

สรุปสัมมนาหัวข้อ “GAMIFICATION ” ตัดปีกการจัดการเรียนการสอน พิชิตแผนการพัฒนาบุคลากร ที่แตกทุกขั้นตอนกับ Gamification

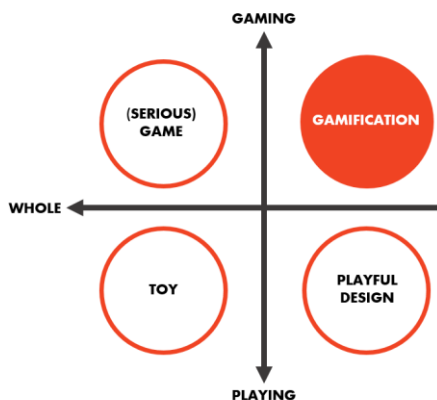
ผศ.นันธิดา อนันตชัย

EdSociate Special ได้จัดสัมมนาในหัวข้อ “GAMIFICATION” ตัดปีกการจัดการเรียนการสอน พิชิตแผนการพัฒนาบุคลากรที่แตกทุกขั้นตอนกับ Gamification เมื่อวันที่ 1 กันยายน 2566 โดยมีคุณเมธวิน พิติพรวิวัฒน์ CEO & Co-founder สถาบัน BASE Playhouse และ รศ.ดร.นันทิ์ สุริย์ วิทยาลัยการศึกษาดลลิตชีวิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เป็นวิทยากร ซึ่งจากการเข้าร่วมสัมมนาครั้งนี้ข้าพเจ้าได้รับความรู้ซึ่งเป็นเทคนิคการใช้กลไกเกมที่จะช่วยกระตุ้นหรือสร้างการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แก่ผู้เรียนในชั้นเรียน รวมไปถึงการช่วยให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดและเรียนรู้จนเกิดทักษะได้ สรุปความรู้ได้ดังนี้

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) หมายถึง การใช้เทคนิคในรูปแบบของเกมมาใช้ เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคน เกิดการตรวจสอบ ปรับปรุง และหาวิธีการแก้ไขปัญหา ให้เกิดการเสพติดในบริบทต่างๆ เช่น กรณีการใช้เทคนิค Gamification ในการเรียนการสอน เป็นสิ่งที่ช่วยในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน เกิดการเสพติดการเรียนรู้ เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม Gamification มีความแตกต่างจาก Game base learning เนื่องจาก Game base learning เป็นแค่เพียงการใช้เกมเป็นเครื่องมือในการสร้างการเรียนรู้เท่านั้น แต่ Gamification เป็นการออกแบบกลไกให้ความรู้สึกของผู้ใช้สนุก เหมือนกับการเล่นเกม เพื่อเป้าหมายบางอย่างที่ผู้ออกแบบต้องการ เช่น เป้าหมายทางธุรกิจ เป้าหมายในการเปลี่ยนพฤติกรรมผู้เรียน เป็นต้น

ความแตกต่างระหว่าง Gamification กับเกมอธิบายได้จากโมเดลของ Sebastian อธิบายว่า การเล่น (Playing) กับ ความเป็นเกม (Gaming) มีความแตกต่างกัน และปริมาณสัดส่วนที่ผสมลงไปในบริบทต่างๆ ไม่ว่าจะแค่บางส่วน (Parts) หรือเป็นส่วนผสมทั้งหมด (Whole) จะเป็นตัวกำหนดว่าสิ่งนั้นๆ คือ Gamification หรือไม่ ดังรูป

