่าจำนวนผู้เล่นในแต่ละครั้งจะส่งผลต่อการเล่นเกมนั้นหรือไม่ (หากมีจำนวนผู้เล่นมากเกินไปหรือน้อยเกินไป จะดำเนินการเล่นกิจกรรมนั้นได้หรือไม่)

ขนาดพื้นที่ที่มีอยู่

ข้อจำกัดนี้มีอิทธิพลอย่างมากต่อการวางแผนรูปแบบของปริศนาที่จะเกิดขึ้นในการเล่นครั้งนั้น และจะส่งผลกระทบต่อการจำกัดขนาดของกลุ่มผู้เล่นด้วยว่าจะมีผู้เล่นได้จำนวนมากหรือน้อยเพียงใดในเกมนั้น

- ห้องที่ใช้มีขนาดเท่าไร?
- ห้องนั้นเป็นห้องเรียน ห้องบรรยายขนาดใหญ่ หรือห้องรูปแบบอื่นใช่หรือไม่?
- ผู้อ่านละทิ้งบางสิ่งที่ต้องใช้ในการจัดเตรียมพื้นที่ หรือจำเป็นจะต้องนำสิ่งของทุกสิ่งเข้ามาใช้ในการเล่นหรือไม่

ตัวละครที่ผู้เล่นไม่ได้ควบคุม/เกมมาสเตอร์

- ผู้อ่านมีเวลาทำงานที่จะทำกิจกรรมมากเท่าไร?
- เกมนี้จำเป็นต้องใช้เบาแสะ/คำใบ้ที่กำหนดไว้แล้วด้วยระบบอัตโนมัติเท่านั้นหรือไม่ (ไม่น่าเกิดขึ้นได้)
- ผู้อ่านมีเกมมาสเตอร์ (หรือคนอื่น ๆ มากกว่านี้) ซึ่งทำหน้าที่สังเกตการณ์และให้การช่วยเหลือกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งหรือกลุ่มอื่น ๆ ด้วยหรือไม่?
- ผู้อ่านมีเวลาทำงาน (รวมถึงตัวละครที่ผู้เล่นไม่ได้ควบคุม) เพียงพอ ซึ่งอยู่ในสถานะปัจจุบันในเกมหรือไม่

อื่น ๆ

ข้อจำกัดที่อาจจะเกิดขึ้นในกรณีของผู้อ่านมีอะไรบ้าง? ตัวอย่างเช่น

- ผู้อ่านอาจจะคาดหวังให้มีผู้เล่นที่อยู่ในระดับของการเคลื่อนไหวที่แตกต่างกัน หรือผู้เล่นที่มีความบกพร่องทางประสาทสัมผัส
- ผู้อ่านอาจจะติดอะไรที่กำแพงไม่ได้เลย ซึ่งจะมีผลต่อเบาะแสและปริศนาที่จะใช้
- อาจจะมีผู้เล่นที่ใช้ภาษาหลักแตกต่างกันดังนั้นควรวางแผนเกมของผู้อ่านก่อนที่จะใช้งานซึ่งอาจจะตัดคำศัพท์ในปริศนาบางคำหรือคำที่มีความหมายสองนัยออกไป

วางแผนโดยคำนึงถึงข้อจำกัดต่าง ๆ นอกเหนือจากนี้ไว้ตั้งแต่เริ่มต้น

การกำหนดฉาก

ตอนนี้ผู้อ่านควรจะมีวัตถุประสงค์การเรียนรู้และข้อจำกัดที่สำคัญซึ่งจะใช้เป็นโครงสร้างให้ผู้อ่านได้รู้ว่าจะสร้างอะไร องค์ประกอบสำคัญอีกประการหนึ่งของโครงสร้างนี้ก็คือผู้อ่านจะสร้างสถานการณ์หรือสร้างโลกในเกมให้เป็นอย่างไรสำหรับผู้เล่นที่จะต้องเข้ามาเล่นหรือมีประสบการณ์ร่วมในการเล่นเกม ฉากที่กำหนดจะเป็นหัวข้อที่ทรงพลัง หรือมีเรื่องเล่าที่เข้มข้น หรือเป็นทั้งสองแบบ หรือไม่ใช่ทั้งสองแบบ?

หัวข้อที่ทรงพลัง

ตัวอย่าง *“อียิปต์โบราณ”* หรือ *“ยานอวกาศของมนุษย์ต่างดาว”*นั่นอาจจะไม่ใช่เรื่องราวที่สำคัญ แต่ลองสร้างหัวข้อที่สอดคล้องกับหัวข้อ “โลก” ความขัดแย้งที่เห็นได้ชัดเจนกับหัวข้อและปริศนาของผู้อ่าน รวมถึงวัสดุต่าง ๆ ที่ควรจะหลีกเลี่ยง เช่น อย่านำนาฬิกาดิจิทัลมาไว้ในหัวข้อ “ลอนดอนวิคตอเรียน”

หัวข้อที่ทรงพลังช่วยให้คนรู้สึกเชื่อมั่นในเกมได้มากกว่าเกมที่ไม่มีหัวข้อ โดยวางแผนได้ง่ายกว่าการกำหนดหัวข้อที่เป็นเรื่องเล่าที่เข้มข้น

การเล่าเรื่องที่เข้มข้น

ตัวอย่าง “คุณมีเวลา 60 นาทีที่จะปลดชนวนระเบิด” หรือ “คุณต้องหลบหนีออกจากห้องให้ได้ก่อนที่ผู้คุมนักโทษจะย้อนกลับมา” จากปริศนาทั้งหมดที่นำคุณไปตามเรื่องราวอย่างสมเหตุสมผล สิ่งใดที่จะสัมผัสได้ชัดเจนในเรื่องราวนี้ควรจะหลีกเลี่ยง คุณควรจะลองสร้างสรรค์เกมที่มีเรื่องราวภูมิหลังพอสมควรแล้วกำหนดโครงเรื่องที่มีประสิทธิภาพให้ผู้เล่นการเรื่องเล่าที่เข้มข้นเป็นสิ่งกระตุ้นได้มากกว่าหัวข้อที่ทรงพลัง โดยปราศจากโครงเรื่องที่ชัดเจนและสัมพันธ์กัน

หัวข้อที่ทรงพลังและการเล่าเรื่องที่เข้มข้นประกอบกัน

ประเด็นนี้เกี่ยวข้องทั้งเรื่องราวและหัวข้อที่สอดคล้องและเหมาะสมกันอย่างดี จึงเป็นเรื่องที่ยากขึ้นสำหรับผู้อ่านในการวางแผน แต่จะทำให้ผู้เล่นรู้สึกถึงการมีส่วนร่วมในระดับสูงสุดทั้งสองวิธีจะเสริมกันและช่วยให้เกมห้องปิดตายเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาต่อผู้เล่นมากที่สุด

หัวข้อและการเล่าเรื่องที่อ่อนเกินไป

ผู้อ่านอาจจะตัดสินใจให้ไม่มีหัวข้อที่ทรงพลังและการเล่าเรื่องที่เข้มข้นเลย นอกเหนือจากความท้าทายในการไขปริศนาของเกม

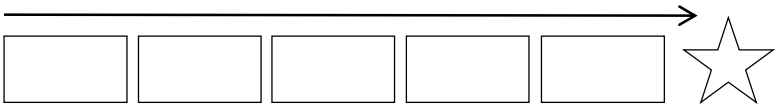
ประเด็นนี้เมื่อเทียบกันแล้วอาจจะง่ายต่อการสร้าง (และการปรับเปลี่ยนรูปแบบให้เหมาะสมในแต่ละครั้งที่จัดกิจกรรม)แต่จะทำให้ประโยชน์ของการเล่นเกมในเชิงการศึกษาลดลงไปบ้าง

หากจะจัดกิจกรรมโดยไม่มีหัวข้อที่ทรงหลังและการเล่าเรื่องที่เข้มข้นเลย ผู้อ่านจำเป็นที่จะต้องมีปริศนาที่ท้าทายมากพอสำหรับผู้เล่น มิเช่นนั้นกิจกรรมอาจจะไม่น่าสนใจและไม่เกิดประโยชน์ทางการศึกษาเท่าที่ควร

การจัดการคำปริศนา

มีวิธีหลากหลายในการจัดการกิจกรรมห้องปิดตายของผู้อ่าน ตามรูปแบบความคิดบางประการที่ได้นำเสนอไว้ด้านล่าง ในความเป็นจริง ห้องปิดตายในชีวิตจริงจะอยู่ในรูปแบบการผสมผสานกัน แต่สำหรับการออกแบบกิจกรรมผู้อ่านใช้เพียงรูปแบบเดียวหรือใช้รูปแบบอื่น ๆ ด้วยก็ได้

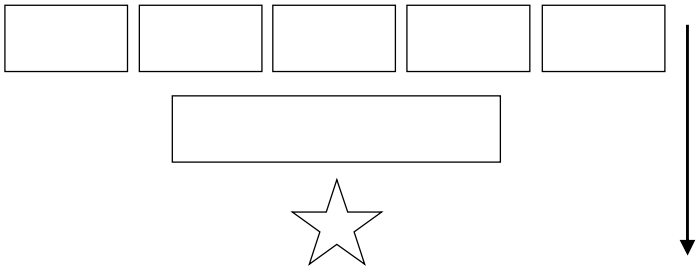
แบบลำดับขั้น



โครงสร้างแบบง่ายที่สุดซึ่งแต่ละปริศนาจะถูกเปิดเผยและต้องได้รับการหาคำตอบออกมาในเวลานั้น ทั้งนี้การไขปริศนาแต่ละอันจะนำไปสู่ปริศนาอันถัดไป

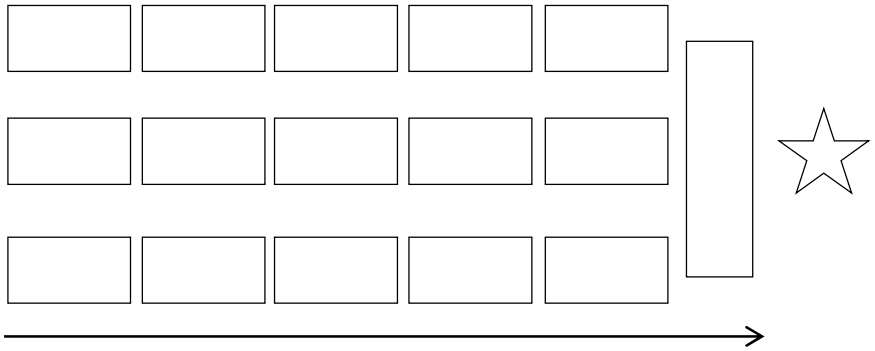
การขยายหรือปรับเปลี่ยนเกมเพื่อให้เหมาะกับผู้เล่นที่มีกลุ่มใหญ่ขึ้นจะทำได้ยาก นอกจากผู้อ่านจะต้องการให้ผู้เล่นที่มีจำนวนเพิ่มขึ้นหรือมีจำนวนกลุ่มที่ร่วมเล่นมากขึ้นเพื่อแก้ไขปริศนาที่เหมือนกัน โดยไม่ต้องการให้ผู้เล่นแต่ละกลุ่มแก้ไขปริศนาที่ต่างกันไป

แบบเส้นขนาน



เป็นโครงสร้างแบบเปิดที่สมบูรณ์ ปริศนาทั้งหมดจะพร้อมทำงานในเวลาเดียวกัน นำไปสู่“ปริศนาข้อใหญ่” ในตอนท้าย ซึ่งจะขึ้นอยู่กับการไขปริศนาก่อนหน้านี้ทั้งหมด แต่ก็ยากสำหรับผู้เล่นที่จะไขปัญหาว่าจะต้องทำอะไรต่อไป หรือเบาะแสอันไหนที่ใช้สำหรับไขปัญหานั้น อย่างไรก็ตามโครงสร้างนี้ก็มีข้อดีคือการพัฒนาให้ดีขึ้น โดยการใช้งานกับกลุ่มผู้เรียนที่หลากหลายและมีปริศนาที่แตกต่างกัน ซึ่งจะทำให้ได้ผลลัพธ์ออกมาด้วยกันในตอนท้าย

แบบหลากหลาย



เป็นการผสมผสานกันระหว่างสองแบบแรก วิธีนี้ให้ทางเลือกหลายเส้นทางซึ่งนำไปสู่ปริศนาข้อใหญ่ในตอนท้าย วิธีนี้มีความเป็นไปได้ที่จะทำให้ผู้เล่นได้รับประสบการณ์ที่เพิ่มขึ้นจากกลุ่มที่หลากหลายที่มีส่วนร่วมกับกิจกรรม ผู้อ่านสร้างเส้นทางไปสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เหมือนกันของผู้เล่นแต่ละกลุ่มได้ จากนั้นให้แต่ละกลุ่มมารวมกันเพื่อร่วมแก้ไขปริศนาข้อใหญ่ ซึ่งจะไขปริศนาได้ก็ต่อเมื่อนำผลลัพธ์ของปริศนาที่แต่ละกลุ่มได้คำตอบไว้แล้วมารวมกันเพื่อเป็นคำใบ้ในการไขปริศนาข้อใหญ่ซึ่งเป็นปริศนาสุดท้ายของเกม

