

การใช้เกมเพื่อส่งเสริมกิจกรรมห้องสมุดเคลื่อนที่

กานดาวัลย์ คุณานนท์วิทยา*

บทคัดย่อ

บทความนี้ต้องการนำเสนอเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้เกมร่วมกับกิจกรรมห้องสมุดเคลื่อนที่ โดยยกกรณีศึกษาจากโครงการห้องสมุดเคลื่อนที่เพื่อชุมชนในภูมิภาคตะวันตก ของภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ซึ่งเริ่มโครงการครั้งแรกในปี พ.ศ. ๒๕๕๖ และปัจจุบันมีโรงเรียนที่ร่วมโครงการแล้ว ๑๕ โรงเรียน จาก ๗ จังหวัด โครงการนี้จะนำกระเป๋าหนังสือไปสู่วิทยาลัยและหมู่บ้าน กระเป๋าหนังสือระหว่างโรงเรียนที่อยู่ใกล้เคียงกัน มีการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านให้กับโรงเรียนต่างๆ นอกจากนี้ยังมีการจัดกิจกรรมเกมซึ่งถือว่าเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญอีกกิจกรรมหนึ่ง ผู้เขียนได้นำเสนอข้อมูลสามส่วนที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกม คือ ความหมายของเกม การประยุกต์ใช้เกมประเภทต่างๆ ให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ และ ประเด็นสุดท้ายคือข้อควรพิจารณาสำหรับการเลือกเล่นเกมให้เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมห้องสมุดเคลื่อนที่ ซึ่งหากผู้จัดกิจกรรมห้องสมุดเคลื่อนที่สามรถที่จะประยุกต์และเลือกเล่นเกมให้เหมาะสมกับโครงการได้แล้วนั้น เกมจะเป็นกิจกรรมที่นำไปใช้ในกิจกรรมห้องสมุดเคลื่อนที่เพื่อรณรงค์และส่งเสริมให้เยาวชนรักการอ่านหนังสือได้เป็นอย่างดี

บทนำ

การอ่านเป็นหัวใจของการพัฒนาคนและพัฒนาชาติ เนื่องจากการอ่านเป็นทักษะเบื้องต้นของการพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านกาพย์ การพูดและการเขียน และยังเป็นทักษะพื้นฐานสำคัญในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง จากความสำคัญของการอ่าน กระทรวงศึกษาธิการจึง

*อาจารย์ประจำภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร นครปฐม

ได้กำหนดจุดมุ่งหมายของการปฏิรูปการศึกษา โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่สำคัญคือ เป็นผู้ใฝ่รู้และแสวงหาความรู้ที่มีคุณค่าในการดำรงชีวิต การทำงาน และพัฒนาสติปัญญา ฉะนั้นการอ่านจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการเรียนรู้ทางวิชาการและการรับรู้ข้อมูลข่าวสารต่างๆ และนำความรู้ที่ได้จากการอ่านมาพัฒนาความคิดได้อย่างเหมาะสม ซึ่งจะก่อให้เกิดปัญญา ความคิด ความสร้างสรรค์ในการพัฒนาตนเองและสังคม (อรุณ จันทวานิช ๒๕๔๖ : คำนำ)

ถึงแม้ว่ารัฐบาลจะเห็นคุณค่าและประโยชน์ของการอ่าน และได้พัฒนานโยบายที่มุ่งพัฒนาทักษะการอ่านและการเรียนรู้แล้วก็ตาม แต่จากการสำรวจสถิติการอ่านหนังสือของคนไทยโดยสำนักงานสถิติแห่งชาติ พบว่าค่าเฉลี่ยการอ่านหนังสือของคนไทยอยู่ในเกณฑ์ต่ำ โดยในปี พ.ศ. ๒๕๔๖ พบว่าคนไทยอ่านหนังสือเพียง ๓๕.๕ ล้านคน ในขณะที่มีผู้ไม่อ่านหนังสือสูงถึง ๒๒.๔ ล้านคน หรือคิดเป็นร้อยละ ๔๐ ของประชากรทั้งหมด และเมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมด้านการอ่านกับต่างประเทศ พบว่าคนไทยอ่านหนังสือเพียง ๕ เล่มต่อคนต่อปี ในขณะที่คนสิงคโปร์อ่านหนังสือ ๑๗ เล่มต่อคนต่อปี และคนสหรัฐอเมริกาอ่านหนังสือสูงถึง ๕๐ เล่มต่อคนต่อปี นอกจากนี้ยังพบสถิติว่ามีคนไทยต่ำกว่าร้อยละ ๓ ที่เข้าใช้บริการห้องสมุดประชาชนเพียง ๑ ครั้งต่อปี และที่สำคัญมีประชากรเพียงร้อยละ ๑ ที่เป็นสมาชิกห้องสมุดประชาชน โดยในปี พ.ศ. ๒๕๔๖ มีผู้ที่เป็นสมาชิกห้องสมุดเพียง ๔๒๐,๐๐๐ คนเท่านั้น (การอ่าน : หัวใจสำคัญของการพัฒนาชาติ ๒๕๔๖ : ๕)

จากผลการสำรวจดังกล่าว สำนักงานสถิติแห่งชาติยังให้ข้อเสนอแนะว่าควรจะทำให้มีการรณรงค์และส่งเสริมให้ประชาชนรักการอ่าน โดยรัฐบาลควรมีส่วนร่วมในการกำหนดราคาหนังสือให้ถูกลง และเพิ่มจำนวนห้องสมุดประจำหมู่บ้านหรือชุมชน รวมทั้งหน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนควรที่จะร่วมมือพร้อมทั้งสนับสนุนให้ประชาชนรักการอ่านเพิ่มมากขึ้น โดยต้องเริ่มปลูกฝังตั้งแต่วัยเด็ก และต้องเริ่มต้นจากครอบครัวเป็นลำดับแรก ซึ่งพ่อแม่ควรเป็นแบบอย่างที่ดีให้แก่ลูก เพื่อให้ลูกได้ซึมซับพฤติกรรมดังกล่าวตั้งแต่แรกเกิด นอกจากนี้สถานศึกษาก็มีส่วนสำคัญที่จะผลักดันให้เด็กรักการอ่าน โดยการจัดกิจกรรมส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนได้อ่านหนังสือเพิ่มขึ้น (การอ่าน : หัวใจสำคัญของการพัฒนาชาติ ๒๕๔๖ : ๕)

สำหรับแนวทางการรณรงค์และส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนรักการอ่านนั้น มีหลากหลายวิธีด้วยกัน อาทิเช่น การจัดนิทรรศการหนังสือ การจัดสัปดาห์การอ่านหนังสือ การสนทนาและแนะนำหนังสือที่เหมาะสมกับความสนใจของเด็กในแต่ละวัย การโต้วาทีเพื่อนำไปสู่การอ่าน การจัดค่าย

กิจกรรมต่างๆ การจัดตั้งชมรมหรือโครงการที่เกี่ยวกับการอ่านหนังสือ เช่น โครงการประกวดการอ่านและการเขียน การประกวดการแสดงความคิดเห็นจากหนังสือ การแข่งขันการตอบปัญหาจากหนังสือ รวมทั้งการจัดศูนย์การเรียนรู้หรือห้องสมุดเคลื่อนที่

