



## แนะนำหนังสือ

หนังสือ **Inventing and Playing Games in the English Classroom : A Handbook for Teachers** มี Kenneth Davis และ John Hollowell เป็นผู้เขียนและบรรณาธิการพิมพ์ในปี พ.ศ. 2520 โดยสำนักพิมพ์ The National Council of Teachers of English ประเทศสหรัฐอเมริกา หนังสือเล่มนี้แบ่งออกเป็น 6 บทด้วยกัน เมื่อจบบทที่ 6 แล้วจะเป็นตัวอย่างการเล่นเกมชนิดต่างๆ ที่ครูสามารถนำมาเล่นในห้องเรียนเพื่อเป็นการสอนภาษาอังกฤษได้ ผู้เขียนแบ่งเกมส์ออกเป็น 2 ชนิด คือ

1. Educational Games มีลักษณะสำคัญ 3 ประการ
  - 1.1 วัตถุประสงค์ในการเล่น
  - 1.2 การตัดสินว่าใครเป็นผู้แพ้ ใครเป็นผู้ชนะ
  - 1.3 กฎเกณฑ์ในการเล่น

Educational Games อาจเรียกว่า Nonsimulation Games ก็ได้ จุดประสงค์ของการเล่นเกมประเภทนี้คือการฝึกพูด ฝึกวิจารณ์และพัฒนาทักษะต่างๆ ของนักเรียน ตัวอย่างเกมส์ประเภทนี้ได้แก่ Scrabble, Vowel Lotto, Parchese, The Myth Games และ The Game of Macbeth.

2. Simulation Games เป็นเกมส์ประเภทที่ต้องใช้กระดานในการเล่น ดัดแปลงมาจาก Pentagon War Games ซึ่งเป็นยุทธวิธีที่ใช้ในการรบในสงครามโลกครั้งที่ 2 วิธีเล่นเป็นการเลียนแบบการเคลื่อนพลรบในสงคราม แต่ลดจำนวนทหารให้น้อยลง และดัดแปลงการเล่นให้ง่ายขึ้น เกมส์ประเภทนี้ได้นำเข้ามาเล่นในเมืองไทยเราบ้างแล้ว เช่น เกมส์ฮิตเลอร์บุก หรือ

หมากรุกเยาวชน ตัวอย่างของ Simulation Games เช่น Madison Avenue Game, Publishing Game, H.Z. Zitch, Grand Illusion, Square Corners และ The Blankety-Blank Game.

### บทที่ 1 : Why Play Games ?

Hollowell และ Davis กล่าวว่า ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2513 เป็นต้นมา การสอนภาษาอังกฤษในห้องเรียนได้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จากการศึกษาที่ครูเป็นผู้มีบทบาทแต่เพียงผู้เดียวมาเป็นนักเรียนมีส่วนร่วมกิจกรรมในห้องเรียนมากขึ้น การแก้ปัญหาต่างๆ ของนักเรียนได้กลายเป็นหัวใจของการเรียนและเป็นหน้าที่ของครูที่จะต้องรับผิดชอบ และติดตามผล การเล่นเกมจึงเริ่มเข้ามามีบทบาทสำคัญ เพราะถือว่า เกมเป็นเครื่องมือในการช่วยให้คำอธิบายของครูแจ่มชัดขึ้น การสอนภาษาอังกฤษโดยการเล่นเกมจึงมีประโยชน์มาก เพราะนอกจากนักเรียนจะมีโอกาสร่วมในกิจกรรมแล้ว นักเรียนยังต้องค้นคว้าตลอดเวลาและยังเป็นการสร้างเสริมความร่วมมือกันระหว่างนักเรียนในห้องนั้นๆ อีกด้วย