แบบผสมผสาน

เป็นรูปแบบที่ผสมแบบต่าง ๆ ทั้งหมดไว้ด้วยกัน และน่าจะเป็นไปได้มากกว่าที่จะทำตามเพียงหนึ่งโครงสร้างของห้องในชีวิตจริง ผู้อ่านอาจจะเริ่มต้นด้วยรูปแบบลำดับขั้นอย่างง่าย จากนั้นจึงแยกออกไปเป็นรูปแบบที่หลากหลาย และมีปริศนาที่ซับซ้อนที่แตกต่างกันไปตามตำแหน่งต่าง ๆ ในกิจกรรม

ไม่มีถูกหรือผิดในการจัดการกับปริศนาต่าง ๆ เพียงแค่ลองดูว่าอะไรที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านโดยเฉพาะอย่างยิ่งการคำนึงถึงความยากของการเพิ่มระดับขึ้นไปในกิจกรรม

ตรวจสอบให้แน่ใจว่าโครงสร้างแบบไหนก็ตามที่ผู้อ่านเลือกไว้ ผู้เรียนเข้าใจได้และไม่ “หลงทาง” รวมถึงไม่แน่ใจว่าจะทำอะไรต่อไป

เมื่อจะสร้างปริศนาอันถัดไป ควรจะทำให้ง่ายที่สุดโดยดูก่อนว่าปริศนาข้อใหญ่คืออะไร จากนั้นจึงมองย้อนไปว่าจะสร้างปริศนาข้อย่อย ๆ อย่างไรบ้างเพื่อให้มีคำตอบที่สอดคล้องกันและนำไปสู่การแก้ไขปริศนาข้อใหญ่ในตอนท้ายสุดของเกม

ปริศนาที่เป็นไปได้

รายการรูปแบบปริศนาต่าง ๆ นี้ไม่ได้ให้รายละเอียดอย่างถี่ถ้วน แต่จะทำให้ผู้อ่านคิดรูปแบบของปริศนาได้ง่ายและรวดเร็ว ผู้อ่านใช้สำหรับสร้างห้องปิดตายทางการศึกษาของตนเองได้ให้ดูรายการนี้คร่าว ๆ พอสังเขปก่อนที่จะไปยังขั้นตอนถัดไปซึ่งก็คือการทำตัวต้นแบบ จากนั้นลองกลับมาดูอีกครั้งหากต้องการแนวคิดในการออกแบบปริศนา

แหล่งความคิดที่ดีที่สุดสำหรับปริศนาคือการคิดด้วยประสบการณ์ของผู้อ่านเองให้คิดเกี่ยวกับปริศนาที่เคยเห็น (ในบริบทต่าง ๆ) เล่นเกมห้องปิดตายแล้วคิดว่าผู้อ่านจะปรับเปลี่ยนปริศนาอย่างไรเมื่อเห็นสิ่งต่าง ๆ ภายในห้องเหล่านั้น หรือลองหาหนังสือที่ยอดเยี่ยมซึ่งรวบรวมวิธีการสร้างปริศนาต่าง ๆ เอาไว้ (ปัจจุบันหนังสือเล่มนี้ขาดตลาดแล้ว)ชื่อเรื่องว่า “Puzzlecraft” โดย เซลินเคอร์และซินเดอร์ (2013)

ให้ใส่หรือเพิ่มของบางสิ่งลงไปเพื่อแก้ไขปริศนา

ปริศนานี้พบได้ไม่บ่อยในห้องปิดตาย แต่อาจจะมีประโยชน์สำหรับห้องปิดตายที่เป็นเกมทางการศึกษา ใส่วัตถุบางอย่างเพื่อไขปริศนา

ตัวอย่าง

1) ใส่ของเหลวเพื่อทำให้กุญแจในขวดลอยขึ้นมาจากด้านล่าง

2) ใส่ผงเหล็กเพื่อเปิดเผยข้อความที่เขียนด้วยเหล็กที่มีแรงดึงดูดด้านล่างกระดาน

ผู้เขียนไม่ช่วยให้รู้สึกได้ว่าปริศนานี้จะเหมาะสมสำหรับบทเรียนวิชาเคมีได้อย่างดีเยี่ยม (เช่น การเปลี่ยนสีของปฏิกิริยาทางเคมีที่ซึมผ่านออกมาและการเปิดเผยข้อความที่ถูกซ่อนไว้)

การประกอบชิ้นส่วน

การร่วมมือกันในการต่อชิ้นส่วนวัตถุเพื่อทำให้เกิดสิ่งใหม่ การต่อชิ้นส่วนวัตถุที่ง่ายที่สุดก็น่าจะเป็นจิ๊กซอ หรือการใส่ฟันเฟืองหรือด้ามจับเพื่อให้เครื่องจักรทำงานได้

การประกอบชิ้นส่วนอาจใช้วิธีการที่ไม่ได้เป็นที่สังเกตเห็นหรือเห็นได้ชัดและเป็นตัวอย่างที่ดีว่าจะต้องนำชิ้นส่วนใดมาประกอบกัน เช่น ห้องปิดตายที่เกี่ยวกับการศึกษาที่ภายในห้องนำแผ่นพลาสติกที่ทำสัญลักษณ์บางส่วนไว้แล้วให้ผู้เล่นค้นหาชิ้นส่วนมาประกอบเข้าด้วยกันในตำแหน่งที่กำหนดไว้ จึงจะได้ข้อความที่ซ่อนไว้เพื่อไขปริศนา หรือการ์ดที่ถูกตัดออกไปบางส่วนแต่เมื่อนำมาประกอบกันก็จะได้ข้อความที่ซ่อนไว้เพื่อไขปริศนามา

รหัสลับ

ปริศนานี้แตกต่างจากการแทนที่แบบทั่วไปที่มักจะใช้สัญลักษณ์ ตัวอักษร ตัวเลข หรืออื่น ๆ รหัสลับนี้จะค่อนข้างซับซ้อนและอาจนำเอารหัสลับวงล้อ (หรือคล้ายกัน) มาใช้ในการไขปริศนาได้ด้วย ปริศนานี้จำเป็นต้องให้ผู้อ่านค้นหา “กุญแจ” ที่จะใช้ได้ผลกับรหัสลับ ถ้าผู้อ่านค้นหาคำว่า “รหัสลับวงล้อ” ทางออนไลน์ ก็จะมีตัวอย่างมากมายที่พิมพ์ผลออกมาใช้งานได้

การนับจำนวน

เป็นปริศนาที่ง่ายจริง ๆ แต่ก็ธรรมดาด้วย ประเด็นเบาะแสจะมุ่งไปยังวัตถุเฉพาะที่สำคัญ และวัตถุนั้นจำเป็นต้องให้ผู้อ่านค้นหาและนับจำนวนด้วย วิธีนี้ทำได้อย่างตรงไปตรงมา แต่ถ้าผู้อ่านต้องการให้ผู้เล่นระบุว่าวัตถุชิ้นไหนเป็นวัตถุในชั้นเรียน วิธีนี้ก็เป็นวิธีหนึ่งที่ดีสำหรับห้องปิดตายทางการศึกษา

ตัวอย่าง รายชื่อสารเคมีและเบาะแสเกี่ยวกับ “กรด เบส เกลือ” กำหนดผู้เล่นให้ระบุว่าเป็นสารเคมีตัวใด (จากกรด เบส และเกลือ) แล้วนับจำนวนสารเคมีเพื่อนำตัวเลขที่ได้สามตัวมาเป็นคำตอบ

การเข้าร่วมกับตัวละคร

ปริศนานี้เป็นการนำเสนอตัวละครที่ผู้เล่นไม่ได้ควบคุม*ซึ่งทำงานร่วมกันได้ในบางกิจกรรม ตัวละครเหล่านี้อาจจะมีฉากที่พิเศษเตรียมไว้ให้ หรือมีคำตอบที่มีคำถามกำหนดไว้ให้ตอบ (ซึ่งผู้อ่านจำเป็นต้องจัดเตรียมไว้ล่วงหน้า) เมื่อมีตัวละครที่ผู้เล่นไม่ได้ควบคุมของตนเองทำให้ผู้อ่านปรับเปลี่ยนคำตอบได้ตามความต้องการของผู้เรียน และทำให้เกิดการสร้างความแตกต่าง... แต่ผู้อ่านจำเป็นต้องคิดอย่างรอบคอบเกี่ยวกับความลับหรือเบาะแสต่าง ๆ ว่าจะนำเสนอออกมาอย่างไรไม่ให้หลุดออกจากบทบาทของตัวละครที่ผู้อ่านเป็นอยู่

การทำงานร่วมกันระหว่างมือกับตา

นำวัตถุต่าง ๆ ทั้งหมดมาจัดกลุ่มอยู่ด้วยกันได้ ซึ่งอาจจะมีประโยชน์ในการส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน เช่น

1. ยิงเป้าหมายเพื่อปลดล็อค (ในทางกายภาพ หรือการใช้ตัวชี้เลเซอร์)
2. การใช้คันเบ็ด (ที่มีแม่เหล็กหรือตะขอ) เพื่อดึงวัตถุต่าง ๆ กลับมาที่ผู้เล่น
3. ให้กลิ้งลูกบอลที่อยู่ในเขาวงกตให้ออกจากเขาวงกตให้ได้เพื่อไขปริศนาถัดไป

ให้ผสมผสานกันระหว่างความท้าทายในการเคลื่อนไหวร่างกายกับข้อมูลซึ่งจะถูกซ่อนไว้ไม่ให้ผู้ที่เคลื่อนไหวร่างกายรับรู้ได้ (เช่น คนที่มีเบ็ดตกปลาจะมองไม่เห็นวัตถุ) เพื่อให้สมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่มได้ช่วยเหลือกันเพื่อทำภารกิจให้เสร็จสมบูรณ์(ในกรณีนี้ ผู้เล่นที่มีเบ็ดตกปลาจะมีความท้าทายในการเคลื่อนไหวมือ เนื่องจากมีการกำหนดว่า หากเป็นผู้ถือเบ็ดจะไม่รับรู้ข้อมูลชนิดและตำแหน่งของวัตถุที่ต้องเกี่ยวมาได้ ต้องให้ผู้เล่นคนอื่นช่วยบอกว่าจะต้องขยับเบ็ดไปทางใด หรือให้เกี่ยววัตถุที่มีลักษณะแบบใดเพื่อไขปริศนา เป็นต้น)

*ตัวละครที่ผู้เล่นไม่ได้ควบคุม (Non-Player Character/Non-Person character/Non-Playable Character - NPC) ในเกมหมายถึง ตัวละครใด ๆ ที่ไม่ได้ถูกควบคุมโดยผู้เล่น โดยปกติในเกมจะหมายถึง ตัวละครที่ถูกควบคุมโดยคอมพิวเตอร์ผ่านปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence - AI) ในเกมเล่นตามบทบาท (Tabletop Role-Playing Game) แบบดั้งเดิมคำนี้จะใช้กับตัวละครที่ถูกควบคุมโดยเกมมาสเตอร์ (Game Master-GM) หรือผู้ตัดสินมากกว่าที่จะใช้คำว่าผู้เล่น (ที่มา : https://th.wikipedia.org/wiki/ตัวละครที่ผู้เล่นไม่ได้ควบคุม) – ผู้แปล

การได้ยิน/เสียง

ใช้เสียงเพื่อคลี่คลายเบาะแสไม่ก็ใช้เป็นปริศนาในตัวเอง

เสียงที่ใช้ควรเป็นเสียงเพลงต้นฉบับ (เช่น ชื่อเพลงหรือนักร้องที่ใช้เป็นเบาะแส) สัญญาณเสียงบางอย่างอาจจะถูกซ่อนไว้ (เช่น เสียงที่ได้ยินเมื่อเดินเข้าไปใกล้วัตถุนั้น) หรือปิดไว้แล้วเริ่มเล่นเสียงขึ้นมาเมื่อผู้เล่นทำตามจังหวะหรือการเล่นให้ถูกต้องตามตัวโน้ต (ทำได้ง่ายมากด้วยการปิดไว้ด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์)

แสง

แสง เป็นสิ่งที่ธรรมดาที่ใช้ในห้องปิดตาย ซึ่งอาจจะมีหมึกล่องหนที่ต้องใช้กับแสงยูวีในการเปิดเผยข้อความที่ถูกซ่อนไว้ด้วย หรืออาจให้ข้อมูลที่ซับซ้อนกว่านั้น เช่น การใช้ไฟฉาย (หรือไฟที่มีสีสัน) ส่องไปยังข้อความเพื่อให้คำใบ้สำคัญปรากฏเด่นออกมาจากข้อความอื่น ๆ ปากกาและแสงไฟอาจนำมาใช้ในเกมเพื่อวัตถุประสงค์ของการให้ผู้เล่นใช้ทำเครื่องหมายเพื่อแสดงความเป็นเจ้าของสิ่งหนึ่ง ๆ เช่น เพื่อความปลอดภัยว่าของชิ้นนั้นเป็นของทีมของผู้เล่นจริง ๆ จากเครื่องหมายล่องหนที่ผู้เล่นได้ทำเอาไว้ (หรือมากไปกว่านั้น อาจใช้ไฟฉายยูวีในการส่องเพื่อค้นหาร่องรอยของปัสสาวะ)