ในที่นี้ได้นำเสนอแนวทางการจัดศูนย์การเรียนรู้หรือห้องสมุดเคลื่อนที่ ซึ่งเป็นอีกวิธีหนึ่งในการรณรงค์และส่งเสริมให้ประชาชนรักการอ่านได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะในพื้นที่ที่บริการด้านการอ่านอื่นๆ ยังเข้าไปไม่ถึง ซึ่งพื้นที่ดังกล่าวก็มีหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนได้ให้ความสำคัญในการจัดกิจกรรมห้องสมุดเคลื่อนที่ขึ้นหลายโครงการ ตัวอย่างเช่น กรมการศึกษานอกโรงเรียน กระทรวงศึกษาธิการ ได้จัดเรือห้องสมุดศูนย์การเรียนรู้เคลื่อนที่ ออกไปให้บริการกับประชาชนที่อาศัยตามลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยา เพื่อให้ประชาชนที่อาศัยตามลุ่มน้ำเกิดสำนึกและได้มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมทางน้ำ อีกทั้งยังมีจุดประสงค์เพื่อส่งเสริมความภาคภูมิใจในอารยธรรมลุ่มแม่น้ำอีกด้วย ลักษณะการให้บริการของเรือห้องสมุดศูนย์การเรียนรู้เคลื่อนที่นั้นเหมือนกับห้องสมุดทั่วไป คือให้บริการวัสดุการอ่านที่ไม่เพียงแต่ให้บริการภายในเรือเท่านั้นยังมีการนำหนังสือขึ้นไปให้บริการบนฝั่งตามสถานที่ที่เหมาะสมอีกด้วย

นอกจากเรือห้องสมุดศูนย์การเรียนรู้เคลื่อนที่แล้ว ยังมีโครงการอื่นๆ อีกที่จัดขึ้นหลายโครงการโดยมีวัตถุประสงค์เดียวกัน คือการขยายโอกาสทางการศึกษาและกระตุ้นส่งเสริมให้ประชาชนรักการอ่าน เช่น โครงการกระบะปาหนังสือสู่ชุมชน โครงการห้องสมุดริมรั้วสำหรับคนเดินทาง โครงการรถห้องสมุดเคลื่อนที่ของกรุงเทพมหานคร ที่ให้บริการกับประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลตามชุมชนต่างๆ เช่น วัด แหล่งชุมชนแออัดและบริเวณเขตก่อสร้าง

เป็นที่น่าสังเกตว่าบริการดังกล่าวข้างต้นไม่ว่าจะเป็นเรือ-รถห้องสมุดศูนย์การเรียนรู้เคลื่อนที่หรือโครงการอื่นๆ ที่จัดให้บริการด้านการอ่านนั้น ส่วนใหญ่จะให้บริการกับประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลเท่านั้น แต่ความต้องการด้านการอ่านมิได้มีเฉพาะประชากรในเขตเมืองหรือตามจังหวัดใหญ่ๆ เท่านั้น ประชากรที่อาศัยอยู่ตามจังหวัดต่างๆ ทั่วทุกภูมิภาคของประเทศก็ยังมีความต้องการบริการด้านการอ่านแต่ยังขาดแคลนบริการดังกล่าวอยู่เช่นเดียวกัน

จากสถานการณ์ดังกล่าวข้างต้น ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการอ่านและความสำคัญของการพัฒนาเยาวชนซึ่งจะเป็นกำลังสำคัญของชาติในอนาคต จึงได้จัดโครงการห้องสมุดเคลื่อนที่เพื่อชุมชนในภูมิภาคตะวันออกเฉียง

เนื่องจากพื้นที่ดังกล่าวถือเป็นท้องถิ่นที่เป็นที่ตั้งของมหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ ซึ่งประกอบไปด้วย ๘ จังหวัด ได้แก่ จังหวัดกาญจนบุรี นครปฐม ประจวบคีรีขันธ์ เพชรบุรี ราชบุรี สมุทรสงคราม สมุทรสาคร และสุพรรณบุรี อีกทั้งการให้บริการทางวิชาการแก่ชุมชน เพื่อสร้างความเข้มแข็งแก่ชุมชนนั้น ถือเป็นพันธกิจข้อหนึ่งของมหาวิทยาลัยศิลปากรอีกด้วย (มหาวิทยาลัยศิลปากร ๒๕๔๘ : ๒)

โครงการดังกล่าวจะให้บริการด้านการอ่าน การจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านแก่เด็กนักเรียนในระดับประถมศึกษาและระดับต่ำกว่าประถมศึกษา โดยภาคิวิชา ได้เริ่มโครงการครั้งแรกในปี พ.ศ. ๒๕๔๖ จนถึงขณะนี้ได้ดำเนินโครงการและจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านกับโรงเรียนในเขตภูมิภาคตะวันตก โดยมีโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการแล้ว ๑๓ โรงเรียน จาก ๗ จังหวัด ดังนี้ ๑. จังหวัดนครปฐม มีโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ ๔ โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนวัดกงลาด โรงเรียนวัดทุ่งผักกูด โรงเรียนบ้านรางอี่เม้ย และโรงเรียนบ้านหัวถนน ๒. จังหวัดราชบุรี ได้แก่ โรงเรียนวัดหนองกลางด่าน ๓. จังหวัดกาญจนบุรี ได้แก่ โรงเรียนบ้านพลูปลู และโรงเรียนวัดปากกิเลน ๔. จังหวัดสุพรรณบุรี ได้แก่ โรงเรียนหรรษาสุจิตต์วิทยา ๕. จังหวัดสมุทรสงคราม ได้แก่ โรงเรียนบ้านบางป่อและโรงเรียนบ้านคูฉี่ ๖. จังหวัดสมุทรสาคร ได้แก่ โรงเรียนวัดกระช้ำขาว และโรงเรียนบ้านชายทะเลบางกระเจ้า ๗. จังหวัดเพชรบุรี ได้แก่ โรงเรียนบ้านบางเก่า โรงเรียนบ้านป่อไร่ โรงเรียนบ้านหนองเฒ่าถ่าน โรงเรียนบ้านนายาง โรงเรียนบ้านเนินทราย โรงเรียนบ้านดอน โรงเรียนบ้านร่องระกำ และในปี พ.ศ. ๒๕๕๐ นี้ ภาคิวิชา จะดำเนินโครงการต่อไปกับโรงเรียนในเขตจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เพื่อให้ครอบคลุมทุกจังหวัดในเขตภูมิภาคตะวันตก

สำหรับการให้บริการด้านการอ่านแก่โรงเรียนในพื้นที่ดังกล่าว นั้นมีวิธีการให้บริการดังนี้คือ เน้นที่การนำกระเป่าหนังสือไปสู่วรรณและการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน กระเป่าหนังสือที่นำไปสู่วรรณนั้นจะบรรจุหนังสือที่ได้รับการคัดเลือกว่าเป็นหนังสือที่ดี เหมาะสมกับวัย หลากหลายประเภท เพื่อให้เด็กได้อ่านหนังสือตามความสนใจของแต่ละคน จากนั้นจะมีการหมุนเวียนกระเป่าหนังสือระหว่างโรงเรียนที่อยู่ใกล้เคียงเพื่อให้เด็กมีโอกาสอ่านหนังสือในกระเป่าหนังสืออื่นๆ ได้มากขึ้น ซึ่งเป็นการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด นอกเหนือจากการนำกระเป่าหนังสือไปสู่วรรณต่างๆ แล้ว ภาคิวิชา ยังได้จัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน เพื่อเป็นการส่งเสริมและปลูกฝังนิสัยรักการอ่านให้กับนักเรียนในโรงเรียนต่างๆ อีกด้วย เช่น การเล่านิทาน การแสดงหุ่นมือ การแสดงละคร การทนายปัญหาจากหนังสือ ฯลฯ

ไม่เพียงแต่กิจกรรมส่งเสริมการอ่านซึ่งถือว่าเป็นกิจกรรมหลักของโครงการแล้วนั้น ยังมีกิจกรรมที่มีความสำคัญเทียบเท่ากันคือกิจกรรมเกม ที่มาของการจัดกิจกรรมเกมร่วมกับกิจกรรมห้องสมุดเคลื่อนที่นั้นมีความคิดมาจากการประเมินผลโครงการฯ ในระยะแรก พบว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมห้องสมุดเคลื่อนที่ที่ไม่ให้ความร่วมมือเท่าที่ควร ผลอาจเนื่องมาจากเด็กนักเรียนบางโรงเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม ยังประหม่าและไม่กล้าแสดงออก โดยเฉพาะเมื่อพบกับกลุ่มผู้จัดกิจกรรมซึ่งเป็นบุคคลแปลกหน้าที่ไม่เคยพบกันมาก่อน สิ่งหรือกำหนดให้ทำกิจกรรมต่างๆ หรือแม้แต่การทำกิจกรรมระหว่างเพื่อนภายในกลุ่มที่เป็นเพื่อนต่างห้องเรียนหรือต่างชั้นเรียน ก็พบปัญหาเช่นเดียวกัน จึงมีการนำกิจกรรมเกมมาใช้เพื่อละลายพฤติกรรมระหว่างผู้เล่นด้วยกัน ทำให้ผู้เล่นเกิดความไว้วางใจ เป็นการสร้างความคุ้นเคย ความเป็นกันเอง ก่อนที่จะทำกิจกรรมอื่นๆ ต่อไป