### บทที่ 2 : How To Run the Game.

Beary, Salvner และ Wesolowski กล่าวว่า การที่จะเป็นผู้คุมเกมที่ดีนั้น จะต้องมีการเตรียมตัว และการฝึกหัดอย่างดี เมื่อครูเป็นผู้ควบคุมเกม หน้าที่ของครูจะเปลี่ยนไปจากเดิม กลายเป็นผู้ให้ความสะดวก ผู้ฟัง ผู้สังเกตการณ์ ผู้ให้คำแนะนำสนับสนุน ผู้วิจารณ์ และผู้ช่วยเหลือเมื่อนักเรียนต้องการ การเตรียมตัวและการหัดเล่นเกมก่อนนำไปสอนนักเรียนจึงเป็นสิ่งจำเป็นมาก ครูจะต้องทราบว่าเกมเหล่านั้น จะสอนทักษะแก่นักเรียนตามที่ครูต้องการหรือไม่ และเกมที่นำมาสอนนั้น จะนำมาซึ่งสิ่งสร้างเสริมหรือการตัดสินใจที่ถูกต้องมากกว่าจะเป็นการสอนให้จดจำข้อเท็จจริงหรือไม่ ในการเล่นเกมควรจะเล่นร่วมกันได้ทั้งห้อง โดยแบ่งออกเป็นทีมโดยให้ในแต่ละทีมมีทั้งนักเรียนเก่งและไม่เก่งปนกัน ซึ่งทำให้นักเรียนสามารถเรียนจากกันและกันได้ระหว่างการเรียนอาจมีปัญหาเกิดขึ้น ครูให้นักเรียนพยายามแก้ปัญหาเอง และไม่ควรรจะเก็บคะแนนในช่วงเวลาที่มีการเล่นเกม เพราะการเล่นเกมทำให้นักเรียนเรียนรู้ความผิดพลาดของตนเองและอยากที่จะเสี่ยงในการทำผิด หลังจากจบการเล่นเกมแล้วควรมีการอภิปรายและประเมินผลในการเล่นเกมนั้นๆ

### บทที่ 3 : How To Design the Game.

การออกแบบเกมส์ต่างๆ ที่ใช้ในการสอนภาษาอังกฤษนั้น Hollowell ได้อ้างถึงหนังสือของ Clark Abt ชื่อ Serious Games ซึ่งให้คำอธิบายถึงขั้นตอนต่างๆ ในการออกแบบเกมส์ไว้ 7 ขั้นตอนด้วยกันว่า เกมส์ที่ดีนั้นจะต้องประกอบด้วย

- 3.1 คำจำกัดความของจุดประสงค์ในการเล่นเกมส์นั้น ๆ
- 3.2 การจำกัดเวลาของการเล่น
- 3.3 ขั้นตอนในการเล่น
- 3.4 วิธีเล่น และการแบ่งทีม
- 3.5 การวางกฎเกี่ยวกับการแพ้หรือชนะ
- 3.6 แหล่งที่มา และข้อบังคับซึ่งผู้เล่นต้องปฏิบัติ
- 3.7 วิธีทำผังหรือกระดานสำหรับเล่น

### บทที่ 4 : The Classroom as Game.

Davis กล่าวว่าในห้องเรียนเราไม่สามารถเล่นเกมส์ได้ตลอดเวลา เนื่องจากจะไม่มีเกมส์เพียงพอแล้วยังมีสิ่งที่น่าสนใจมากกว่า แต่อย่างไรก็ตามการเล่นเกมส์นอกจากจะให้ความสนุกสนานแล้วยังให้ผลดีในการสอนภาษาอังกฤษอีกด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเป็นการกระตุ้นและท้าทายความสนใจและความสามารถของนักเรียน ทำให้เกิดความกระตือรือร้นและใฝ่หาความรู้ครูสามารถเปลี่ยนบรรยากาศในห้องเรียนให้เป็นห้องสำหรับเล่นเกมส์ โดยมีนักเรียนเป็นผู้เล่นกฎต่างๆ ในห้องเรียนก็คือกฎในการเล่นเกมส์นั่นเองและมีครูเป็นผู้คุมเกมส์

### บทที่ 5 : Why not to Play Games.

Hashimoto ได้กล่าวไว้ว่า การเล่นเกมส์นั้นไม่ใช่จะเหมาะกับครูและนักเรียนทุกคน เพราะการเล่นเกมส์เปรียบเสมือนการเล่นการพนัน ทั้งครูและนักเรียนจะต้องเสีย เราไม่สามารถจะรู้ว่าในการเล่นเกมส์ชนิดใดชนิดหนึ่งจะกินเวลานานเท่าไร เกมส์นั้นๆ จะล้มเหลวหรือไม่ผู้เล่นจะมีปฏิกิริยาอย่างไร ฉะนั้นในการสอนภาษาอังกฤษโดยการเล่นเกมส์จะได้ผลดีก็ต้องอาศัยครูที่มีความเชื่อมั่นในตัวเอง เป็นผู้มีความคิดริเริ่มทั้งนักเรียนจะต้องเป็นผู้ที่ใฝ่รู้ด้วย