ปริศนาตรรกะ

ชุดของเบาะแสที่รวบรวมไว้อย่างเป็นระบบเพื่อให้แนวทางในการแก้ปัญหาคำถามต่าง ๆ รูปแบบนี้จะพบได้บ่อยในหนังสือปริศนาตรรกะซึ่งไขปริศนาได้โดยการเติมคำตอบลงในตารางเพื่อแก้ปัญหาข้อมูลที่หายไป (เช่น เจนแก่กว่าจอห์น สกาเลตอายุ 25 ปี และอื่น ๆ)

ปรับเปลี่ยนปริศนาตรรกะในห้องปิดตายทางการศึกษาให้เหมาะสม เพื่อนำความรู้ในแต่ละวิชามาปรับใช้ในการแก้ปัญหาปริศนาต่าง ๆ

การจับคู่

เป็นรูปแบบของปริศนาที่นำสิ่งของต่าง ๆ มาจับคู่กันตั้งแต่สองรายการเป็นต้นไปเพื่อหาคำตอบ ตัวอักษรหรือตัวเลขในรายการต่าง ๆ จะเปิดเผยคำตอบออกมาเมื่อวัตถุเหล่านั้นเชื่อมโยงหากันอย่างถูกต้อง รูปแบบนี้จะต้องมีรูปแบบรายการของคำถาม/คำตอบที่เหมาะสม

ตัวอย่าง ลำดับแรกคือรายการทรัพยากรสารสนเทศ (หนังสือ หนังสือพิมพ์ วารสารวิชาการ และอื่น ๆ) ลำดับที่สองคือรายการคุณลักษณะ (โดยปกติมี 50,000 คำหรือยาวกว่า, ส่วนใหญ่จะตีพิมพ์ทุกวัน

และมีผู้ทรงคุณวุฒิกลั่นกรองเสมอ) ถ้าผู้อ่านลากเส้นตรงระหว่างสิ่งของที่จับคู่กันได้ถูกต้อง เส้นตรงนั้นก็จะลากผ่านมายังตัวอักษรหรือตัวเลข (จากจุดที่กำหนดไว้มายังตรงกลาง) ตัวอักษรหรือตัวเลขทุกตัวที่ลากผ่านนั้นจะช่วยไขปริศนาได้

เขาวงกต

เป็นการเคลื่อนสิ่งของไปตามเขาวงกตเพื่อให้เกิดการกระทำอย่างหนึ่ง เป็นการออกแรงเคลื่อนที่บางสิ่งไปตามเส้นทางของเขาวงกตซึ่งล็อคไว้ด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ (หรือเป็นสิ่งของอิสระ) หรือการใช้ทิศทางในการเปิดล็อคโดยตรง (ขึ้น ลง ซ้าย ขวา) เขาวงกตควรเป็นสิ่งที่แสดงถึงขั้นตอนต่าง ๆ ในห้องปิดตายทางการศึกษา เพื่อตรวจสอบ (หรือเสริม) ความรู้ในกระบวนการดังกล่าว

คณิตศาสตร์

บ่อยครั้งที่ส่วนหนึ่งของปริศนาอื่น ๆ ที่กำหนดให้มีเกมคณิตศาสตร์ซึ่งจำเป็นต้องแก้ปัญหา ก็จะมีตัวเลขที่เปิดเผยออกมาจากการแก้ปัญหาบางวิธี เกมคณิตศาสตร์เป็นวิธีการที่สะดวกในการเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของบทเรียนได้ด้วย

ปริศนาข้อความ

ปริศนาข้อความมีหลายรูปแบบ ซึ่งจะซ่อนข้อมูลที่ต้องการไว้ภายในข้อความอีกอัน

รูปแบบที่ง่ายที่สุดคือปริศนาตัวอักษร ซึ่งมีตัวอักษรลำดับแรกของแต่ละคำ (หรือประโยค หรือแถว หรือย่อหน้า) สะกดคำออกมาเพื่อไขปริศนาหรือเป็นเบาะแสในปริศนานั้น มีความหลากหลายของปริศนาลักษณะนี้ รวมถึงการใช้ตัวอักษรลำดับสุดท้าย (มากกว่าลำดับแรก) ตัวอักษรที่อยู่ตรงกลาง หรือแม้แต่ตัวอักษรตัวแรกของคำศัพท์คำที่หนึ่ง ตัวอักษรตัวที่สองของคำศัพท์คำที่สอง และคำอื่น ๆ

ตัวอย่างที่ง่ายอีกอันหนึ่งอยู่ในหนังสืออักษรไขว้ ซึ่งผู้อ่านได้ให้ชุดตัวเลขที่อ้างถึงตำแหน่งในหนังสือ (เช่น หน้า แถว คำศัพท์) แล้วทำงานผ่านชุดตัวเลขเหล่านี้ซึ่งจะเปิดเผยข้อความที่ถูกซ่อนไว้

การรู้จำแบบ[*]

การเห็นรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งปรากฏออกมาจากภาพรวมทั้งหมดตัวอย่างเช่น

1) การสร้างรูปร่างต่าง ๆ จากองค์ประกอบนามธรรมซึ่งเป็นรูปร่างที่ถูกซ่อนไว้ (อาจจะออกมาในรูปแบบตัวอักษร ตัวเลข หรือลูกศร
2) การเว้นช่องว่างระหว่างเหตุการณ์ไว้ให้ผู้เล่นไขปริศนาว่าช่องว่างนั้นควรเป็นอะไร
3) ภาพลวงตาซึ่งเมื่อมองไปยังตำแหน่งที่ถูกต้องจะเปิดเผยข้อมูลออกมา

การค้นหาช่องว่างระหว่างเหตุการณ์ในข้อสองเหมาะกับกิจกรรมทางการศึกษา ซึ่งผู้เรียนถูกคาดหวังว่าจะต้องมีความรู้ในเรื่องที่ผู้อ่านต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทั้งหมดก่อนจึงจะไขปริศนาได้

ความคล่องตัว

ปริศนาทางกายภาพจะเหมาะสมกับห้องปิดตายทางการศึกษาได้อย่างไรนั้นเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นได้ยาก ยกเว้นการทำให้เป็นส่วนหนึ่งของแบบฝึกหัดในการสร้างทีม[**]วิธีนี้อาจจะเกี่ยวข้องกับความพยายามในการเคลื่อนที่ผ่านไปตามพื้นที่ต่าง ๆ ที่ปราศจากการโดนกับดับนิรภัยหรือตัวเซ็นเซอร์แสง

ข้อมูลที่ทำให้เข้าใจผิด

ไม่ใช่ปริศนาในตัวเองซะทีเดียว แต่สิ่งของต่าง ๆ จะดูเหมือนว่าเป็นปริศนา หรือเบาะแสที่เชื่อมโยงไปยังปริศนา แต่ถูกออกแบบมาเพื่อทำให้ผู้เล่นไขว้เขวไปจากการแก้ปัญหาที่แท้จริง

ข้อมูลที่ทำให้เข้าใจผิดนี้ทำให้เกิดความน่ารำคาญได้อย่างไม่น่าเชื่อ ดังนั้นให้ใช้เพียงเล็กน้อย หากใช้ทั้งหมดก็ตรวจสอบให้แน่ใจว่ามีประเด็นทางการศึกษาที่จะสร้างขึ้น ถ้าเลือกใช้วิธีนี้ คุณภาพที่ไม่ดีของ

---

[*]การรู้จำแบบ (Pattern Recognition) เป็นสาขาย่อยหนึ่งของ วิทยาการคอมพิวเตอร์ เป็นศาสตร์ที่มีจุดประสงค์ในเพื่อการจำแนกวัตถุ (Objects) ออกเป็นประเภท (Classes) ตาม รูปแบบของวัตถุ โดยในการคำนวณจะมีการใช้เทคนิคจากสาขาอื่น ๆ มากมาย เช่น การประมวลผลสัญญาณ ปัญญาประดิษฐ์ และสถิติ (ที่มา: https://th.wikipedia.org/wiki/การรู้จำแบบ) – ผู้แปล

[**]การสร้างทีมหรือทีมสัมพันธ์ (Team Building) เป็นกระบวนต่างๆ ที่คิดหรือออกแบบมา เพื่อให้บุคคล กลุ่มคน ได้เกิดการพัฒนากันในหลายๆ ด้าน เช่น การพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างกันความสามัคคีการยอมรับความเป็นผู้นำ การสื่อสารการทำงานร่วมกันและการทำงานเป็นทีม โดยอาศัยสถานการณ์ต่างๆ ที่วิเคราะห์จากแนวคิดต่างๆ ให้ได้ผลออกมา ตรงตามประโยชน์ เป้าหมายที่ต้องการ (ที่มา : https://vimamsatraining.com/team-building/what-is-team-building/) – ผู้แปล

ห้องปิดตายบางห้องที่ใช้ข้อมูลที่ทำให้เข้าใจผิดจะทำให้ผู้เล่นทำภารกิจได้สำเร็จช้าลง ซึ่งห้องที่ดีกว่าจะใช้ปริศนาที่มีกระบวนการในห้องแทน

การวิจัย

การทำวิจัยให้สำเร็จเป็นปริศนารูปแบบหนึ่งที่เหมาะสมและเห็นได้ชัดเจนสำหรับห้องวิจัยทางการศึกษาผู้อ่านตรวจสอบให้แน่ใจว่ามีแหล่งสารสนเทศอยู่ในห้องเรียบร้อยแล้ว (หรืออาจอยู่ในเว็บไซต์ซึ่งผู้เล่นในห้องนั้นเข้าถึงได้) ซึ่งแหล่งข้อมูลนี้จะถูกใช้เพื่อตอบคำถามหรือไขปริศนา

ตัวอย่างที่ดีของกรณีนี้คือ “ตามล่าหาขุมทรัพย์” ในช่อง 4 เมื่อช่วงปี 1980 ซึ่งให้ผู้เข้าแข่งขันนำทางตัวละครในเกมให้ไปสู่สถานที่เก็บขุมทรัพย์โดยใช้ทรัพยากรที่มีให้ใช้ภายในห้อง

ปริศนาคำทาย

เป็นรูปแบบปริศนาที่เก่าแก่มาก ปริศนาคำทายหรือเกมอะไรเอ่ยจะให้คำตอบที่นำไปสู่การเปิดเผยคำตอบในลำดับถัดไป หรืออาจจะมีคำศัพท์บางคำที่จำเป็นต้องใช้เพื่อปลดล็อค

ตัวอย่าง (จากฮอบบิท)

มีชีวิตโดยไม่ให้หายใจ

ตัวเย็นเหมือนคนตาย

ไม่กระหายน้ำหรือเคยดื่มน้ำ

ใส่ชุดเกราะแต่ไร้เสียง

คำตอบ: ปลา

การค้นหาข้อมูลที่ซ่อนไว้

เป็นรูปแบบปริศนาที่ธรรมดามากที่พบได้ในห้องปิดตาย มีข้อดีในการให้ผู้คนได้สำรวจพื้นที่ที่จัดกิจกรรมไว้ แต่อาจจะน่ารำคาญได้ถ้าต้องหาคำตอบมากเกินไป แทนที่จะเป็นการเอาสิ่งของไปซ่อนไว้ปริศนาแบบนี้อาจจะใช้การเขียนข้อความในลักษณะข้อมูลที่ถูกฝังไว้ในรูปภาพบนกำแพง กระจก ซึ่งจะเปลี่ยนแปลงได้เมื่อเข้าไปใกล้

การค้นหาวัตถุทางกายภาพ

เป็นรูปแบบห้องปิดตายที่ธรรมดามาก แต่อาจจะทำให้เกิดความรู้สึกรำคาญได้เร็ว ถ้าใช้ปริศนารูปแบบนี้มากเกินไป ปริศนารูปแบบนี้จะช่วยส่งเสริมให้ผู้คนได้สำรวจพื้นที่ได้อย่างดี (เมื่อมี “ข้อมูลที่ถูกซ่อนไว้” ตามที่ได้กล่าวมาแล้ว)แต่รวมเอาวัตถุที่เคลื่อนไหวได้และมีปฏิสัมพันธ์ได้ไว้ด้วย กล่าวได้ว่าปริมาณของสิ่งของ (โดยเฉพาะก่อนหน้านี้) ส่งเสริมให้ผู้เล่นได้รู้สึกสะดวกสบายในการมีปฏิสัมพันธ์กันภายในห้อง สิ่งของที่ถูกซ่อนไว้อาจจะเป็นกุญแจที่เป็นส่วนหนึ่งของการไขปริศนา เพื่อที่จะเปิดล็อคกล่องออกมา

การแทนที่สัญลักษณ์

การสร้างปริศนารูปแบบนี้สร้างได้ง่าย

เป็นวิธีที่ง่ายกว่ารหัสลับ มีลักษณะเป็นการเปลี่ยนที่โดยตรงของคำศัพท์ ตัวเลข หรือสัญลักษณ์อื่น ๆ วิธีนี้อาจจะใช้ภาษามาตรฐานหรือรหัส (รหัสมอส ภาษาสัญลักษณ์ การสะกดตัวเลขด้วยภาษาอื่น) หรือสัญลักษณ์ที่สร้างขึ้นด้วยตนเอง

เป็นเรื่องสำคัญที่ต้องตรวจสอบให้แน่ใจว่ากุญแจที่เป็นสัญลักษณ์นั้นจะต้องอยู่ในห้องด้วย