ดังนั้นในที่นี้จึงนำเสนอแนวทางการประยุกต์ใช้เกมกับร่วมกับกิจกรรมห้องสมุดเคลื่อนที่ โดยจะนำเสนอในสามส่วนสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคือ ความหมายของเกม การประยุกต์ใช้เกมประเภทต่างๆ ให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ และประเด็นสุดท้ายคือ ข้อควรพิจารณาสำหรับการเลือกเกมให้เหมาะสมกับกิจกรรมห้องสมุดเคลื่อนที่

ความหมายของเกม

นักวิชาการด้านการศึกษาได้นิยามความหมายของคำว่าเกมไว้ต่างๆ กัน อาทิเช่น บูคอก (Boocock 1981 : 50) ได้อธิบายว่าเกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีกฎ กติกา และวิธีการเล่นที่แน่นอน สามารถเล่นได้ทั้งเป็นกลุ่มและคนเดียว โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน และฝึกทักษะบางประการแก่ผู้เล่น ส่วน กิบส์ (Gibbs 1978 : 60) ให้ความหมายเพิ่มเติมอีกว่า เกม คือกิจกรรมที่เกิดขึ้นจากการร่วมมือกันหรือการแข่งขัน โดยมีการตั้งวัตถุประสงค์และมีความสนุกสนาน สำหรับประเทศไทยนั้น เมื่อค้นจากพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (๒๕๔๒ : ๑๓๙) ได้ให้ความหมายว่า เกม หมายถึง การแข่งขันที่มีกติกา กำหนด การเล่นเพื่อความสนุกสนาน จากความหมายดังกล่าวจึงอาจสรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการแข่งขันต่างๆ ที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน โดยมีกฎ กติกา เพื่อช่วยให้เกิดการพัฒนาด้านต่างๆ ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดขึ้น

ดังนั้นเกมจึงเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนนำไปสู่กิจกรรมอื่นๆ ได้เป็นอย่างดี ปรากฏการณ์นี้อาจอธิบายได้ด้วย “กฎแห่งความพร้อม” (Law of Readiness) ของธอร์นไดค์ (Thorndike) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน ที่กล่าวว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีที่สุด เมื่อผู้เรียนมีความพร้อมทั้งทางร่างกายและจิตใจที่จะเรียนและได้เรียนรู้จริงๆ ดังอธิบายจากแผนภาพได้ว่า ถ้าผู้เรียนเกิดความพร้อมแล้วได้กระต่าย่อมทำให้เกิดความพึงพอใจ ซึ่งนำไปสู่การเรียนรู้ได้ (กมลรัตน์ หล้าสุวรรณย์ ๒๕๒๘ : ๑๗๙)



ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุทธิรัตน์ คู่ยสวัสดิ์ (๒๕๔๗ : ๑๑๒) เรื่องการเปรียบเทียบความพร้อมด้านการอ่านของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ ที่จัดประสบการณ์ด้วยชุดเกมการศึกษากับการจัดประสบการณ์แบบปกติ ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยชุดเกมการศึกษามีความพร้อมด้านการอ่านสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบปกติและชุดเกมการศึกษาความพร้อมด้านการอ่าน มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้

นอกจากการใช้เกมเพื่อเตรียมความพร้อมทั้งทางร่างกายและจิตใจ ก่อนที่จะทำกิจกรรมอื่นๆ เกมยังเป็นสื่อการเรียนรู้ของเด็กกระต่ายวัยเรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งธรรมชาติของเด็กเป็นวัยที่ไม่ชอบอยู่นิ่ง ชอบเคลื่อนไหวร่างกาย เพื่อตอบสนองต่อความอยากรู้อยากเห็น จึงก่อให้เกิดการเรียนรู้ในสิ่งใหม่ๆ ดังนั้นการเล่นเกมนจึงเป็นวิธีการส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้วิถีหนึ่ง การใช้กิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบ “เกม” นั้น มีพื้นฐานมาจากความเชื่อที่ว่า การเรียนรู้เกิดจากการกระทำด้วยตนเอง ผู้เรียนมีความสำคัญต่อการเรียนรู้และการที่ผู้เรียนมีอารมณ์ร่วมจะทำให้เกิดผลดีต่อการเรียนรู้ (วัลลภา อยู่ทอง ๒๕๔๘ : ๕) ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎี Learning by doing ของ จอห์น ดิวอี้ (John Dewey 1938) ที่เชื่อว่า การเรียนรู้เกิดขึ้นได้จากการกระทำ และ ทิศนา เขมมณี (๒๕๔๓ : ๘๕) ยังกล่าวถึงการใช้เกมในการเรียนการสอนว่าเกมเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่ง เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนสูง ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและอยู่ทน

การประยุกต์ใช้เกมประเภทต่างๆ ให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์

จากความหมายและความสำคัญดังกล่าว พบว่าการนำเกมมาใช้เพื่อเตรียมความพร้อมในกิจกรรมห้องสมุดเคลื่อนที่นั้น ไม่เพียงแต่ผู้เข้าร่วมจะได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้ว กิจกรรมเกมที่เลือกใช้ควรเหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของผู้จัดกิจกรรม เพื่อส่งผลให้ผู้เล่นได้รับประโยชน์จากการพัฒนาด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา ซึ่งในที่นี่ได้นำเสนอร่วมกับทฤษฎีการเรียนรู้ พร้อมกับตัวอย่างเกมดังนี้

๑. เกมที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย

การส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกายให้กับเด็กเพื่อที่จะให้เด็กเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีสุขภาพแข็งแรงในวันข้างหน้า สิ่งที่ต้องคำนึงนอกเหนือจากการส่งเสริมพฤติกรรมการบริโภคอาหารแล้ว การออกกำลังกายของเด็ก ถือว่ามีความสำคัญต่อการเจริญเติบโตอย่างมาก ซึ่งกรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข (๒๕๕๘) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการออกกำลังกายในวัยเด็กไว้ดังนี้ การออกกำลังกายช่วยเสริมสร้างมวลกระดูกให้เพิ่มมากขึ้น ทำให้กระดูกมีความแข็งแรง ซึ่งส่งผลต่อการเจริญเติบโตและความสูงของเด็ก และการออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ จะส่งเสริมความแข็งแรงของกล้ามเนื้อและระบบข้อต่อต่างๆ อีกทั้งยังช่วยพัฒนาระบบประสาทสั่งการที่เกี่ยวกับการทำงานของกล้ามเนื้อ ทำให้มีการทรงตัวในการทำงานที่ดีและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทำให้ระบบหัวใจและหลอดเลือดแข็งแรง มีความสามารถในการบีบตัวให้มีปริมาตรเลือดที่ออกจากหัวใจแต่ละครั้งมากขึ้น นอกจากนี้การออกกำลังกายเป็นวิธีที่ดีที่สุดในการช่วยควบคุมน้ำหนักตัว ซึ่งสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันที่พบว่า เด็กไทยชอบบริโภคอาหารสำเร็จรูปที่มีส่วนประกอบของแป้งและไขมันมาก ร่วมกับการใช้เวลาในการดูโทรทัศน์ เล่นเกมคอมพิวเตอร์ หรือเล่นอินเทอร์เน็ตมากเกินไป ทำให้เด็กมีน้ำหนักตัวเกิน ส่งผลให้เป็นโรคทางเดินหายใจ โรคระบบกระดูกและข้อ การหลังฮอร์โมนเพื่อการเจริญเติบโต (Growth Hormone) ผิดปกติและมีโอกาสเสี่ยงที่จะทำให้เกิดโรคความดันโลหิตสูง โรคหลอดเลือดหัวใจและโรคอ้วนเมื่อเข้าสู่ผู้ใหญ่