### บทที่ 6 : Tomorrow's Games.

ในบทสุดท้าย Davis และ Hollowell กล่าวไว้ว่าเกมส์ที่ใช้ในการสอนภาษาอังกฤษมีน้อยมากเมื่อเทียบกับเกมส์ทางสังคมวิทยา ในปัจจุบันนี้นักคณิตศาสตร์และนักสังคมวิทยาได้นำคอมพิวเตอร์เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการสร้างเกมส์ใหม่ๆ ขึ้น เพื่อนำไปพัฒนาการสอนในวิชาทั้งสองให้ได้ผลยิ่งขึ้น ฉะนั้นจึงหวังไว้ว่าคอมพิวเตอร์เทคโนโลยีสามารถสร้างเกมส์ใหม่ๆ ขึ้นเพื่อช่วยในการสอนภาษาอังกฤษด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสอนโครงสร้างของภาษา สอนการเขียนเรียงความ หรือสอนเกี่ยวกับวรรณคดีต่างๆ

นอกจาก 6 บทที่กล่าวมาแล้ว หนังสือเล่มนี้ยังกล่าวถึงเกมส์ชนิดต่างๆ อีก 8 ชนิด พร้อมทั้งวิธีเล่นอย่างละเอียดว่าเกมส์แต่ละชนิดมีวิธีเล่นอย่างไร และมีอุปกรณ์อะไรบ้างในการเล่นเกมส์นั้น ๆ เกมส์บางชนิดเหมาะสำหรับสอนการเขียนและการพูดภาษาอังกฤษ เช่น Madison Avenue Game, H.Z. Zich, Square Corners และ Grand Illusion แต่ The Blankety-Blank Game เป็นเกมส์ที่สอนการเขียนโดยเฉพาะ ส่วน The Publishing Game เหมาะสำหรับใช้สอนการอ่านและการเขียนรวมกัน The Myth Game และ The Game of Macbeth เหมาะสำหรับใช้สอนการพูดโดยเฉพาะ เพราะนักเรียนแต่ละคนจะต้องสวมบทบาทต่างๆ ตามบทละคร และต้องพูดตามบทนั้นๆ

สรุปได้ว่าหนังสือ Inventing and Playing Games in the English Classroom โดยมี Kenneth Davis และ John Hollowell เป็นผู้เขียนและบรรณาธิการนี้ ไม่เหมาะที่จะเป็นหนังสืออ้างอิงทางวิชาการ แต่เหมาะอย่างยิ่งที่จะเป็น หนังสือคู่มือครูในการสอนภาษาอังกฤษในระดับกลางมากกว่าระดับสูง โดยเฉพาะครูที่สอนเกี่ยวกับการพูดและการเขียน ครูสามารถนำเกมส์ต่างๆ มาช่วยปรับปรุงการพูดและการเขียนของนักเรียนให้ดีขึ้น ช่วยเปลี่ยนบรรยากาศในห้องเรียนให้สดใสมากกว่าเดิม จึงใคร่ขอเชิญครูที่สนใจเกี่ยวกับเรื่องเกมส์ต่างๆ ลองอ่านหนังสือเล่มนี้ ท่านจะพบสิ่งที่น่าสนใจมากที่สุด ข้อที่น่าสนใจอีกอย่างของหนังสือเล่มนี้คือภาษาที่ใช้ชัดเจน เข้าใจง่าย มีการยกตัวอย่างประกอบพร้อมทั้งมีแผนภูมิแสดงด้วย นับได้ว่าเป็นหนังสือเกี่ยวกับเกมส์ที่ใช้ในการสอนภาษาอังกฤษที่น่าอ่าน น่าสนใจ และมีค่าควรแก่การศึกษาเล่มหนึ่ง

ปรียา ธีระวงศ์