การทำงานร่วมกัน

ห้องปิดตายส่วนใหญ่จะไม่มีทางเกิดขึ้นได้ถ้าปราศจากการสื่อสารที่ดีและการทำงานร่วมกันระหว่างผู้เล่น จากสิ่งที่เป็นพื้นฐานมากดังเช่นการให้ผู้เล่นแต่ละคนได้ร่วมกันค้นหาว่าอะไรอยู่ในห้องนั้นจนถึงการส่งผ่านสารสนเทศที่ตาเห็นว่ามีลักษณะอย่างไร หรือการเชื่อมโยงรูปแบบต่าง ๆ ทางกายภาพและการทำงานร่วมกันเพื่อไขปริศนา การทำงานร่วมกันด้วยกิจกรรมที่จัดเตรียมไว้ในห้องปิดตาย ต้องมั่นใจว่ากิจกรรมที่ออกแบบนั้นส่งเสริมการทำงานร่วมกันเป็นทีม ไม่ใช่กิจกรรมที่ทำให้เกิดข้อขัดแย้งกันระหว่างผู้ร่วมทีม

ปริศนาคำศัพท์แบบดั้งเดิม

การสร้างรูปแบบปริศนาที่ง่ายคือการค้นหาคำศัพท์หรืออักษรไขว้ ซึ่งจะช่วยเปิดเผยวิธีการแก้ปัญหาเมื่อทำเสร็จสมบูรณ์ วิธีการนี้เหมาะสำหรับห้องทางการศึกษาเนื่องจากใช้ตรวจสอบความรู้ในแต่ละวิชาได้ด้วย (หรือเกี่ยวกับการวิจัยที่จะต้องค้นหาความรู้ลักษณะนี้) เพื่อให้ไขปริศนาได้เสร็จสมบูรณ์

เช่นเดียวกับรูปแบบการค้นหาคำศัพท์และอักษรไขว้ที่เป็นมาตรฐาน ก็มีรูปแบบที่หลากหลายมากมายถ้าต้องการทำให้มันซับซ้อนมากขึ้นก็ย่อมได้

การทำตัวต้นแบบ

ตอนนี้เราจะเริ่มการสร้างห้องปิดตายทางการศึกษาของผู้อ่านให้เกิดขึ้นจริง ก่อนจะเริ่มขั้นตอนนี้ผู้อ่านควรจะกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ พิจารณาเกี่ยวกับข้อจำกัดที่จะต้องใช้ ประเภทเรื่องราวหรือการกำหนดกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นในห้องนั้น และโครงสร้างอะไรบ้างที่ยังไม่ชัดเจนซึ่งผู้อ่านจะติดตาม

ตรวจสอบให้แน่ใจว่า มีสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้อยู่ในการจัดทำตัวต้นแบบ (ดูด้านล่าง)

ตอนนี้ให้ดูที่วัตถุประสงค์ของผู้อ่านอีกสักหนึ่งครั้ง แล้วพิจารณาปริศนา (ถ้าไม่ได้พิจารณาจากโครงร่างข้างต้น ก็ให้พิจารณาจากประสบการณ์ของผู้อ่านเอง) ว่าอาจจะใช้ปริศนาเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของผู้อ่านทันทีที่ผู้อ่านมีต้นกำเนิดของความคิด...เริ่มลงมือทำได้เลย สิ่งสำคัญคือไม่ควรใช้เวลาในการคิดก่อนลงมือทำที่มากจนเกินไป เพราะการลงมือทำด้วยตนเองจะช่วยให้ผู้อ่านทำผลงานออกมาได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่า (สิ่งนี้เรียกว่าการรู้คิดโดยร่างกาย*หรือการคิดด้วยมือของผู้อ่าน)

ทันทีที่ผู้อ่านมีความคิดที่จะทำงานออกมาในลักษณะกายภาพ (หรือทางอิเล็กทรอนิกส์ ถ้าเป็นการทำปริศนาออนไลน์) บันทึกโครงร่างของปริศนาและวิธีการแก้ปัญหาเอาไว้ด้วย

ถ้าผู้อ่านรู้สึกว่าสิ่งที่ทำตอนนี้เหมาะสมแล้วกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ทั้งหมด ก็ให้ไปยังขั้นตอนถัดไปได้เลย แต่ถ้าไม่ ให้ลองพยายามทำปริศนาอีกอันหนึ่งเพื่อให้วัตถุประสงค์การเรียนรู้สมบูรณ์

ปฏิบัติตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้และปริศนาต่าง ๆ ให้สำเร็จ จนกระทั่งผู้อ่านรู้สึกว่าบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมดที่ได้กำหนดไว้แล้ว

ขั้นตอนนี้ พยายามผสมผสานระหว่างปริศนากับวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ให้สอดคล้องกัน เป็นเนื้อเดียวกัน สอดประสานกันทั้งหมด ตอนนี้ผู้อ่านควรจะได้ชุดของปริศนาที่ตั้งไว้และ

---

*การรู้คิดโดยร่างกาย (Embodied Cognition) เป็นระบบการทำงานของสมองในบริเวณเขตรับความรู้สึกโดยจะยอมให้เซลล์ประสาทลวงสมองหรือจิตใจในการคิดว่ากำลังทำอะไรบางอย่างอยู่ โดยที่ไม่ได้ทำ ตัวอย่างการรู้คิดโดยร่างกาย เช่น การสร้างมโนภาพในการเล่นกีฬา โดยการคิดว่ากำลังเล่นบาสเกตบอลอยู่ ก็ไปกระตุ้นเซลล์ประสาทที่เกี่ยวข้องกับการกระทำของร่างกายในการเล่นบาสเกตบอลได้ (ที่มา: http://www.happyreading.in.th/_file/book_review/pdf/ODEILP5G.pdf) – ผู้แปล

แนวคิดว่าจะนำปริศนาต่าง ๆ มาเรียงร้อยต่อกันอย่างไรให้สอดคล้องกันและนำไปสู่วัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้

อย่าพยายามให้ปริศนาที่คิดขึ้นมานั้นเป็นปริศนาที่สมบูรณ์แบบที่ไม่ต้องมีการปรับเปลี่ยนอีกแล้ว แต่ให้ลองเล่นปริศนานั้นไปพร้อม ๆ กับการพัฒนาตัวต้นแบบ เมื่อเห็นว่าปริศนาใดที่ดูแล้วไม่น่าใช้งานได้หรือไม่สอดประสานกับปริศนาอื่น ให้ลองปรับเปลี่ยนแก้ไขไปเรื่อย ๆ จนลงตัว

ให้คาดหวังว่าจะมีการถอยหลังและเดินหน้าไปหลายครั้งในขณะที่ห้องปิดตายของผู้อ่านเคลื่อนที่อย่างช้า ๆ ไปสู่ความพร้อมในการใช้กับผู้เรียน “จริง”

มาต่อในขั้นตอนสุดท้าย โดยเริ่มคิดเกี่ยวกับ “**เบาะแสและคำใบ้**” ในขั้นตอนนี้ผู้อ่านสร้างและนำคำใบ้หรือเบาะแสไปสู่ผู้เรียน ผ่านอาจจะจำเป็นต้องเตรียมตัวให้พร้อมว่าจะปล่อยอะไรออกไป

ยิ่งไปกว่านั้นขั้นตอนสุดท้ายของการทำตัวต้นแบบ ให้เตรียมกระดาษหรือกระดานเพื่อสรุปกิจกรรมห้องปิดตายของผู้อ่านไว้ด้วย ตรวจสอบให้แน่ใจว่าผู้อ่านได้ทำอย่างครอบคลุมทั้งระบบ/โครงสร้างของปริศนาต่าง ๆ แล้ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งพื้นที่ว่างสำหรับปิดกั้นในแต่ละปริศนา (ถ้ามีการใช้กุญแจแบบสายคล้อง) ผู้อ่านนำเอากุญแจรวมเข้าไว้ในคำใบ้บนกระดานเดียวกันซึ่งเตรียมการไว้ล่วงหน้าได้ ข้อสรุปนี้จะทำให้ปริศนาง่ายขึ้นสำหรับผู้อ่านในการติดตั้งกิจกรรมใหม่อีกครั้งหลังจากแต่ละกลุ่มได้เล่นเสร็จสิ้นแล้ว

การทดสอบการเล่น

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญอย่างแท้จริง และตามที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น ควรจะทดสอบการเล่นซ้ำกันหลายครั้ง โดยครั้งแรกผู้อ่านอาจจะต้องการให้เพื่อนหรือเพื่อนร่วมงานมาทดสอบการเล่นให้ ก่อนที่จะนำไปให้คนทั่วไปซึ่งมีคุณลักษณะเหมือนกับผู้เรียนตอนสุดท้ายของผู้อ่าน ในขั้นตอนต่อมาต่อไปนี้จะเป็นสิ่งของบางอย่างที่ควรมองหาไว้ระหว่างที่อยู่ในช่วงการทดสอบการเล่นซ้ำ

สิ่งของหรือวัสดุที่แตกหักหรือเสียหายได้

สิ่งของหรือวัสดุที่ใช้ในการเล่นกิจกรรมห้องปิดตายควรจะทำจากวัสดุที่คงทน รองรับการถูกสัมผัสหรือรองรับแรงกระทำต่าง ๆ ที่จะต้องเกิดขึ้นเมื่อผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์ต่อวัตถุนั้น ๆ ได้ เช่น การขยับการกด หรือการบีบเพื่อไขปริศนา ก่อนที่จะนำกิจกรรมห้องปิดตายไปใช้จริง ควรเสริมความแข็งแรงของวัตถุเหล่านั้นทุกชิ้น แม้ว่าในการทดลองเล่น วัตถุเหล่านั้นจะไม่แตกหักหรือเสียหายก็ตาม

ซักถาม

นอกเหนือจากการทดลองการซักถามแบบ “ธรรมดา” ก็ยังมีการซักถามแบบพิเศษหลังจากทดสอบการเล่นแต่ละครั้ง โดยมีถามคำถามต่อไปนี้

- ผู้เล่นเข้าใจหรือไม่ว่าจะต้องทำอะไรหลังจากอธิบายวิธีการเล่นเกมเบื้องต้นในช่วงเริ่มเกม
- ผู้เล่นรู้สึกพึงพอใจต่อการซักถามแบบ “ธรรมดา” โดยตอบคำถามที่ได้รับหรือไม่
- ผู้เล่นรู้สึกว่าพวกเขาได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมหรือไม่
- ผู้เล่นจะเปลี่ยนแปลงอะไรถ้าพวกเขามีตัวเลือก

ความแตกต่าง/ระดับ

ตำแหน่งไหนในปริศนาที่คนเล่นจะหยุดชะงักซึ่งดูแล้วง่ายแต่จริง ๆ แล้วยากเกินไป ตำแหน่งไหนในปริศนาที่ดูเหมือนว่าไม่ท้าทายและง่ายเกินไปสำหรับผู้ทดสอบ

แม้ว่าผู้อ่านจะมีความสุขที่ดูเหมือนว่าปริศนานั้นใช้ได้ผลดี แต่ให้พิจารณาว่าจะปรับเปลี่ยนปริศนา (หรือคำใบ้ในปริศนา) ได้อย่างไร เพื่อที่จะทำให้เกมเหมาะสมกับกิจกรรมที่มีความแตกต่างกันไปในแต่ละระดับ

สิ่งรบกวน

ลองดูว่าตรงไหนที่ผู้เล่นดูเหมือนจะใช้เวลาค่อนข้างมาก ผู้เล่นได้เรียนรู้อะไรจากบริเวณนั้นหรือไม่ ผู้เล่นรู้สึกท้อแท้หรือผิดหวังโดยที่ไม่จำเป็นหรือไม่

พิจารณาปริศนาและอุปกรณ์ต่าง ๆ ซึ่งผู้อ่านออกแบบใหม่อีกครั้งได้อย่างไร เพื่อให้ผู้เล่นได้ใช้เวลาไปกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีคุณค่ามากขึ้น ให้คิดเกี่ยวกับว่าถ้ามีสิ่งที่ทำให้หลงทาง* โดยไม่ได้ตั้งใจภายในห้อง และออกแบบสิ่งที่ทำให้หลงทางนั้นออกมาได้อย่างไร

* สิ่งที่ทำให้หลงทาง (Red Herrings) เป็นสำนวนในภาษาอังกฤษ ปลาเฮอริงสีแดงคือปลาทะเลหมักเกลือแห้งรมควันชนิดหนึ่งซึ่งมีสีแดงเพราะการรมควันและมีกลิ่นแรง ซึ่งหมายถึงสิ่งซึ่งล่อให้หลงทาง หรือดึงให้หันเหไปจากประเด็นหรือเรื่องที่พูดกันอยู่ สำหรับการเขียนนิยายสำนวนนี้ถูกใช้อย่างจงใจให้คนอ่านเข้าผิดในตอนดำเนินเรื่อง แต่จบลงด้วยพล็อตที่ต่างไปจากที่ถูกหลอกให้เชื่อ เช่น ถูกลวงให้เข้าใจว่าบุคคลหนึ่งเป็นผู้ร้าย แต่สุดท้ายแล้วอีกคนหนึ่งคือฆาตกรตัวจริง (ที่มา : http://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/638080)

ความเกี่ยวข้องกันในทีม

ผู้ทดสอบการเล่นของทุกคนมีส่วนเกี่ยวข้องกันหรือไม่ มีช่วงเวลาที่มีคนยืนขึ้นแล้วเดินไปรอบ ๆ เหมือนไม่มีอะไรจะทำหรือไม่ ในขณะที่มีหนึ่งหรือสองคนกำลังยุ่งอยู่

มองหาสถานการณ์ดังกล่าวแล้วพิจารณาการลื่นไหนของปริศนาเพื่อให้ทุกคนมีอะไรได้ทำ การทดสอบการเล่นด้วยจำนวนผู้เล่นที่แตกต่างกันก็เป็นสิ่งจำเป็นในการตรวจสอบสถานการณ์นี้

ผสมผสานรูปแบบปริศนา

มีปริศนาอันไหนหรือไม่ที่เห็นได้ชัดเจนว่าทำให้ผู้ทดสอบการเล่นรู้สึกสับสน? มีรูปแบบปริศนาที่เหมือนกันมากจนเกินไปซึ่งเป็นเหตุให้เกิดความน่าเบื่อหรือไม่ มีบางประเด็นที่ผู้ทดสอบการเล่นนั้นต้องการคำใบ้เสมอเมื่อพวกเขาไม่รู้ว่าจะต้องทำอะไรต่อไปหรือไม่? ผู้ทดสอบการเล่นชอบหรือไม่ชอบปริศนาอันไหนบ้างหรือไม่?

