

สก๊อปหน้า 5



**'บอร์ดเกม'จากไอเดียเยาวชน
 สื่อความรู้สู่การแก้ปัญหาสังคม**



'บอร์ดเกม'จากไอเดียเยาวชน สื่อความรู้สู่การแก้ปัญหาสังคม

ในการพัฒนาสังคมให้ผู้คนสามารถ
 อยู่กันเป็นปกติสุขนั้น นอกจากการใช้
 กลไกทางกฎหมายแล้ว “การให้ความรู้
 เพื่อสร้างจิตสำนึก” ก็เป็นสิ่งสำคัญไม่
 ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน “สร้างความเข้าใจ
 ว่าเหตุใดจึงควรทำหรือไม่ทำสิ่ง
 นั้นๆ” ซึ่งการให้ความรู้หากสอนกัน
 ตรงๆ หลายครั้งหลายหนอาจจะน่าเบื่อ
 เกินไป “ต้องใช้ทั้งศาสตร์และศิลป์ในการสร้างสื่อ”
 ที่ผู้รับสารจะได้ทั้งความสนุกและสอดแทรกความรู้เข้าไป
 พร้อมกัน

เมื่อเร็วๆ นี้ “สก๊อปหน้า” มีโอกาสเดินทางไปยัง
 จ.เชียงใหม่ และ จ.ตาก เพื่อเยี่ยมชมนวัตกรรม “บอร์ดเกม”
 (Board Game) ที่เป็นผลงานการคิดค้นโดยเยาวชน
 ในพื้นที่ตาม “โครงการออกแบบเกมออกแบบสังคม”
 ซึ่งมีผู้สนับสนุนหลักอย่าง คณะวิทยาการเรียนรู้และ
 ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ร่วมกับ บริษัท
 บ้านปู จำกัด (มหาชน) คัดเลือกจากผู้สมัครระดับมัธยม
 ปลายหรือเทียบเท่าจำนวน 180 ทีม ให้เหลือ 20 ทีม

น.ส.มัลลิกา ยาโนยะ นักเรียนชั้น ม.5
 โรงเรียนสรรพวิทยุ อ.แม่สอด จ.ตาก เป็นคนหนึ่งที่
 สนใจโครงการนี้และร่วมกันกับเพื่อนๆ หยิบยกปัญหา
 “สารแคดเมียม (Cadmium) ปนเปื้อนในแหล่งน้ำ”



หน้า

Naew Na
Circulation: 900,000
Ad Rate: 1,500

Section: First Section/ภาพ-ข่าวสังคม

วันที่: อาทิตย์ 3 กุมภาพันธ์ 2562

ปีที่: 39

ฉบับที่: 13796

หน้า: 1(ซ้าย), 5

Col.Inch: 117.69 Ad Value: 176,535

PRValue (x3): 529,605

คลิป: สีส

หัวข้อข่าว: สกู๊ปหน้า: 'บอร์เกม'จากไอเดียเยาวชน สื่อความรู้สู่การแก้ปัญหาสังคม

ในพื้นที่ลุ่มน้ำดาว อ.แม่สอด มาทำเป็นบอร์ดเกมชื่อ “Cadmium Control” ให้ความรู้กับผู้คนในท้องถิ่น ซึ่งแคะเมียมเป็นสารพิษที่เมื่อเข้าสู่ร่างกายมนุษย์จะทำให้เกิดอาการเสื่อมของไขข้อกระดูก โรคกระดูกพรุน ภาวะโลหิตจางและโรคไตวาย การให้ความรู้เพื่อป้องกันและลดผลกระทบจึงจำเป็นมาก

“ผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับบทบาทเป็นชาวบ้านที่อยู่อาศัยในพื้นที่ที่มีการปนเปื้อนของสารแคะเมียม และผู้เล่นแต่ละคนจะต้องทำการปลูกพืช เลี้ยงสัตว์เพื่อดำรงชีวิตอยู่ โดยต้องทำให้พืชและสัตว์ดูดซึมสารแคะเมียมให้น้อยที่สุด ซึ่งผู้เล่นจะได้เรียนรู้ความสามารถในการดูดซับสารแคะเมียมที่แตกต่างกันของพืชและสัตว์แต่ละชนิด ทำให้สามารถเลือกบริโภคพืชและสัตว์แต่ละชนิดได้อย่างปลอดภัย และได้เรียนรู้วิธีการป้องกันสารปนเปื้อนแคะเมียมที่จะเข้าสู่พืชและสัตว์แต่ละชนิดอย่างเหมาะสม” น.ส.มัลลิกา กล่าว

ไม่เฉพาะปัญหาสิ่งแวดล้อมที่เป็นเรื่องเฉพาะท้องถิ่นเท่านั้นที่เยาวชนคนรุ่นใหม่ให้ความสนใจ สำหรับทีมงานของ โรงเรียนแม่อนวิทย์ อ.แม่อน จ.เชียงใหม่ เลือกว่าจะหยิบปัญหา “การรังแกกันบนโลกออนไลน์” (Cyber Bullying) ที่เป็นเรื่องใหญ่ทั่วโลกในยุค 4.0 มาอธิบายในรูปแบบบอร์ดเกม โดย น.ส.ชลธิชา อุ่นแอบ นักเรียนชั้น ม.5 โรงเรียนแม่อนวิทย์ 1 ในสมาชิกผู้ออกแบบบอร์ดเกม “CBL-Game Cyber Bullying Lost Game” กล่าวว่า วันนี้เยาวชนเข้าถึงสื่อออนไลน์ได้ง่ายเพียงแค่มือถือที่มีโทรศัพท์มือถือ การรังแกกันจึงไปปรากฏอยู่ในนั้นด้วย