ดังนั้นจึงควรนำเกมมาใช้ในการส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกายเพื่อให้เกิดประโยชน์ดังกล่าว เพราะการเล่นเกมนั้นเป็นพื้นฐานของการสร้างเสริมสมรรถภาพทางกาย ทำให้มีทักษะการเคลื่อนไหวที่ดี อีกทั้งยังเสริมสร้างความแข็งแรง ความทนทานให้กับกล้ามเนื้อ ช่วยพัฒนาด้านการทรงตัวและการทำงานประสานกันระหว่างประสาทกับกล้ามเนื้อ นอกจากนี้การเล่นเกมนั้นยังเป็นการช่วยเสริมทักษะเบื้องต้นของการเล่นกีฬา รวมถึงเป็นการพัฒนาบุคลิกภาพได้อีกด้วย ในที่นี้จึงขอเสนอตัวอย่างเกมที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย เช่น

เกมเดินบนกระป๋อง อุปกรณ์ที่ใช้สามารถหาและทำได้ง่าย ๆ ได้แก่ กระป๋องนมที่เจาะรูร้อยเชือก โดยแต่ละชุดใช้กระป๋องนม ๒ ใบ วิธีเล่น ให้ผู้เล่นเดินบนกระป๋องนมที่เจาะรูร้อยเชือก ในขณะที่เด็กเดินบนกระป๋องนมนั้น เด็กจะต้องพยายามทรงตัวอยู่บนกระป๋องโดยไม่ให้หล่นจากกระป๋อง พร้อมทั้งนับจำนวนก้าวที่เดินได้ อาจแบ่งเป็นกลุ่มย่อย ให้เด็กแข่งขันเป็นทีมเพื่อเพิ่มความสนุกสนาน การเล่นเกมนี้มีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาทางด้านร่างกายโดยเฉพาะเรื่องการฝึกการทรงตัว

เกมวิ่งสลับพื้นปลา อุปกรณ์ที่ใช้สำหรับการเล่นนั้นเป็นอุปกรณ์ที่ใช้หาได้ง่าย ผู้จัดกิจกรรมสามารถใช้อุปกรณ์ที่อยู่รอบตัวเช่น แก้ว ใต๊ะ ถัง หรือเศษไม้ หรือดัดแปลงอุปกรณ์อื่น ๆ เป็นเครื่องกีดขวางได้ วิธีเล่นให้ผู้เล่นวิ่งหลบหลีกอุปกรณ์ต่างๆ แบบสลับพื้นปลาโดยมีกติกา คือ ห้ามให้ผู้เล่นสัมผัสโดนอุปกรณ์ต่างๆ ที่วางเรียงไว้ สถานที่ที่ใช้ในการเล่นเกมก็อาจจะเป็นสนามหญ้าหรือบริเวณกลางแจ้งก็ได้ เกมวิ่งสลับพื้นปลานี้มีความมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมความคล่องตัว

เกมกระโดดน้ำ เป็นเกมที่ผู้ร่วมกิจกรรมทุกคนสามารถร่วมเล่นได้ โดยไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น สามารถเล่นได้ทั้งกลุ่มขนาดเล็กและกลุ่มขนาดใหญ่ วิธีเล่นโดยการวาดวงกลมลงบนพื้นโดยสมมติให้เป็นน้ำ เมื่อผู้จัดกิจกรรมบอกว่า “กระโดดน้ำ” ให้ผู้เล่นกระโดดเข้าไปในวงกลม และถ้าบอกว่า “ขึ้นฝั่ง” ให้ผู้เล่นออกมาอยู่นอกวงกลม ถ้าใครปฏิบัติผิดคำสั่งหรือปฏิบัติซ้ำให้ถือว่าแพ้ อาจจะทำให้ออกจากการแข่งขันเพื่อที่จะหาผู้ชนะ ความสนุกสนานของเกมนี้อยู่ที่ผู้จัดกิจกรรมต้องพยายามพูดล่อหลอกสลับไปมาระหว่าง “กระโดดน้ำ” กับ “ขึ้นฝั่ง” ประโยชน์ที่จะได้รับจากเกมนี้คือ การฝึกสมาธิและฝึกการทำงานของระบบประสาทกับกล้ามเนื้อให้สัมพันธ์กัน

๒. เกมที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์

เป็นที่ยอมรับกันว่าบุคคลที่มีความฉลาดทางปัญญา (Intelligence Quotient หรือ IQ) เพียงด้านเดียวไม่สามารถวัดความสำเร็จได้ แต่บุคคลยังต้องมีอารมณ์ทางอารมณ์ (Emotional Quotient หรือ EQ) อีกด้วย เนื่องจากการทำงานจะประสบผลสำเร็จไม่ดีเท่าที่ควรหากขาดความมีมนุษยสัมพันธ์และไม่สามารถควบคุมความคิด อารมณ์และการแสดงออกได้อย่างเหมาะสมหรือไร้ซึ่งทัศนคติที่ดีต่อตนเองและสิ่งต่างๆ รอบๆ ตัว ความฉลาดทางอารมณ์คือ ความสามารถทางอารมณ์ที่จะช่วยให้การดำเนินชีวิตเป็นไปอย่างสร้างสรรค์และมีความสุข เป็นสิ่งที่มีควมจำเป็นที่บุคคลควรจะมีหรือพัฒนาให้มากขึ้น เพื่อการดำรงชีวิตที่มีความสุข ซึ่งถือว่าเป็นพลังเบื้องต้นของมนุษย์ เป็นแรงผลักดันให้เกิดความคิดใหม่ๆ ที่ควรเสริมสร้างตั้งแต่วัยเด็ก (กรมสุขภาพจิต ๒๕๔๓)

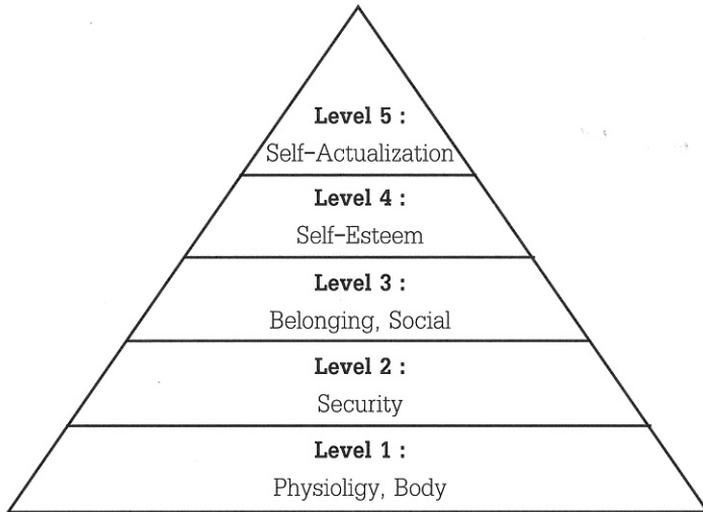
ความฉลาดทางอารมณ์สามารถพัฒนาได้ตั้งแต่วัยเด็ก เพราะในวัยเด็กมีพัฒนาการทางสมองที่พร้อมแล้ว (กรมสุขภาพจิต ๒๕๔๓) แนวคิดนี้สอดคล้องกับทศพร ประเสริฐสุข (๒๕๔๓ : ๑๙) กล่าวว่าความฉลาดทางอารมณ์เป็นหน้าที่ของพ่อ แม่ ครูและผู้ที่เกี่ยวข้อง จะต้องวางแผนการพัฒนาโดยเริ่มจากหลักสูตรและกิจกรรมการเรียนการสอน ที่ประกอบขึ้นจากการร่วมมือของทุกฝ่าย ประสบการณ์ที่เด็กได้รับมีผลต่อการวางรากฐานที่สำคัญต่อบุคลิกภาพของเด็ก อันจะเป็นการปูพื้นฐานทางอารมณ์ที่ดีให้เด็กได้แสดงออกทางอารมณ์ที่เหมาะสมตั้งแต่ยังเล็กจนกระทั่งเติบโตใหญ่ ซึ่งเป็นไปตามแผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ. ๒๕๔๕-๒๕๕๙) ที่มุ่งเน้นการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญา มีจริยธรรม และวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต ที่สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และยึดหลักการพัฒนาคนให้มีคุณภาพ คือเป็นคนดี คนเก่ง และมีความสุข