พิจารณาสถานการณ์ดังกล่าวแล้วปรับแต่งเกมให้สมดุลกัน และบางทีอาจจะปรับเปลี่ยนปริศนาก็ได้ถ้าจำเป็น

เบาะแสและคำใบ้

ในห้องปิดตายเชิงพาณิชย์ เราเห็นวิธีที่แตกต่างกันมากมายในการนำส่งคำใบ้หรือเบาะแสพิเศษ แต่สำหรับห้องปิดตายทางการศึกษา ผู้เขียนจะคิดเอาว่าเราจะมีเทคโนโลยีในระดับต่ำเข้ามาเกี่ยวข้อง นั่นหมายความว่าเราจำเป็นต้องพิจารณาว่าเมื่อไรที่เราจะให้เบาะแสและคำใบ้มากขึ้น ผู้อ่านให้คำใบ้เพิ่มเติมเมื่อผู้เล่นขอคำใบ้หรือเมื่อผู้อ่านคิดว่าผู้เล่นต้องการคำใบ้ก็ได้ โดยเข้ามาในห้องได้แล้วนำคำใบ้มาให้ผู้เล่นแต่ละคนหรือแม้แต่นำคำใบ้ใส่ไว้ในซองจดหมายที่ปิดผนึก (หรือทางออนไลน์) มาให้ผู้เล่นก็ได้ โดยจะมีการปรับผู้เล่นโดยใช้เวลา เช่น หากเลือกที่จะใช้คำใบ้นั้น มีเงื่อนไขว่าเวลารวมในการไขปริศนาในเกมนั้นจะถูกเพิ่มเข้ามา มีผลให้ผู้เล่นกลุ่มนั้นได้คะแนนประจำกลุ่มน้อยลง เป็นต้น

การให้คำใบ้เมื่อได้รับการร้องขออาจจะเหมาะสมกับผู้เล่นที่มีการแข่งขันกันสูงซึ่งต้องการทำให้สำเร็จได้ด้วยตนเองและ “ชนะ” เกม แต่ผู้เล่นกลุ่มนี้อาจจะรู้สึกไม่พอใจถ้าพวกเขาได้รับการช่วยเหลือที่มากจนเกินไปก็ได้

สำหรับห้องปิดตายทางการศึกษาส่วนใหญ่ ผู้เขียนแนะนำว่าผู้อ่านควรจะใช้ดุลยพินิจของตนเองเมื่อผู้อ่านให้คำใบ้ ผู้อ่านต้องการให้คนส่วนใหญ่ทำให้เกมสิ้นสุด (หรือเกือบจะสิ้นสุด) มิฉะนั้นผู้เล่นจะไม่ได้ทำตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ทั้งหมดที่ผู้อ่านได้กำหนดไว้ ระมัดระวังความคิดและการให้คำใบ้ด้วย

จำนวนที่น้อยที่สุดเพื่อให้แน่ใจว่าผู้เล่นทำภารกิจในห้องได้สำเร็จ ตามความคิดผู้เล่นควรจะทำให้สำเร็จได้ภายในระยะเวลาที่กำหนดไว้ ลองเล่นดูคร่าว ๆ ไว้ว่าแต่ละปริศนาจะใช้เวลานานเพียงใดสำหรับผู้ทดสอบการเล่นเพื่อที่ว่าผู้อ่านจะได้รู้ว่าเมื่อไรที่ผู้เล่นกำลังตามไม่ทัน แล้วผู้อ่านก็จะปรับเวลาให้เหมาะสมในแต่ละคำใบ้ได้อย่างสอดคล้องกัน ผู้เขียนยังแนะนำอีกด้วยว่าผู้อ่านใช้คำใบ้เพื่อส่งเสริมระดับความสามารถที่แตกต่างกันในกลุ่มผู้เล่น ตรวจสอบให้แน่ใจว่าปริศนาของผู้อ่านเหมาะสมสำหรับผู้เรียนที่มีความสามารถสูงกว่า จากนั้นใช้คำใบ้สร้างปริศนาที่ง่ายกว่าสำหรับกลุ่มที่มีความสามารถในระดับต่ำกว่า

การที่จะทำให้เกมดำเนินไปอย่างลื่นไหล เป็นแบบเดียวกันทุกครั้งที่นำมาใช้ หรือนำไปให้ผู้อื่นใช้งานได้ด้วย ผู้อ่านอาจจะต้องการพิจารณาการเตรียมคำใบ้ล่วงหน้า

เตรียมคำใบ้ของผู้อ่านไว้หลังจากการทดลองการเล่นครั้งแรก ดังนั้นผู้อ่านมีความคิดที่ชัดเจนมากขึ้นว่าผู้เล่นอาจจะพยายามที่จะเข้าใจปริศนาของผู้อ่านหรือไม่ก็อาจจะพยายามแก้ปัญหาปริศนาเหล่านั้น จึงทำให้ผู้อ่านพิจารณาที่จะวางแผนในการกำหนดคำใบ้ให้เหมาะสมมากขึ้น ถ้าได้จัดเตรียมไว้แล้วในขั้นตอนก่อนหน้านี้

การสรุปย่อ/การซักถาม

การสรุปย่อที่ดีเป็นเรื่องสำคัญสำหรับกิจกรรมห้องปิดตายทุกรูปแบบ โดยควรจะให้การสรุปย่อไว้ในตั้งแต่จุดเริ่มต้นเพื่อให้คนได้รู้ว่ากิจกรรมภายในห้องนี้คาดหวังอะไร

มีรายการสามข้อที่ระบุไว้ในที่นี้ แต่ไม่ว่าอันไหนก็ตามขั้นตอนที่ผู้อ่านใช้นั้นจะต้องตรวจสอบให้แน่ใจว่าผู้อ่านได้รับการให้สัญญาณด้วยกฎพื้นฐาน (อย่าสัมผัสเครื่องหมายกากบาทอย่าเคลื่อนย้ายตู้ และอื่น ๆ) แม้กระทั่งในขั้นตอน “การค้นหาตนเอง” ก็ควรทำให้สำเร็จได้ด้วยวิธีเห็นได้ชัดเจนมากพอที่จะเป็นไปได้สำหรับผู้เล่น แต่ก็มีความสอดคล้องกันอย่างเป็นไปได้ด้วยเช่นกันภายในเรื่องเล่าของเกม

ในท้ายที่สุดตรวจสอบให้แน่ใจด้วยว่าผู้อ่านมีแผนสำหรับการซักถามผู้เล่น ใครก็ตามที่ไขปริศนาไม่ได้ จะต้องการรู้ว่าสาเหตุอะไรที่พวกเขาแก้ปัญหานั้นไม่ได้และพวกเขาต้องแก้ปัญหานั้นอย่างไร เช่นเดียวกับพวกเขาเข้าใกล้ความสำเร็จมากเพียงใด สำหรับเกมทางการศึกษา เหตุการณ์นี้เป็นโอกาสของผู้อ่านที่จะส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้ได้ด้วย ตรวจสอบให้แน่ใจว่าผู้อ่านได้วางแผนเรื่องการซักถามไว้อย่างรอบคอบและครอบคลุมวัตถุประสงค์การเรียนรู้ทั้งหมดแล้ว

มีบทให้ผู้เล่นอ่าน

วิธีการนี้จะนำบทที่ได้เขียนเอาไว้ล่วงหน้าแล้วมาอ่านให้ผู้เล่นฟัง (หรือให้ผู้เล่นอ่านเอง) เพื่ออธิบายเหตุการณ์หรือกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นต่อไป

วิธีการลักษณะนี้จะช่วยให้การให้ข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นเกมเป็นไปอย่างคงเส้นคงวา เหมือนกันทุกครั้งที่ทำการเล่นเกม และเหมาะกับในกรณีที่จะนำเกมนี้ไปให้ผู้อื่นใช้งาน นอกจากนี้ยังเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เล่นถามคำถามอีกด้วยหลังจากการอ่านบทซึ่งอธิบายเหตุการณ์และกิจกรรมในเกมว่าเข้าใจหรือไม่ อย่างไร

การค้นหาตนเอง

ไม่จัดเตรียมการสรุปย่อ (นอกจากกฎพื้นฐานบางข้อ) แต่ปล่อยให้รายละเอียดของเรื่องราวต่าง ๆ เปิดเผยออกมาอย่างช้า ๆ ด้วยตัวผู้เล่นเอง โดยใช้เกมเป็นตัวคลี่คลายประเด็น

วิธีนี้ค่อนข้างยากที่จะทำให้เกิดประสิทธิภาพ ในขณะที่การจัดเตรียมพฤติกรรมให้สอดคล้องกันกับผู้เล่นทุกคนของผู้อ่าน

วีดิทัศน์

แทนที่จะเป็นต้นฉบับ วิธีนี้จะเป็นการเตรียมวีดิทัศน์ไว้ล่วงหน้า ซึ่งทุกคนจะดูก่อนที่กิจกรรมของผู้อ่านจะเริ่มต้นขึ้น

วิธีนี้จะทำให้ได้รับประสบการณ์มากขึ้น เหมาะสมกับหัวข้อหรือเรื่องเล่าของเกม ในขณะที่การจัดเตรียมชุดข้อมูลให้สอดคล้องกับผู้เล่นทุกคน แม้ว่าเมื่อผู้อ่านไม่ได้อยู่ดำเนินกิจกรรมด้วยตนเอง วีดิทัศน์ก็จะได้ผลดีหากเปรียบเทียบกับต้นฉบับ

ข้อมูลเพิ่มเติม

ส่วนนี้เป็นสิ่งสุดท้ายที่รวมรายการอ่านเพิ่มเติมและการเชื่อมโยงไปสู่แหล่งสารสนเทศที่ผู้อ่านอาจจะใช้ประโยชน์ได้ รายการสำหรับวัสดุชุดเริ่มต้นที่จะใช้ในการทำต้นแบบของผู้อ่าน และบันทึกการสรุปย่อเกี่ยวกับเบาะแสและคำใบ้สำหรับกิจกรรมของผู้อ่าน

วัสดุชุดเริ่มต้น

รายการต่อไปนี้ไม่ใช่วัสดุที่ผู้เขียนคิดว่าผู้อ่านควรจะใช้ในห้องของผู้อ่าน แต่เป็นรายการวัสดุที่ผู้อ่านจะใช้การสร้างตัวต้นแบบในขั้นเริ่มต้น

เพิ่มรายการได้ตามที่ผู้อ่านเห็นว่าเหมาะสม แต่เป็นรายการวัสดุที่อนุญาตให้เลียนแบบตามขอบเขตของปริศนา ถึงแม้ว่าจะต้องการชุดอุปกรณ์ที่จะสร้างปริศนา “จริง” วัสดุต่าง ๆ ทั้งหมดนี้ก็ใช้ประโยชน์ได้อย่างกว้างขวาง ซึ่งรวบรวมมาจากเว็บไซต์ต่าง ๆ อาทิ Amazon

กุญแจแบบคล้องสายที่มีรหัส 3-4 ตัวเลข	วัสดุเหล่านี้หาซื้อได้ในราคาถูก ตรวจสอบให้แน่ใจว่าผู้อ่านได้ตั้งค่ารหัสไว้ที่ 0000 ถ้าไม่ได้ใช้กุญแจเหล่านี้ในตอนสุดท้ายของปริศนา
กุญแจที่ใช้รหัสข้อความในการปลดล็อค	โดยทั่วไปกุญแจเหล่านี้จะมีตัวอักษร 4-5 ตัวที่ผู้อ่านกำหนดคำศัพท์ได้ (หรือสุ่มชุดตัวอักษร) เพื่อเปิดกุญแจ เตรียมกุญแจแบบนี้ไว้มากกว่าหนึ่งอันเพื่อไว้ใช้เป็นทางเลือกในการผสมตัวอักษรและตั้งค่าใหม่ถ้าไม่ได้ใช้ในตอนท้าย
กุญแจแบบกำหนดทิศทาง	วัสดุในกลุ่มนี้อาจจะทำให้เกิดความน่ารำคาญได้นิดหน่อย แต่อย่างน้อยก็ทำให้ผู้อ่านออกห่างจากตัวเลข/ตัวอักษรสำหรับปริศนาทุกอัน เป็นกุญแจที่ให้ผู้อ่านได้เลือกทิศทางขึ้น ลง ซ้าย ขวา (หรือสัญลักษณ์อะไรก็ตามที่ใส่เพิ่มลงไป) ในชุดที่มีขนาดยาว
กล่องหรือกระเป๋าที่ล็อคได้หลายแบบ	กล่องเครื่องมือราคาถูกที่มาพร้อมกับที่ว่างขนาดเหมาะสมที่จะล็อค (และอาจจะมาเป็นชุดที่ภายในมีขนาดพอดีกัน) หรือกล่องไม้เนื้ออ่อนราคาถูกที่มีบานพับสำหรับใส่กุญแจขนาดเล็กซึ่งขนาดพอเหมาะกับกุญแจพอดี ลองหากระเป๋าราคาถูกที่มีช่องซิปสำหรับใส่ของขนาดใหญ่มากพอที่จะปิดผนึกไว้ได้ด้วยกุญแจ