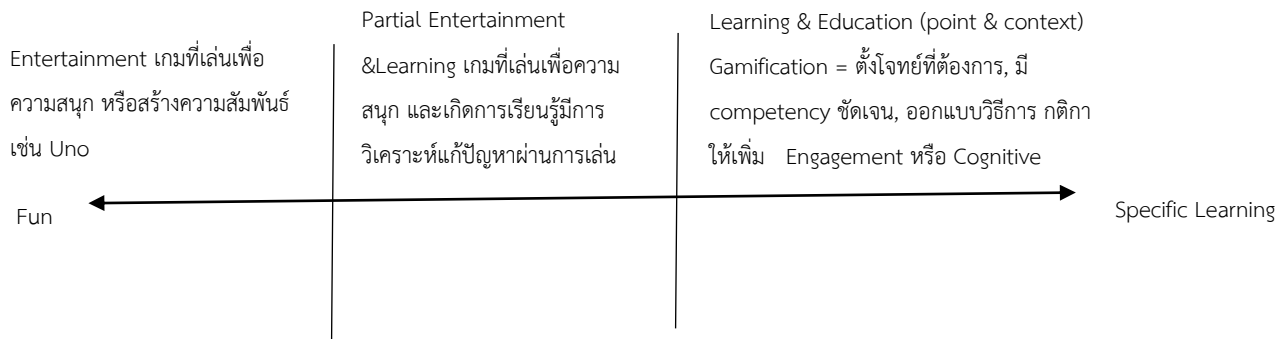


Playing คือการเล่นที่ไม่มีกติกา เช่น การเล่นของเล่นต่างๆ ส่วน Gaming คือ การเล่นภายใต้กฎกติกาที่ชัดเจน ออกแบบมาเพื่อความสุข ซึ่ง Gamification จะอยู่บนช่องขวาบน ซึ่งเป็นการเอาความเป็นเกม (Gaming) มิกติกามาใช้บางส่วน ผสมกับ Objective ที่ต้องการของเกม เช่น การทำให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม Engagement หรือเกิด Cognitive เป็นต้น

Sebastian Deterding, Dan Dixon, Rilla Khaled, and Lennart Nacke. 2011.

เทคนิคการสร้าง Gamification อยู่ภายใต้เงื่อนไขพื้นฐาน basic ของสมองมนุษย์ที่ถูกออกแบบมาเพื่อการแก้ไขปัญหา เมื่อรับรู้ข้อมูลจากสิ่งแวดล้อมรอบตัว แล้วประมวลผลแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น เมื่อเกิดการผิดพลาดจะเกิดกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาได้ดีขึ้น ดังนั้นการสร้างเครื่องมือที่จะช่วยทำให้เกิดการมีส่วนร่วม และเลือกกลไกที่เหมาะสมเพื่อสร้างภาวะให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมเป็นไปตามเป้าหมาย ใช้กติกาที่ไม่ยากหรือไม่เกินไป ช่วยให้การเรียนรู้ ประมวลผล และเกิดการพัฒนาทักษะและพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งแบ่งการเรียนรู้ผ่านเกมออกเป็น Knowledge, Skill, Mindset จนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้ใช้ตามเป้าหมายของผู้ออกแบบ

การแบ่งรูปแบบของเกมตามเป้าหมายหมายในระดับต่างๆ



ขั้นตอนการสร้าง Gamification มีดังนี้

1. มีกฎ (Rules) เกมจะต้องมีการบอกถึง กฎ กติกา วิธีการเล่น วิธีการให้คะแนน หรือเงื่อนไข เวลา โดยอธิบายไว้เพื่อให้ผู้เล่นปฏิบัติตาม ผู้ออกแบบเกมจะต้องเป็นผู้กำหนดกฎต่างๆ ให้ชัดเจน
2. มีเป้าหมาย (Goals) ที่ชัดเจนว่าต้องการให้เกิดอะไรขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย (Knowledge, Skill, Mindset)
3. มีเรื่องราว (Story) มีการดำเนินเรื่องราวตั้งแต่จุดเริ่มต้นของเกม มีกิจกรรมการเรียนรู้
4. มีกลไก ได้แก่
 - สร้าง Feedback loop/Error loop ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่จะบอกว่า ยากหรือง่ายเกินไป, สร้างบทเรียน, ช่วยให้เกิดการมีส่วนร่วม, เป็นแนวทางในการปรับกลยุทธ์
 - การให้รางวัล (Reward) เพื่อเป็นการจูงใจให้ผู้เล่นแข่งขันกัน เพื่อจูงใจให้กับผู้เล่นที่ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ เช่น แด้ม (Point) คะแนน หรือการได้เลื่อนระดับขั้น (Level) หรือการลงโทษ (Punishment) เช่น Game over การตัดแต้ม การได้ลดระดับขั้น (Level) ซึ่งควรจะมีป้ายรายการจัดลำดับคะแนน (Leader Board) ให้ผู้เล่นเห็นพัฒนาการ
 - ระดับ (Levels) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความท้าทายต่อเนื่อง เกิดเป้าหมาย (Goals) ใหม่ ได้รับความกดดันมากขึ้น ทำให้มีการใช้ประสบการณ์ ทักษะ