จึงกลายเป็นที่มาของการพัฒนาบอร์ดเกมซึ่งวิธีการเล่น คือจะจำลองสถานการณ์การรังแกกันทางไซเบอร์ขึ้นมา เมื่อผู้กลายเป็นผู้ถูกรังแก จะเลือกวิธีแก้ปัญหาอย่างไร โดยมีรูปแบบการจัดการสถานการณ์ในเกมให้เลือกประกอบด้วย 1.การจัดการเชิงบวก 11 วิธีการ (สีเขียว) 2.จัดการพลังภายในตัวคน 9 วิธี (สีเหลือง) และ 3.จัดการด้วยการโต้ตอบ/ป้องกัน 4 วิธีการ (สีแดง)

“จุดเด่นของเกมคือ การสร้างภูมิคุ้มกันทางใจให้เกิดขึ้นในตัวผู้เล่นและสร้างความตระหนักในการดำรงสิทธิ์ของตนเอง ผู้เล่นจะได้เรียนรู้ถึงผลกระทบของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและตระหนักถึงผลเสียที่จะตามมาจากการเลือก

วิธีการจัดการสถานการณ์ทั้งเชิงบวก เชิงลบ และจัดการด้วยพลังภายในตัวคนเพื่อให้ผู้เล่นมาคิดเปรียบเทียบกับเหตุการณ์จริง นำไปสู่การยับยั้งชั่งใจก่อนการรังแกผู้อื่น และการรับมืออย่างเหมาะสม เมื่อประสบเหตุการณ์ในสถานการณ์จริง” น.ส.ชลธิชา ระบุ

จาก 2 ตัวอย่างข้างต้นและอีกหลายตัวอย่างที่ไม่อาจกล่าวได้ทั้งหมด ดร.พุทธราด อังณะกูร รองคณบดีฝ่ายวิจัยและข้อมูล คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ กล่าวเสริมว่า “เกมการเรียนรู้” เป็นเครื่องมือที่ทรงพลังในการจำลองสถานการณ์เพื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริงให้แก่ผู้เล่น เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ทดลองแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และรับรู้ถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการกระทำของผู้เล่นภายใต้บริบทของสถานการณ์จำลองขึ้น

โดยปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลยุทธ์ของผู้เล่นและพลวัตของเกม ก่อให้เกิดการพัฒนาทักษะการคิดเชิงออกแบบเป็นการเรียนรู้ที่หยั่งรากลึก ยิ่งไปกว่านั้น “เกมการเรียนรู้ยังสามารถเผยแพร่สู่ผู้เรียนได้ง่าย” และเป็นวงกว้างกว่าวิธีการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบอื่น ซึ่ง “ทักษะที่สำคัญที่ใช้สร้างเกมคือทักษะเชิงออกแบบ” (Design thinking)

เป็นวิธีที่นักออกแบบใช้เพื่อหาแนวทางแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และเหมาะสมกับบริบทของปัญหา

ซึ่งการจะออกแบบแนวทางแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้ต้องมีหลายทักษะประกอบกัน เช่น ความเข้าใจผู้อื่น การคิดเชิงบูรณาการ การมองเห็นโอกาสและความเป็นไปได้ในทุกสถานการณ์ การสงสัยใคร่รู้ และการ

ทำงานร่วมกับผู้อื่น การปลูกฝังกระบวนการออกแบบ และ

บ่มเพาะคุณลักษณะของผู้ที่มีความคิดเชิงออกแบบจำเป็น
 ต้องให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง เพื่อเปิดโอกาส
 ให้ผู้เรียนได้คิดค้นกลยุทธ์ในการแก้ปัญหาจากสถานการณ์
 ต่างๆ

ขณะที่ น.ส.ขวัญจิรา วรรณพันธุ์ ผู้อำนวยการ
 กลุ่มพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการจัดการมัธยมศึกษา
 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.)
 กล่าวว่า ได้สังเกตเห็นเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการ มีความ
 ตั้งใจในเรื่องของการคิด วิเคราะห์ และการคิดนวัตกรรม
 ใหม่ ๆ โดยเฉพาะสิ่งที่น่าชื่นชมคือ “มีการเชื่อมโยงไป
 สู่ครอบครัว และชุมชน เพื่อจะแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น” ซึ่ง
 มีจิตสาธารณะอย่างแท้จริง

“เรื่องนี้ตรงกับความต้องการของปัจจุบัน คือวิชาการ
 เป็นเลิศ สร้างสรรค์เชิงผลงาน และบริการสังคมซึ่งเป็น
 คุณลักษณะที่ต้องการให้เรียนรู้อย่างแท้จริง และยังได้เห็น
 การพัฒนาการของการนำเสนอข้อมูล ได้เห็นความตั้งใจที่จะ
 ช่วยเหลือสังคมซึ่งสามารถพัฒนาต่อยอดไปอีกได้ไกล ถ้ามี
 เยาวชนที่สามารถทำแบบนี้ได้ จะสามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น
 ประเทศไทยได้เป็นอย่างดี” น.ส.ขวัญจิรา กล่าวในท้ายที่สุด

SCOOP@NAEWNA.COM