ปากกายูวีและไฟฉาย	เป็นวิธีที่ง่ายในการสร้างข้อความล่องหน ส่วนใหญ่ที่ขายจะเป็นปากกานิรภัย ตรวจสอบให้แน่ใจว่าเป็นปากกาที่เขียนติดถาวร เพราะมีปากกาบางด้ามก็เป็นปากกาที่เขียนติดชั่วคราวและจะเลือนจางเมื่อเวลาผ่านไป
กระดาษโน้ตแบบมีกาว	โดยเฉพาะอันที่มีขนาดใหญ่ วัสดุนี้ดีมากสำหรับการเล่นกับความคิดที่ร่างออกมาแบบคร่าว ๆ
สำรับไพ่ที่เป็นหน้าว่าง	หาวัสดุนี้ได้จากเว็บไซต์เกมบางเว็บ แต่อาจจะหาได้จากเว็บไซต์ Amazon เช่นเดียวกับกระดาษโน้ตแบบมีกาว วัสดุเหล่านี้เหมาะสำหรับการเคลื่อนที่ไปโดยรอบและการเล่นกับความคิดของผู้อ่าน
ปากกาที่ดี	ผู้เขียนใช้ปากกาที่เขียนได้ชัดเจน โดยเขียนได้ทุกพื้นผิวสภาพที่แตกต่างกัน จึงเหมาะสำหรับการทำตัวต้นแบบ
บานพับสำหรับใส่กุญแจแบบล็อคได้	ตัวล็อคนี้จะใช้ในการล็อคกล่อง โดยการใส่ตัวล็อคไว้หลายตัว และแม่กุญแจทุกตัวบนกล่องต้องถูกปลดล็อค ผู้เล่นจึงจะเปิดกล่องได้ การใส่ตัวล็อคหลายตัวลักษณะนี้ จะช่วยเพิ่มความง่ายในการออกแบบเกมให้มีลักษณะของการไขปริศนาหลายปริศนาจึงจะไขปริศนาสุดท้ายหรือปริศนาใหญ่ของเกมนั้นได้
พจนานุกรมเล่มโปรด	ทำให้ชีวิตของผู้อ่านง่ายขึ้นเมื่อคิดถึงปริศนาคำศัพท์ ทั้งรูปแบบสิ่งพิมพ์และรูปแบบออนไลน์
กระดาษอะซิเตท	เป็นวัสดุที่ใช้ประโยชน์ได้หลากหลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับการลงสีหรือการเขียนลงไป (หรือพิมพ์ผลออกมาในขั้นตอนสุดท้าย) และการนำไปรวมกับวัสดุอื่น ๆ เพื่อที่จะเปิดเผยคำใบ้ที่ซ่อนไว้
กระดาษสี	เป็นวัสดุที่มีประโยชน์มากมาย
กรรไกร/มีดแกะสลัก	ถ้าผู้อ่านไม่ได้มีสิ่งของที่ต้องตัดแบ่งออกเป็นชิ้น อาจจะไม่รู้สึกสนุกมากพอที่จะสร้างตัวต้นแบบ
กระดาษจำนวนมาก	แบ่งตามประเภท เช่น กระดาษกราฟ อาจจะทำให้การทำตัวต้นแบบที่เป็นปริศนาคำศัพท์ง่ายขึ้น

รายการอ้างอิง

Blair, S. & Rillo, M. (2016). *How to Facilitate Meetings & Workshops Using the LEGO Serious Play Method*. London: ProMeet.

Brown, S. L., & Vaughan, C. C. (2010). *Play: how it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul* New York: Avery.

Caillois, R., & Barash, M. (2001). *Man, play, and games*. Urbana: University of Illinois Press.

Chalmers, M. (2008). Lessons from the academy: actuating active mass-class information literacy instruction. *Reference Services Review*, 36 (1), pp.23-38.

Chang, C., Hsu, C., & Chen, I. (2013). The relationship between the playfulness climate in the classroom and student creativity. *Quality & Quantity*, 47(3), 1493-1510

Chickering, Arthur W. and Gamson Zelda F. (1987). *Seven principles for good practice in undergraduate education*. Retrieved from: http://honolulu.hawaii.edu/intranet/committees/FacDevCom/guidebk/teachtip/7princip.htm

CILIP. (2018). *Definition of Information Literacy*. https://infolit.org.uk/ILdefinitionCILIP2018.pdf

Cooper, M. K. (1996). *Play as a component of the adult educational experience*. Paper presented at the Proceedings of the Fifteenth Annual Midwest Research-to-Practice Conference in Adult, Continuing, and Community Education.

Csikszentmihalyi, M. (1991). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: HarperPerennial

De Koven, B (2014). A playful path. Halifax, Canada: ETC Press.

Deterling, S. (2017). Alibis for adult play: A Goffmanian account of escaping embarrassment in adult play. *Games and Culture*, Online first, pp. 1-20. https://doi.org/10.1177/1555412017721086

Francis, P. (2009). *Inspiring writing in art and design: taking a line for a write*. Bristol, UK: Intellect.

Gauntlett, D. (2011). *Making is connecting: the social meaning of creativity, from DIY and knitting to YouTube and Web 2.0*. Cambridge: Polity.

Gibbs, G. (1988). *Learning by doing: A guide to teaching and learning methods*. London: Further Education Unit.

Glenn, P. Knapp, M. (1987). The interactive framing of play in adult conversations. *Communication Quarterly*, 35 (1), pp. 48-66.

Goffman, E. (1967). *Interaction ritual; essays in face-to-face behavior*. United States: Doubleday.

Goffman, E. (1971). *The presentation of self in everyday life*. London: Pelican Books.

Goffman, E. (1986). *Frame analysis: An essay on the organization of experience* (Northeastern University Press ed.). Boston: Northeastern University Press.

Koh, A (2014). The political power of play. *Hybrid Pedagogy*. Retrieved from: http://www.digitalpedagogylab.com/hybridped/political-power-of-play/

Kristiansen, P., & Rasmussen, R. (2014). *Building a Better Business Using the Lego Serious Play Method*. New Jersey: John Wiley & Sons Inc.

McGonigal, J. (2012). *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*. London: Jonathan Cape.

Pritchard, A. (2007). *Effective teaching with internet technologies: pedagogy and practice*. London: Paul Chapman.

Pritchard, A. (2008). *Ways of Learning: learning theories and learning styles in the classroom*, 2nd Edition. Abingdon, Oxon: David Fulton.

Selinker, M. & Snyder, T. (2013). *Puzzlecraft*. New York: Sterling

Van Vleet, M. & Feeney, B. (2015). Play behavior and Playfulness in Adulthood. *Social and Personality Psychology Compass*. 9(11), pp. 630-643. http://dx.doi.org/10.1111/spc3.12205

Walsh, A. and Inala, P. (2010). *Active Learning Techniques for Librarians: Practical Examples*. Chandos: Cambridge.

Walsh, A. and Coonan, E. (2013). *Only Connect … Discovery pathways, library explorations, and the information adventure*. Innovative Libraries, Huddersfield.

Walsh, A. (2014). The potential for using gamification in academic libraries in order to increase student engagement and achievement. *Nordic Journal of Information Literacy in Higher Education*, 6 (1). pp. 39-51. http://eprints.hud.ac.uk/21134/

Walsh, A. and Clementson, J. (2017). *Reasons to play in Higher Education*. In: The Power of Play - Voices from the Play Community. CounterPlay, Aarhus, Denmark, pp. 181-187.

Walsh, A (2017). Making Escape Rooms for Educational Purposes: A Workbook. Huddersfield: Innovative Libraries.

West, S. E., Hoff, E., Carlsson, I. (2016). Play and productivity: Enhancing the creative climate at workplace meetings with play cues. *American Journal of Play*, 9(1), pp. 71-85.

Wilson, F. (1999). *The Hand*. Vintage books edition. New York: Random House.

Wilson, M. (2002). Six views of embodied cognition. *Psychonomic bulletin & review*, 9(4), 625-636. doi: 10.3758/BF03196322

องค์กรและการประชุมที่มีประโยชน์

รายชื่อองค์กรและการประชุมต่าง ๆ บางรายการของสหราชอาณาจักรและแถบยุโรปต่อไปนี้มาจากประสบการณ์การร่วมงานของผู้เขียน มีประโยชน์แก่การพัฒนาและการแบ่งปันแนวทางปฏิบัติแก่ผู้อ่าน

ALT-PLSIG[26]

สมาคมเทคโนโลยีการเรียนรู้ กลุ่มที่มีความสนใจพิเศษเรื่องการเรียนรู้ที่สนุกสนาน เป็นหน่วยงานที่ให้สมัครสมาชิกได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายแก่ผู้ที่เป็นสมาชิกสมาคมเทคโนโลยีการเรียนรู้ (ALT) ซึ่งส่วนใหญ่คือกลุ่มที่ทำงานอยู่ในสถาบันอุดมศึกษาในสหราชอาณาจักร การประชุมของสมาคมนี้มีทั้งการประชุมทั้งแบบพบหน้ากันและแบบออนไลน์ โดยจะให้ความสำคัญกับประเด็นต่าง ๆ ต่อไปนี้

- การใช้เกมทุกประเภทเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ ทั้งเกมดิจิทัลและเกมแบบดั้งเดิม เกมออนไลน์ รวมไปถึงเกมที่เล่นได้ในโลกแห่งความเป็นจริง
- แนวทางปฏิบัติและทฤษฎีของการเล่นและการเรียนรู้
- การใช้แนวทางการเรียนรู้ที่สนุกสนานกับผู้เรียนในวัยผู้ใหญ่ ทั้งสภาพแวดล้อมที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ

CILIP IL G[27]

สถาบันบริการแห่งวิชาชีพบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ (CILIP) เป็นกลุ่มทางวิชาชีพด้านการรู้สารสนเทศ ให้สมัครสมาชิกได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายสำหรับผู้ที่ทำงานในองค์กรนี้ สมาชิกในกลุ่มจะได้รับความรู้เกี่ยวกับเรื่องการรู้สารสนเทศซึ่งเป็นประเด็นที่หน่วยงานนี้ให้ความสำคัญ อีกทั้งจะได้รับความรู้เกี่ยวกับการสอนเรื่องการรู้สารสนเทศโดยการใช้เกมด้วย

[26] http://www.alt.ac.uk/about-alt/special-interest-and-members-groups/playful-learning

[27] http://infolit.org.uk/

Counterplay[28]

การประชุมนี้จัดขึ้นโดยเฉพาะเพื่อนำความสนุกสนานมาสู่สังคม และยังเป็นการเปิดมุมมองของผู้ที่มาฝึกปฏิบัติให้มีทัศนคติที่กว้างขึ้นเกี่ยวกับการเล่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้การเล่นเพื่อเป็นสิ่งต่อต้านเกมที่ควบคุมการเล่นที่เข้มงวด รวมไปถึงกิจกรรมด้วย

DMLL[29]

ห้องปฏิบัติแทรกแซงการสื่อการเรียนรู้ แม้ว่าโดยทั่วไปจะอยู่ในมหาวิทยาลัยโคเวนทรี (Coventry University) ซึ่งนำสื่อออนไลน์ต่าง ๆ มาใส่ไว้มากมาย ทั้งตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ที่สนุกสนานและแนวทางต่าง ๆ ในการใช้สื่อเหล่านั้นเพื่อให้ใช้งานได้

LILAC: การประชุมด้านการรู้สารสนเทศ[30]

การประชุมประจำปีของหน่วยงานนี้มักจะเกี่ยวข้องกับแนวทางการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งมีกลุ่มเป้าหมายเป็นบุคลากรทางวิชาชีพบรรณารักษ์ การประชุมนี้เป็นการประชุมของ CILIP ILG

การประชุมการเรียนรู้ที่สนุกสนาน[31]

การประชุมนี้เป็น การประชุมที่มุ่งความสนใจเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมระหว่างการเรียนรู้และการเล่นสำหรับผู้ใหญ่ โดยทั่วไปผู้เข้าร่วมประชุมจะเป็นตัวแทนทางวิชาชีพบรรณารักษ์ โดยมีคณะผู้จัดงานเป็นกลุ่มเดียวกับที่จัดการประชุมในงาน ALT-PLSIG ด้วย

[28] http://www.counterplay.org

[29] http://www.lilacconference.com/

[30] http://www.lilacconference.com

[31] http://conference.playthinklearn.net/blog/

ภาคผนวก ข้อดีของการเล่นในระดับอุดมศึกษา

เนื้อหาในหน้าถัดไปต่อจากนี้จะเป็นการ์ตูนที่แต่งโดยผู้เขียนและวาดภาพประกอบโดยจอห์นนี เคลอเมนท์สัน โดยได้รับการตีพิมพ์ครั้งแรกตอนหนึ่งชื่อว่า “พลังแห่งการเล่น-เสียงจากชุมชนการเล่น”

การ์ตูนนี้เป็นความพยายามในการเขียนตอนหนึ่งซึ่งมีความสำคัญ โดยจะชี้แจงเหตุผลเกี่ยวกับวิธีการเล่นในระดับอุดมศึกษาซึ่งมีวิธีที่สนุกสนาน ตอนนี้การ์ตูนดังกล่าวมีให้อ่านในรูปแบบออนไลน์[32] แต่จะลดขนาดให้เล็กลงเพื่อให้เหมาะสมกับขนาดของกระดาษนี้

Walah, A. and Clementson, J. (2017). *Reasons to play in Higher Education*. In: The Power of Play – Voices from the Play Community. CounterPlay, Aarhus, Denmark, pp. 181-187.