การจัดกิจกรรมเกมในโครงการห้องสมุดเคลื่อนที่ควรมุ่งเน้นในเรื่องของการส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์ให้ดีขึ้น นอกเหนือจากความสนุกสนานเพลิดเพลินที่ได้รับ ยังเป็นการส่งเสริมสุขภาพจิตไม่ให้เกิดความเครียด ผู้เล่นสามารถยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคลได้ ยอมรับผลการตัดสิน แม้ชนะ รู้จักเสียสละ ให้อภัยและเป็นการสร้างความเชื่อมั่นให้กับตนเอง กล่าวแสดงออกในสิ่งที่ถูกต้อง กิจกรรมเกมที่มุ่งส่งเสริมและพัฒนาการด้านอารมณ์ จะเน้นเกมที่สร้างความสนุกสนาน เช่น เกมที่เกี่ยวกับการร้องเพลง กิจกรรมเข้าจังหวะ หรือกิจกรรมสนทนาการต่างๆ ซึ่งบางครั้งผลแพ้ชนะอาจจะไม่ใช่ว่าสิ่งสำคัญ ขอแต่เพียงให้ผู้เล่นมีความสุขและสนุกสนานก็ถือว่าเกมนั้นประสบผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์แล้ว

๓. เกมที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม

สำหรับเกมที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม ได้พัฒนามาจากทฤษฎีของมาสโลว์ (Maslow) โดยทฤษฎีดังกล่าวได้กำหนดความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ (Hierarchy of Needs) โดยแบ่งเป็น ๕ ชั้น ดังนี้ ชั้นแรก คือ ความต้องการทางกาย (Physiological Needs) ซึ่งเป็นความต้องการพื้นฐานในการดำรงชีวิตได้แก่ ความต้องการด้านปัจจัย ๔ ที่มีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิต ได้แก่ อาหาร เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย และยารักษาโรค ชั้นที่ ๒ ความต้องการความมั่นคงปลอดภัย (Safety and Security Needs) คือความต้องการที่จะมีชีวิตในหน้าที่การงานที่มั่นคง มีความปลอดภัยและต้องการความอบอุ่น ชั้นที่ ๓ ความต้องการความรักและความเป็นเจ้าของ (Love and Belonging Needs) คือความอยากมีเพื่อน มีพวกพ้อง เป็นที่ยอมรับของกลุ่มหรือสังคม

ขั้นที่ ๔ ความต้องการที่จะได้รับความยกย่องในสังคม ต้องการชื่อเสียงเกียรติยศ (Self-Esteem Needs) และขั้นสุดท้าย ขั้นที่ ๕ คือ ความต้องการความสำเร็จและความสมบูรณ์แบบในชีวิต (Self-Actualization Needs) ดังรูปปริมาตรแสดงลำดับขั้นความต้องการ (Maslow 1943 : 370-396)



ที่มา : <http://www.mindtools.com/media/Maslow2.GIF>

เมื่อพิจารณาถึงความต้องการของมนุษย์ตามทฤษฎีของมาสโลว์แล้วพบว่า ไม่เพียงแต่มนุษย์จะต้องการความต้องการทางด้านร่างกาย ความปลอดภัย และความสมบูรณ์แบบในชีวิต ซึ่งมีมนุษย์น้อยคนที่จะมาถึงขั้นนี้ได้ ยังพบว่ามนุษย์ต้องการความรัก การเป็นที่ยอมรับของกลุ่ม และต้องการการยกย่องชมเชยจากผู้อื่น เพราะมนุษย์เมื่อเข้าไปอยู่ในกลุ่มสังคมก็ต้องการการยอมรับจากกลุ่มหรือสังคมที่ตนอยู่ ต้องการการยกย่องชมเชยจากผู้อื่น ซึ่งจะก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในตนเองเป็นอย่างมาก ดังนั้นการนำเกมไปใช้ในกิจกรรมห้องสมุดเคลื่อนที่ ผู้เล่นได้เป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการกลุ่ม ได้มีส่วนร่วมและมีโอกาสทำกิจกรรมร่วมกัน นับได้ว่าเป็นการสนองตอบต่อความต้องการพื้นฐานได้เป็นอย่างดี

ซึ่งผลจากงานวิจัยของ ปรียานุช ชีววิทยานันท์ (๒๕๓๖ : ๙๐-๑๐๒) ได้ศึกษาผลของการใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมที่มีต่อทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น ๓ กลุ่มตามความสามารถ นอกเหนือจากทักษะการฟังและพูดของนักเรียนทั้ง ๓ กลุ่มดีขึ้นแล้วนั้น พบว่านักเรียนทุกกลุ่มมีทักษะพื้นฐานทางสังคมที่สูงขึ้น เนื่องจากนักเรียนในกลุ่มเก่งและปานกลางยินดีที่จะให้คำแนะนำและช่วยเหลือกับนักเรียนในกลุ่มต่ำ ซึ่งผลที่ส่งกลับมาคือนักเรียนทั้ง ๒ กลุ่มก็มีผลการเรียนที่สูงขึ้นเช่นกันเนื่องจากการพบทบทวนบทเรียนไปในตัวด้วย นอกจากนี้นักเรียนทุกกลุ่มยังได้ฝึกทักษะทางสังคม รู้จักการช่วยเหลือแบ่งปัน เกิดความสามัคคีในหมู่คณะ เกิดการปรับตัวและรู้จักการทำงานเป็นกลุ่ม ทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าของตนเองและยอมรับผู้อื่นมากขึ้น ซึ่งตัวอย่างเกมที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม เช่น

เกมต่อรูปลี่เหลี่ยม ผู้จัดกิจกรรมจะต้องเตรียมอุปกรณ์ไว้ล่วงหน้าโดยการตัดกระดาษเป็นรูปลี่เหลี่ยม ๕ รูป และตัดรูปลี่เหลี่ยมออกเป็น ๓ ส่วนย่อยๆ ที่มีขนาดและรูปร่างแตกต่างกัน จากนั้นนำชิ้นส่วนย่อยๆ มาใส่ซองรวมกัน วิถีเล่นโดยการแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มย่อยๆ ประมาณกลุ่มละ ๕ คน จำนวน ๓ กลุ่ม หรือมากกว่านี้ให้เหมาะสมกับจำนวนอุปกรณ์ โดยให้แต่ละกลุ่มหนึ่งเป็นวงกลม เมื่อได้รับสัญญาณจากผู้จัดกิจกรรม ให้ผู้เล่นแกะซอง แล้วช่วยกันต่อรูปลี่เหลี่ยมให้ครบทั้ง ๕ รูป ประโยชน์ที่ได้รับจากเกมนี้คือเพื่อให้สมาชิกในกลุ่มเกิดความสามัคคีและร่วมมือกันในการทำงาน กลุ่มใดต่อเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะ

เกมตามหาสมบัติ แบ่งผู้เล่นเป็นกลุ่มย่อยๆ จากนั้นให้ผู้เล่นในกลุ่มทุกคนนำสิ่งของที่ตนมีอยู่ ๑ ชิ้น ไปซ่อนไว้ในที่ใกล้ๆ และจำให้ได้ว่าตนเองซ่อนของไว้ที่ไหน โดยมีกติกาคือผู้เล่นทุกคนต้องจับมือกันไว้ภายในกลุ่ม และให้ทุกคนพยายามไปหาของที่ตนเองซ่อนไว้ให้เร็วที่สุด โดยให้ไปทั้งกลุ่มมือห้ามหลุดออกจากกันที่สำคัญคือห้ามทุกคนพูดกันแต่สามารถใช้การใบ้ด้วยท่าทางได้ เมื่อกลุ่มใดสามารถหาของที่สมาชิกในกลุ่มซ่อนได้ครบทุกชิ้นภายในเวลาและกติกาที่กำหนด ถือว่ากลุ่มนั้นเป็นผู้ชนะ เกมนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อฝึกให้ผู้เล่นเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี และเกิดความสามัคคีในกลุ่ม

๔. เกมที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา

ตามทฤษฎีพัฒนาการด้านสติปัญญา (Theory of cognitive development) ของ เพียร์เจท์ (Piaget) ได้แบ่งพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็กออกเป็น ๔ ชั้น ดังนี้ ชั้นแรกคือ ระยะเวลาใช้ประสาทสัมผัส (Sensorimotor stage) เป็นพัฒนาการของเด็กตั้งแต่แรกเกิดจนถึง ๒ ปี เด็กในวัยนี้

๑๘ กานดาวัลย์ คุณานนท์วิทยา

จะเริ่มพัฒนาการการรับรู้โดยประสาทสัมผัสต่างๆ เด็กจะเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ที่มีลักษณะเป็นธรรมชาติ ขั้นที่ ๒ คือระยะควบคุมอวัยวะต่างๆ (Preoperational stage) เป็นการพัฒนาในช่วงอายุ ๒-๗ ปี เด็กสามารถเข้าใจสัญลักษณ์และสามารถใช้สมองควบคุมความสัมพันธ์ของการใช้อวัยวะต่างๆ ได้ ซึ่งเด็กจะมีพัฒนาการด้านความคิด สามารถเข้าใจสิ่งต่างๆ ได้โดยการสัมผัส ขั้นที่ ๓ คือระยะคิดอย่างเป็นรูปธรรม (Concrete Operational stage) เป็นพัฒนาการในช่วง ๗-๑๑ ปี เด็กในช่วงนี้มีพัฒนาการทางสมองมากขึ้นอย่างรวดเร็ว จนสามารถเรียนรู้และจำแนกสิ่งต่างๆ ที่เป็นรูปธรรมได้ และขั้นที่ ๔ คือ ระยะคิดอย่างเป็นนามธรรม (Formal Operational stage) เป็นพัฒนาการในช่วงสุดท้ายของเด็ก เพื่อเตรียมความพร้อมไปสู่ผู้ใหญ่ อายุประมาณ ๑๒-๑๕ ปี เด็กในช่วงนี้สามารถคิดในเชิงนามธรรม และคิดในสิ่งที่ซับซ้อนและเป็นเหตุเป็นผลได้มาก (Wikipedia 2006)

จากทฤษฎีพัฒนาการด้านสติปัญญาของเพียร์เจท์ จะเห็นว่าเด็กแต่ละวัยมีพัฒนาการทางสติปัญญาที่แตกต่างกันไปตามแต่ละวัย โดยเฉพาะเด็กที่มีอายุ ๗-๑๑ ปี นั้น เป็นช่วงอายุที่ตรงกับการเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา สมองจะมีการพัฒนาอย่างมาก ดังนั้นการจัดกิจกรรมเกมสำหรับเด็กในวัยนี้ ควรเป็นเกมที่มุ่งเสริมสร้างพัฒนาการทางสมอง ความคิดและความจำ นอกจากนี้เกมยังมีความสำคัญในการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ และเกมยังเสริมทักษะในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน อีกทั้งยังช่วยในเรื่องของการฝึกการสังเกต และความคงทนในการจำอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ยูวรี ศิริชัยญาณลักษณ์ (๒๕๕๒ : ๑๑๒) ที่ศึกษาผลการใช้กิจกรรมเกมและกิจกรรมนิทานที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่าพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกมหลังการทดลองสูงขึ้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ เบญจพิตร กลางท่าไค่ (๒๕๕๔ : ๘๘-๙๑) ที่ได้เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่องอัตราส่วนและร้อยละ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ที่สอนโดยการใช้เกมกับการสอนปกติ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยการใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและมีความคงทนในการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนปกติ เนื่องจากเกมเป็นรูปธรรม นักเรียนสามารถจับต้องได้ ตัวอย่างเกมที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา เช่น

เกมนิทานลูกโซ่ วิถีเล่นโดยให้ผู้เล่นหนึ่งเป็นรูปครึ่งวงกลมกลุ่มละประมาณ ๘-๑๐ คน เลือกอาสาสมัคร ๑ คน เป็นผู้เริ่มเล่านิทาน จากนั้นให้ผู้เล่นเล่านิทานต่อกันคนละ ๑ ประโยค ซึ่ง

เนื้อหาจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไรก็ได้ โดยเนื้อเรื่องจะต้องสอดคล้องกัน และคนสุดท้ายต้องจบที่ประโยคที่ว่า “เราจะไม่พรากจากกัน” หรือจะกำหนดเป็นอย่างอื่นก็ได้ เกมนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อฝึกการฟัง การคิด ฝึกปฏิภาณ และฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม

เกมมาบินกันเถอะ เป็นเกมที่สามารถเล่นได้ทั้งในห้องเรียนและในสนาม โดยไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น ก่อนการเล่นเกมผู้จัดกิจกรรมต้องชี้แจงให้ผู้เล่นเข้าใจว่าสัตว์ต่างๆ ที่เราพบเห็นบางชนิดบินได้ เช่น ไก่ นก ค้างคาว บางชนิดบินไม่ได้เช่น ม้า วัว ฯลฯ ถ้าผู้จัดกิจกรรมเอ่ยชื่อสัตว์ที่บินได้ ผู้เล่นจะต้องใช้มือทำท่ากระพือเหมือนนกพร้อมทั้งพูดว่า “นกบิน” หรือ “ไก่บิน” และหากเอ่ยชื่อสัตว์ที่บินไม่ได้ผู้เล่นจะต้องหยุดนิ่ง หากใครปฏิบัติผิดคำสั่งถือว่าแพ้ วัตถุประสงค์ในการเล่น เพื่อฝึกการฟัง และการคิดพิจารณาก่อนที่จะกระทำ

ข้อควรพิจารณาสำหรับการเลือกเกมให้เหมาะสมกับกิจกรรมห้องสมุดเคลื่อนที่

นอกเหนือจากพัฒนาการที่ได้จากการเล่นเกมทั้ง ๔ ด้านแล้ว มีผู้แบ่งประเภทหรือหมวดหมู่ของเกม โดยยึดหลักต่างๆ กันไป ไม่ว่าจะเป็นการแบ่งตามสถานที่จัด แบ่งตามวัตถุประสงค์ หรือแบ่งตามลักษณะของเกม ซึ่งอีกนัยหนึ่งนั่นถือเป็นข้อควรพิจารณาในการเลือกประเภทของเกม เพื่อให้ผู้จัดกิจกรรมสามารถนำเกมไปใช้ร่วมกับการจัดกิจกรรมห้องสมุดเคลื่อนที่ในสถานที่ที่แตกต่างกันได้อย่างเหมาะสม และในส่วนของผู้จัดกิจกรรมนั้นควรรู้จักประเภทของเกม เพื่อให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้รับประโยชน์จากเกมสูงสุด โดยประยุกต์ใช้การแบ่งประเภทของเกมตาม วัลลภา อยู่ทอง (๒๕๔๔ : ๖) ดังนี้