[32] http://eprints.hud.ac.uk/id/eprint/31686/

การเล่นและความสนุกสนานใน ระดับอุดมศึกษา การ์ตูนสะท้อนข้อเท็จจริง

แอนดรู วอล์ช (เรื่อง)

จอห์นนี เคลอเมนท์สัน (ภาพประกอบ)

มีแรงกดดันมากมายในสถาบันระดับอุดมศึกษา และยังหาพื้นที่สำหรับการเล่นและความสนุกสนานได้ยากอีกด้วย แต่สมมติว่าประโยชน์ของการเล่นและความสนใจของผู้เรียน มหาวิทยาลัย และหน่วยงานภาครัฐเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นพร้อมกันล่ะ? การ์ตูนสั้นเรื่องนี้จะพิสูจน์ให้เห็นถึงสิ่งที่หน่วยงานนั้นได้ทำ และจากคำกล่าวที่ว่าไว้นั้นจะช่วยให้สถาบันอุดมศึกษาได้เห็นถึงความจำเป็นที่ว่าทุกหน่วยงานควรมีพื้นที่สำหรับการเล่นและความสนุกสนาน

ลิขสิทธิ์นวัตกรรมห้องสมุด, 2017

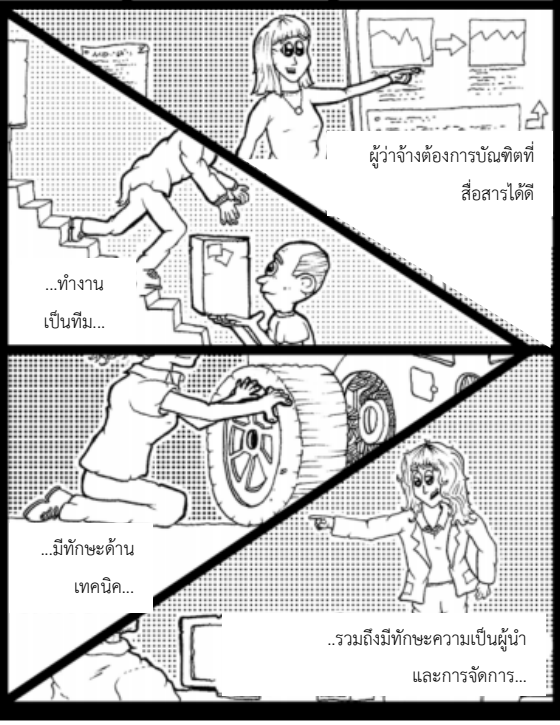
HTTP://INNOVATIVELIBRARY.ORG.UK/

มุมมองการศึกษาระดับอุดมศึกษาในประเทศสหราชอาณาจักร ทำให้รู้สึกได้ว่าเป็นเรื่องยากที่จะหาพื้นที่และการให้เหตุผลสำหรับการเล่น “มหาวิทยาลัยต้องลงมือทำให้มากกว่าการสาธิต มหาวิทยาลัยต้องเพิ่มความสมจริงและการสร้างคุณค่าให้คงอยู่ถาวรแก่ผู้เรียนทุกคน โดยส่วนใหญ่จะให้นิยามว่าการผลิตผู้เรียน “ให้พร้อมสู่สังคม” และเพื่อตอบสนองความต้องการในการเพิ่มจำนวน “บัณฑิตที่มีทักษะ” ซึ่งมีคุณสมบัติเหมาะสมแก่การจ้างงาน*

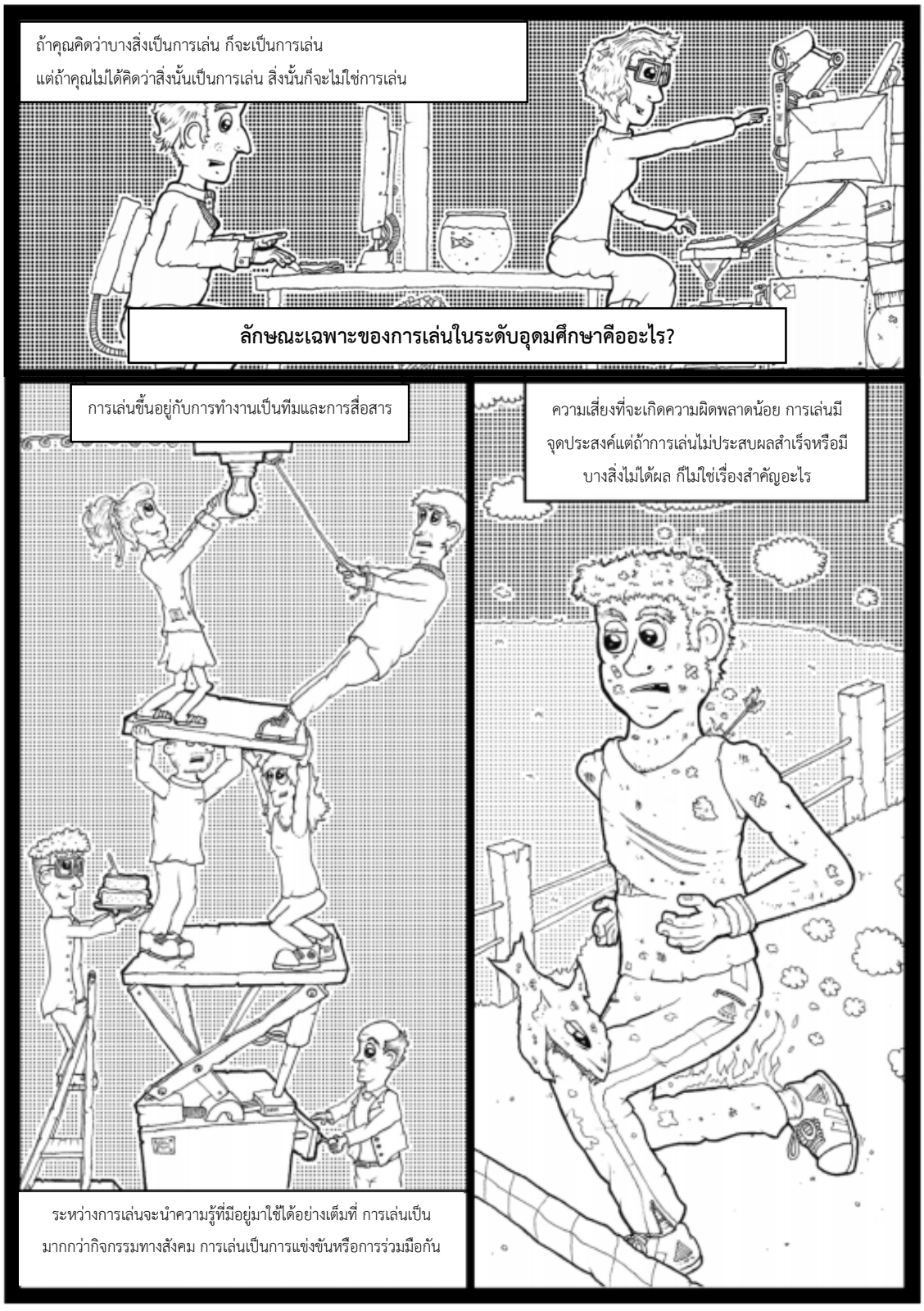
*จอห์นสัน, 2015 รัฐมนตรีว่าการมหาวิทยาลัยและวิทยาศาสตร์

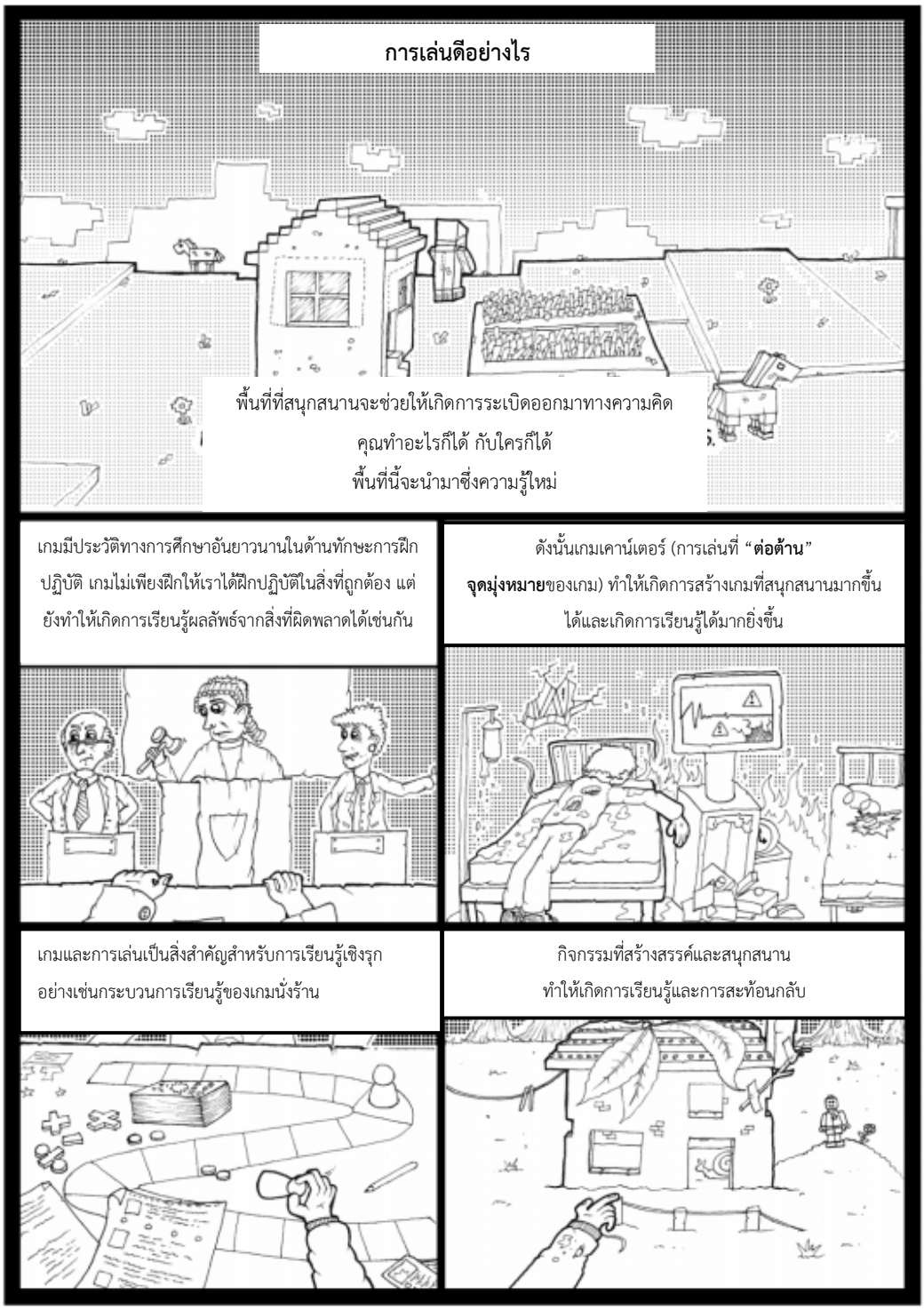
“คุณค่า” ถูกเชื่อมโยงไปยังประเด็นที่ว่าผู้เรียนจะได้รับ**เงิน**เท่าไรเมื่อสำเร็จการศึกษา **แผนงานการสอนที่ดีเยี่ยม**จะเป็นสิ่งที่ควบคุมรายได้ของมหาวิทยาลัย

ความกดดันในการคัดเลือกบุคคลด้วยด้วยวิธีการพิจารณาจากตารางการจัดอันดับซึ่งเป็นสิ่งที่ได้รับความสำคัญ**มากขึ้น**



การเล่น ความสนุกสนาน และเกม คืออะไร?
การเล่นและเกมอยู่ในตำแหน่งของแถบวัดระดับจาก “อิสระ” ในการเล่นซึ่งมีจินตนาการ ไปสู่เกมที่มีรูปแบบในระดับสูง
เกมทางการศึกษา แนะนำการเล่นในระดับอุดมศึกษาได้ ทั้งในปริมาณของการเล่นที่มากขึ้นหรือน้อยลง
แม้จะเป็นเกมที่มีรูปแบบทางการก็ทำให้สนุกได้ถ้าคุณให้ผู้เล่นปรับเปลี่ยนกฎได้ตามที่พวกเขาต้องการ
ฮุยซินกา ให้นิยาม การเล่นไว้ว่า เราอาจจะเรียกการเล่นว่ากิจกรรมอิสระโดยมีจุดยืนเกี่ยวกับความอยากรู้อยากเห็นออกจากการใช้ชีวิตที่ “ปกติ” แต่ไม่ได้จริงจัง ในขณะเดียวกันก็เป็นการดูดกลืนผู้เล่นอย่างมากและอย่างที่สุด เป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับสิ่งที่ไม่ได้สนใจและไม่ได้หวังผลกำไร เกมดำเนินต่อไปภายใต้ขอบเขตของเวลาและพื้นที่ที่เหมาะสม ตามที่กฎกติกาได้กำหนดไว้และวิธีการที่เป็นระเบียบ เกมยังส่งเสริมรูปแบบของการจัดกลุ่มทางสังคม...
ความสนุกสนานเป็นลักษณะที่เกิดขึ้นในพื้นที่หรือเป็นทัศนคติซึ่งส่งเสริมการเล่นได้
การเล่นมักจะถูกนึกถึงให้เกิดขึ้นใน “วงกลมวิเศษ” ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเองถูกยับยั้งไว้ ผู้เล่นคิดให้แตกต่างไปจากประเด็นที่กำหนดไว้ ผู้คนต้องการการเริ่มต้นการเล่นและการดำเนินการต่อการสร้างกลุ่มในสังคมก็จะได้รับการส่งเสริม
บางคนมีความคิดที่สนุกสนานและมีแนวโน้มที่จะคิดได้ว่า
“ฉันเล่นกับสิ่งนี้ได้หรือไม่?”
“ฉันสนุกสนานได้อย่างไร?”
“ฉันใช้ตัวเลือกที่หลากหลายอะไรได้บ้างเพื่อจะเล่น?”


ถ้าคุณคิดว่าบางสิ่งเป็นการเล่น ก็จะเป็นการเล่น
แต่ถ้าคุณไม่ได้คิดว่าสิ่งนั้นเป็นการเล่น สิ่งนั้นก็จะไม่ใช่การเล่น
ลักษณะเฉพาะของการเล่นในระดับอุดมศึกษาคืออะไร?
การเล่นขึ้นอยู่กับการทำงานเป็นทีมและการสื่อสาร
ความเสี่ยงที่จะเกิดความผิดพลาดน้อย การเล่นมี
จุดประสงค์แต่ถ้าการเล่นไม่ประสบผลสำเร็จหรือมี
บางสิ่งไม่ได้ผล ก็ไม่ใช่เรื่องสำคัญอะไร
ระหว่างการเล่นจะนำความรู้ที่มีอยู่มาใช้ได้อย่างเต็มที่ การเล่นเป็น
มากกว่ากิจกรรมทางสังคม การเล่นเป็นการแข่งขันหรือการร่วมมือกัน


การเล่นดีอย่างไร
พื้นที่ที่สนุกสนานจะช่วยให้เกิดการระเบิดออกมาทางความคิด
คุณทำอะไรก็ได้ กับใครก็ได้
พื้นที่นี้จะนำมาซึ่งความรู้ใหม่
เกมมีประวัติทางการศึกษาอันยาวนานในด้านทักษะการฝึกปฏิบัติ เกมไม่เพียงฝึกให้เราได้ฝึกปฏิบัติในสิ่งที่ถูกต้อง แต่ยังทำให้เกิดการเรียนรู้ผลลัพธ์จากสิ่งที่ผิดพลาดได้เช่นกัน
ดังนั้นเกมเคาน์เตอร์ (การเล่นที่ “ต่อต้าน” จุดมุ่งหมายของเกม) ทำให้เกิดการสร้างเกมที่สนุกสนานมากขึ้นได้และเกิดการเรียนรู้ได้มากยิ่งขึ้น
เกมและการเล่นเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการเรียนรู้เชิงรุก อย่างเช่นกระบวนการเรียนรู้ของเกมนั่งร้าน
กิจกรรมที่สร้างสรรค์และสนุกสนาน ทำให้เกิดการเรียนรู้และการสะท้อนกลับ

ข้อสรุป

หน่วยงานราชการและผู้จ้างงานต้องการบัณฑิตจากมหาวิทยาลัย ที่มีคุณสมบัติดี ตอบสนองความต้องการ ทำงานเป็นทีม สื่อสารได้ดี ปัจจัยเหล่านี้นำไปสู่หน้าที่การงานที่ดีขึ้นและเป็นพลเมืองที่ดีต่อสังคม

การเล่นช่วยให้ผู้คนรู้สึกมีส่วนร่วมกันในกลุ่ม (ซึ่งช่วยให้เกิดการจดจำเนื้อหาได้) โดยพิจารณาจากจากแนวคิดต่าง ๆ ที่หลากหลาย ได้แก่ ทักษะการฝึกปฏิบัติทำให้เกิดการเรียนรู้สนุก (ซึ่งช่วยให้ได้รับความรู้ตามที่กำหนดและความคิดสร้างสรรค์) ความท้าทายในการเรียนรู้ (เป็นส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญต่อความพึงพอใจของผู้เรียน) เรียนรู้การสื่อสารที่ดีและทักษะการทำงานเป็นทีม (ซึ่งจำเป็นต่อการจ้างงานบัณฑิต) แต่ยังมีทักษะอื่น ๆ ที่สำคัญอีกด้วย คือ การเป็นคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ รู้สึกเห็นอกเห็นใจ คิดตรึกตรอง และมีความอดทน

สุดท้าย แต่ไม่ท้ายสุด บ่อยครั้งการเล่นยังเป็นสิ่งที่สนุก หน่วยงานราชการ ผู้จ้างงาน มหาวิทยาลัย อาจจะไม่ได้ใส่ใจเกี่ยวกับความสนุกสนาน แต่ถ้าเราทำให้เกิดความสนุกสนานขึ้นได้ในเวลาเดียวกันกับที่เราทำให้เกิดทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นดังกล่าว แล้วทำไมเราจะไม่ทำล่ะ?

หนังสืออื่น ๆ ที่น่าสนใจจากสำนักพิมพ์ Innovative Libraries

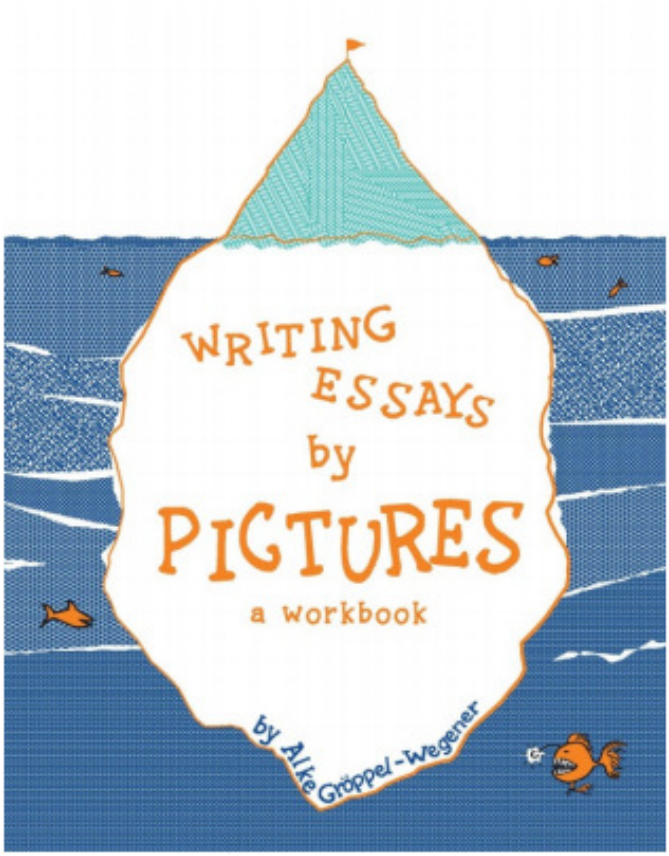
“Only Connect...การค้นพบเส้นทาง การสำรวจห้องสมุดและการผจญภัยไปกับสารสนเทศ” แสดงให้เห็นถึงการค้นพบสารสนเทศที่มีอยู่มากมาย เรานำเสนอขอบเขตของข้อมูลสารสนเทศซึ่งมาจากผลการสะท้อนการค้นหาขั้นตอนที่เป็นรูปแบบนำไปสู่เรื่องราวในห้องสมุด

ราคามาตรฐาน 19.95 ปอนด์

ISBN: 978-0957665217

“หนังสือขนาดเล็กเกี่ยวกับวิธีการสอนสำหรับบรรณารักษ์” เล่มนี้เป็นฉบับพิมพ์ครั้งที่ 2 (ขนาดกระดาษ A6 จำนวน 100 หน้า) เป็นหนึ่งในชุดหนังสือ 70 วิธีการสอนและแนวคิดสำหรับบรรณารักษ์ วิธีการต่าง ๆ ส่วนใหญ่จะมีความยาวเพียง 1 หน้า ซึ่งจะทำให้เกิดการนำความคิดและวิธีการต่าง ๆ ไปปรับใช้ในการสอนของผู้อ่านได้ดีขึ้น

ราคามาตรฐาน 9.95 ปอนด์
ISBN: 9781911500117



“การเขียนเรียงความด้วยรูปภาพใช้การอนุมานสิ่งที่เห็นเพื่ออธิบายชิ้นส่วนเล็ก ๆ ทั้งหมดซึ่งจะนำไปสู่การวิจัยและการเขียนในระดับเข้มข้น โดยเฉพาะขั้นตอนต่าง ๆ ทั้งหมดที่ถูกซ่อนไว้ นำมาให้ผู้เรียนได้ลองทำในครั้งแรก

การเขียนเรียงความด้วยรูปภาพ เป็นหนังสือที่อธิบายพื้นฐานการค้นคว้าทางวิชาการตั้งแต่ระดับพื้นฐาน ทำให้คนที่ต้องการค้นหาวิธีที่จะเขียนโดยทำออกมาให้เห็นภาพได้...และสนุกสนานด้วย!

ราคามาตรฐาน 15 ปอนด์

ISBN สิ่งพิมพ์: 978-0957665224

จดหมายขออนุญาตแปลหนังสือ

preedee pluemsumrangit <preedee@nsru.ac.th>

request your legal permission to translate the book

preedee pluemsumrangit <preedee@nsru.ac.th> 26 กันยายน 2561 18:16
ถึง: andywalsh@innovativelibraries.org.uk, a.p.walsh@hud.ac.uk

Dear Mr.Walsh,

My name is Preedee Pluemsamrungit. I am a full-time lecturer at the Department of Library and Information Science, Faculty of Humanities, Nakhon Sawan Rajabhat University. I am writing this email to ask for your official permission to translate your book *The librarians' book on teaching through games and play* into Thai language to be used as one of our educational resources.

Currently, I am teaching a course entitled *Information Literacy*. The objectives of the course are to develop the student's ability to realize the needs for information technology; to gain access to information; to conduct assessment of information; and to utilize information morally and effectively. The course thus provides the learners the opportunities to access the information and develop the essential skills to be used for facilitating their lifelong learning.

Throughout seven years I have been teaching this course, I realize the importance of developing the innovative teaching methods and up-to-date learning materials in order to comply with the university's policy about promoting active and student-centered learning. In addition, to achieve the aforementioned learning objectives of the course, I have found that *The librarians' book on teaching through games and play* by Andrew Walsh (ISBN: 978-1-911500-07-0) will be an insightful resource book for our teachers and students.

Therefore, I would like to request your legal permission to translate the book into Thai language in order to be publicized as a major teaching and learning resource in our course accordingly. Moreover, the publication of this translation is also helpful for my academic promotion as an associate professor. If you would kindly allow me to translate your copyright book, please inform me the operating procedure and the expenses it might cost via this email or the contact information provided. I would appreciate your kind consideration and cooperation in advance and look forward to your response.

Sincerely yours,
Preedee Pluemsamrungit

จดหมายได้รับอนุญาตให้แปลหนังสือ

preedee pluemsumrangit <preedee@nsru.ac.th>

request your legal permission to translate the book

Andrew Walsh <A.P.Walsh@hud.ac.uk> 26 กันยายน 2561 19:13
ถึง: preedee pluemsumrangit <preedee@nsru.ac.th>

Dear Preedee Pluemsamrungit,

I'm glad you feel it will be useful to your students and I'm happy to give permission! I released the book under a CC-BY-NC licence (https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/), so under this licence you are welcome to translate and use it in any way you wish to, as long as you don't sell it. The terms of the licence means that any work created from it (such as a translation) should also have the same licence applied. Although it isn't strictly necessary under the licence, I'd really appreciate receiving a PDF copy of the translation myself when you finish it.

The latest version (along with a draft version) is available at **https://osf.io/6xhrp/** as a PDF, if you'd find the original Word document easier to work from, please let me know and I will happily send it to you.

Regards,