๑. เกมละลายพฤติกรรม เป็นเกมที่ใช้เมื่อเริ่มทำกิจกรรม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นสื่อให้ผู้เล่นที่ยังไม่เคยรู้จักกันมาก่อนได้ปรับเปลี่ยน พฤติกรรมจากเคร่งขมึน สงวนท่าที ไม่กล้าแสดงออก มาเป็นยิ้มแย้ม กล้าแสดงออก เป็นการสร้างบรรยากาศให้ทุกคนรู้จักและมีสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ในการจัดกิจกรรมบางครั้งก็จะมี การแบ่งกลุ่มผู้เล่นเพื่อการแข่งขัน และเพื่อฝึกการทำงานเป็นทีม โดยสมาชิกในแต่ละกลุ่มนั้นก็จะมี การละกันระหว่าง อายุ เพศ หรือความสามารถเฉพาะบุคคล เช่น เกมล่าลายเซ็น เกมแนะนำชื่อเป็นจังหวัด และเกมจับคู่หาเพื่อน เป็นต้น

๒. เกมเพื่อประสบการณ์ในการเรียนรู้ ใช้เพื่อประกอบการเรียนรู้ในหัวข้อต่างๆ เปิดโอกาสให้ผู้เล่นทำกิจกรรมร่วมกัน ช่วยกันคิด โดยผู้จัดกิจกรรมจะเป็นผู้วิเคราะห์พฤติกรรมในการทำกิจกรรม รวมทั้งสรุปให้แนวคิดเชื่อมโยงกับเนื้อหาที่ต้องการถ่ายทอด การใช้เกมในลักษณะ

นี้จึงต้องกำหนดวัตถุประสงค์และขั้นตอนในการดำเนินการให้ชัดเจน เช่น เกมบัตรภาพหรือบัตรคำ เกมผสมอักษร และเกมแข่งขันหาคำศัพท์จากพจนานุกรม

๓. เกมสันทนาการ เป็นเกมที่ใช้สร้างบรรยากาศให้ผู้เล่นฝึกคิด กล้าแสดงออก สนุกสนาน คลายเครียด และอาจจำข้อคิดบางอย่างจากเกมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ด้วย ลักษณะของเกมประเภทสันทนาการนี้สามารถใช้ได้ทุกช่วงของการทำกิจกรรม หรืออาจจะเล่นสลับกับกิจกรรมอื่นๆ หรือเล่นขณะที่รอทำกิจกรรมอื่นๆ ก็ได้ เช่น เกมลมเพลมพัด เกมรวมเหรียญ เกมฝั่งแตกริง

นอกจากการเลือกใช้เกมประเภทต่างๆ ได้เหมาะสมตามวัตถุประสงค์แล้ว การจัดกิจกรรมเกมในกิจกรรมห้องสมุดเคลื่อนที่เพื่อให้ประสบความสำเร็จนั้น ผู้จัดกิจกรรมควรที่จะยึดหลักการดังต่อไปนี้ด้วย

ก. เหมาะสมตรงตามจุดประสงค์ของการเรียนรู้

ผู้จัดกิจกรรมจะต้องเลือกเกมให้เหมาะสมตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ เกมที่นำมาใช้นั้นมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านใดบ้าง ซึ่งเกมบางเกมนั้นอาจมีวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายมากกว่าหนึ่งข้อก็ได้ เช่น เกมการแข่งขันเรียงบัตรคำ อาจจะให้จับคู่คำที่มีความหมายเหมือนหรือคำที่มีความหมายตรงข้ามกัน มีการแบ่งกลุ่มเพื่อการแข่งขัน ซึ่งความมุ่งหมายของเกมนี้ นอกจากจะเป็นเกมที่ส่งเสริมการอ่าน และเสริมทักษะด้านสติปัญญาแล้วยังส่งเสริมในเรื่องความสามัคคีและการทำงานเป็นทีมอีกด้วย

ข. ความเหมาะสมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

จะต้องเลือกเกมที่เหมาะกับอายุ เพศ ความสามารถทางด้านร่างกาย และความสนใจของผู้เข้าร่วมด้วย เกมสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษา ควรเป็นเกมที่ให้ผู้เล่นได้มีการเคลื่อนไหว เพราะเด็กในวัยนี้ไม่ชอบอยู่นิ่ง และควรเลือกเกมที่สามารถเข้าร่วมได้ทุกคน หรือพิจารณาถึงจำนวนผู้เข้าร่วมเป็นหลัก ในการคัดเลือกเกม ถ้ามีผู้เล่นมากก็ไม่ควรเลือกเกมประเภทบุคคล อาจจะใช้เกมประเภทหมุนเวียนหรือผลัดกันเล่น เพื่อให้ทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม การแบ่งกลุ่มผู้เล่นต้องพยายามให้สมาชิกภายในกลุ่มแต่ละกลุ่มมีความสามารถความเท่าเทียมกัน พยายามกระจายผู้เล่นที่มีทักษะและความสามารถสูงไปตามกลุ่มต่างๆ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ช่วยเหลือกัน และเหนือสิ่งอื่นใดต้องคำนึงถึงความปลอดภัยของผู้เล่นเป็นหลัก

ค. เวลาและสถานที่ในการเล่นเกม

เกมที่ดีนั้นต้องใช้เวลาและสถานที่ที่เหมาะสม เกมที่ใช้เวลานานเกินไปก็อาจทำให้ผู้เล่นหมดความสนใจ ความเหมาะสมของสถานที่ก็เป็นสิ่งสำคัญข้อหนึ่งต่อการจัดกิจกรรมเกม เพราะเกมไม่สามารถประสบผลสำเร็จไปได้หากสถานที่จัดกิจกรรมไม่เหมาะสม เช่น สถานที่คับแคบเกินไปหรือเป็นบริเวณที่ห้ามส่งเสียงดัง ดังนั้นผู้จัดกิจกรรมเกมควรที่จะสำรวจสภาพพื้นที่ของโรงเรียนนั้นๆ ล่วงหน้าก่อนว่ามีสภาพเป็นอย่างไร สามารถใช้สถานที่จัดกิจกรรมได้บ้าง อาจจะเป็นห้องสมุด โรงอาหาร หรือลานอเนกประสงค์ เพื่อที่จะได้จัดกิจกรรมเกมได้อย่างเหมาะสม

ง. การจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์สำหรับการเล่น

อุปกรณ์ต่างๆ ควรที่จะจัดเตรียมไว้ล่วงหน้า จะได้ไม่เสียเวลาในการทำกิจกรรม ควรเป็นอุปกรณ์ที่สามารถจัดหาหรือทำขึ้นใช้เองได้ เพราะนอกจากราคาจะประหยัดแล้ว ยังสามารถออกแบบให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการได้อีกด้วย เช่น บัตรภาพ บัตรคำ รูปภาพต่างๆ ฯลฯ โดยออกแบบให้มีสีสัน สดใส สวยงาม เพื่อเป็นการจูงใจในการเล่น วัสดุที่ใช้ทำอุปกรณ์นั้นต้องมี ความทนทานพอสมควรและไม่ก่อให้เกิดอันตราย หรือเป็นของมีคม เช่น กระเบื้อง ขวด แก้ว และไม้ปลายแหลม เป็นต้น ขนาดและน้ำหนักของอุปกรณ์ยังต้องมีความเหมาะสมกับเด็กแต่ละวัยอีกด้วย ถ้าจำเป็นต้องใช้อุปกรณ์ขนาดใหญ่ เช่น บอร์ด กระดาน หรือแผ่นเกมขนาดใหญ่ ควรออกแบบให้พับได้ หรือมีล้อสำหรับการเคลื่อนย้าย เพราะกิจกรรมในโครงการห้องสมุดเคลื่อนที่นั้นต้องมีการเคลื่อนย้ายไปจัดในที่ต่างๆ อยู่เสมอ และเมื่อสิ้นสุดกิจกรรมทุกครั้งต้องเก็บอุปกรณ์เข้าที่เป็นชุดๆ อย่างเป็นระเบียบเพื่อความสะดวกในการใช้ครั้งต่อไป

จ. กฎ กติกา ระเบียบในการเล่น

ผู้จัดกิจกรรมต้องอธิบายกฎกติกาการเล่นและเวลาในการเล่นอย่างชัดเจน และถ้าสาธิตวิธีการเล่นได้ก็ควรทำเพื่อเป็นตัวอย่าง และเมื่อดำเนินกิจกรรมไปแล้วพบว่าผู้เล่นไม่สามารถเล่นตามกฎกติกาที่กำหนดไว้ได้ ให้หยุดกิจกรรมทันที แล้วประยุกต์วิธีเล่นให้เหมาะสมกับสภาพการ อาจจะต้องดัดกฎเกณฑ์บางข้อออกเพื่อให้ง่ายขึ้น นอกจากนี้เกมที่นำมาใช้นั้นต้องไม่ง่ายหรือยากจนเกินไป เพื่อสร้างความท้าทายให้กับผู้เล่น

สรุป

เกมเป็นกิจกรรมที่สามารถนำไปใช้ในกิจกรรมห้องสมุดเคลื่อนที่เพื่อการรณรงค์และส่งเสริมให้ประชาชนรักการอ่านหนังสือได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กระดับวัยเรียน เป็นการเตรียมความพร้อมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน สร้างทัศนคติไปในทางที่ดี ถึงแม้ว่ากิจกรรมเกมจะดูเหมือนเป็นกิจกรรมที่ง่ายและไม่ซับซ้อน แต่ก็จัดขึ้นโดยมีแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ต่างๆ แฝงอยู่ด้วย และหากผู้จัดกิจกรรมห้องสมุดเคลื่อนที่และผู้จัดกิจกรรมเกมสามารถประสานองค์ประกอบทั้งหมดที่ได้กล่าวไปแล้วนั้นให้สอดคล้องกันได้ จะพบว่า นอกจากเกมจะช่วยเสริมสร้างพัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาแล้ว เกมยังช่วยเสริมให้กิจกรรมทรงคุณค่าเช่น ห้องสมุดเคลื่อนที่ประสบความสำเร็จและน่าประทับใจเพิ่มขึ้น

บรรณานุกรม

กมลรัตน์ หล้าสูงรังษ์. **จิตวิทยาการศึกษา**. กรุงเทพฯ : ศรีเดชา, ๒๕๒๘.

กระทรวงสาธารณสุข. กรมสุขภาพจิต. **คู่มือความฉลาดทางอารมณ์**. กรุงเทพฯ : กระทรวงสาธารณสุข, ๒๕๕๓.

กระทรวงสาธารณสุข. กรมอนามัย. **การออกกำลังกายสำหรับเด็ก [Online]**. เข้าถึงเมื่อ ๑ สิงหาคม ๒๕๕๙. เข้าถึงได้จาก <http://advisor.anamai.moph.go.th/healthteen/kled/health30.html>

“การอ่าน : หัวใจสำคัญของการพัฒนาชาติ” **บ้านเมือง**, (๘ ตุลาคม ๒๕๕๖) : ๕.

เบญจพิตร กลางท่าไต้. “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่องอัตราส่วนและร้อยละชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ที่สอนโดยการใช้เกมกับการสอนปกติ.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ สาขาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, ๒๕๕๔.

ปริญญช ชีวิทยานันท์. “ผลของการใช้เกมการแข่งขันเป็นทีมที่มีต่อการเรียนทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ สาขาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ๒๕๓๖.

ทศพร ประเสริฐสุข. “ความเฉลียวฉลาดทางอารมณ์กับการศึกษา.” **วารสารพฤติกรรมศาสตร์** ๕, ๑ (๒๕๕๓) : ๑๙-๓๕.

ทีศนา แคมมณี. **๑๔ วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๔.

_____. **กลุ่มสัมพันธ์เพื่อการทำงานและการจัดการเรียนการสอน**. กรุงเทพฯ : นิธิิน แอดเวอร์ไทซิ่งกรุ๊ป, ๒๕๕๕.

มหาวิทยาลัยศิลปากร. “แผนยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร.” ใน **เอกสารประกอบการประชุมประจำปี คณะอักษรศาสตร์ ๒๕๔๘ “คณะอักษรศาสตร์กับแผนพัฒนาการศึกษาระดับอุดมศึกษา ฉบับที่ ๑๐” วันที่ ๒๗-๒๙ พฤษภาคม ๒๕๔๘.** (อัตถำเนา)

ยุวรี ศิริวิชญาลักษณ์. “การใช้กิจกรรมเกมและกิจกรรมนิทานที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาการประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา, ๒๕๕๒.

๒๔ กานดาวัลย์ คุณานนท์วิทยา

ราชบัณฑิตยสถาน. **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๒**. กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่น, ๒๕๕๖.

วัลลภา อยู่ทอง. "เกมเพื่อการเรียนรู้" **เกษตรและเทคโนโลยี** ๒, ๑๐ (ก.ค.-ก.ย. ๔๔) : ๕-๑๐. สุชาติ ทวีพรปฐมกุล. **เทคนิคและทักษะเกมมูลูฐาน**. พิมพ์ครั้งที่ ๒. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๗.

สุทธิรัตน์ คู่ย์สวัสดิ์. "การเปรียบเทียบความพร้อมด้านการอ่านของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โดยการจัดประสบการณ์ด้วยชุดเกมการศึกษาที่เกี่ยวกับการจัดประสบการณ์แบบปกติ." **วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร**, ๒๕๔๗.

สุพัตรา ไทวราภา. "รทห้องสมุดศูนย์การเรียนรู้เคลื่อนที่." **วารสารการศึกษาออกโรงเรียน** ๒, ๒ (มกราคม ๒๕๔๒) : ๓๘-๔๑.

สุรงค์ ณะประวัตติ. "ห้องสมุดเคลื่อนที่พระเกียรติ." **วารสารการศึกษาออกโรงเรียน** ๒, ๒ (มกราคม ๒๕๔๒) : ๓๓-๓๕.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. **แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ. ๒๕๔๕-๒๕๕๙)**. กรุงเทพฯ : สกศ, ๒๕๔๕.

อรวรรณ บุญเพชร. "ห้องสมุดเคลื่อนที่ ความรู้สู่ชุมชน." **แก๊ง** ๒, ๑๗ (มีนาคม ๒๕๔๘) : ๔๑. อรุณ จันทวานิช. "คำนำ." ใน **กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน**. พิมพ์ครั้งที่ ๓. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, ๒๕๕๖.

Boocock, S.D. **Simulation Games in Learning**. California : Sage Publication, 1981.

Christopher D. Green. **Classics in the History of Psychology [Online]**. Accessed 10 August 2006. From <http://psychclassics.yorku.ca/Maslow/motivation.htm>

Dewey, J. **Experience and Education**. New York : Macmillan, 1938.

Gibbs, G.T. **Dictionary of gaming made INC and stimulation**. London : E & F.N. Spon Limited, 1978.

James Manktelow. **Using Maslow's Hierarchy Building a happier, more satisfied team [Online]**. Accessed 10 August 2006. Available from <http://www.mindtools.com/media/Maslow2.GIF>

Maslow, A.H. "Theory of Human Motivation." **Psychological Review** 50 (1943) : 370-396.

Mauldon E.and Redfern H.B. **Game teaching**. Grate Beitain : Macdonald & Ewans Ltd., 1981.

Merge, Brenda. **The Basics of Behaviorism [Online]**. Accessed 10 August 2006. Available from http://faculty.mdc.edu/jmcnair/Joe19pages/basics_of_behaviorism.htm

The need for Control [Online]. Accessed 11 August 2006. Available from <http://changingminds.org/images/maslow.gif>

Thorndike's Laws [Online]. Accessed 15 August 2006. Available from <http://www.uncp.edu/home/collierw/thorndikes%20laws.htm>

Wikipedia. **John Dewey [Online]**. Accessed 10 August 2006. Available from http://en.wikipedia.org/wiki/John_Dewey#Dewey_and_historical_progressive_education

Wikipedia. **Jean Piaget [Online]**. Accessed 10 August 2006. Available from http://en.wikipedia.org/wiki/Jean_Piaget